



REVISTA MULTIDISCIPLINAR EPISTEMOLOGÍA DE LAS CIENCIAS

Volumen 2, Número 2
Abril - Junio 2025

Edición Trimestral

CROSSREF PREFIX DOI: 10.71112

ISSN: 3061-7812, www.omniscens.com

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 2, Número 2
abril- junio 2025

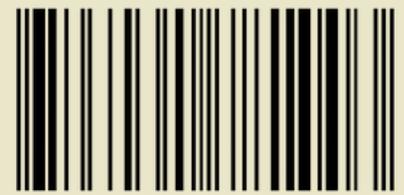
Publicación trimestral
Hecho en México

La Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias acepta publicaciones de cualquier área del conocimiento, promoviendo una plataforma inclusiva para la discusión y análisis de los fundamentos epistemológicos en diversas disciplinas. La revista invita a investigadores y profesionales de campos como las ciencias naturales, sociales, humanísticas, tecnológicas y de la salud, entre otros, a contribuir con artículos originales, revisiones, estudios de caso y ensayos teóricos. Con su enfoque multidisciplinario, busca fomentar el diálogo y la reflexión sobre las metodologías, teorías y prácticas que sustentan el avance del conocimiento científico en todas las áreas.

Contacto principal: admin@omniscens.com

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación

Se autoriza la reproducción total o parcial del contenido de la publicación sin previa autorización de la Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.



9773061781003

Cintillo legal

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias Vol. 2, Núm. 2, abril-junio 2025, es una publicación trimestral editada por el Dr. Moises Ake Uc, C. 51 #221 x 16B , Las Brisas, Mérida, Yucatán, México, C.P. 97144 , Tel. 9993556027, Web: <https://www.omniscens.com>, admin@omniscens.com, Editor responsable: Dr. Moises Ake Uc. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2024-121717181700-102, ISSN: 3061-7812, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR). Responsable de la última actualización de este número, Dr. Moises Ake Uc, fecha de última modificación, 1 abril 2025.



Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 2, Número 2, 2025, abril-junio

DOI: <https://doi.org/10.71112/kpgzp433>

**ESTRATEGIA DIDÁCTICO-LÚDICA PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN POR EL
APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE
LA CIUDAD DE ESMERALDAS**

**DIDACTIC-PLAYFUL STRATEGY TO FOSTER MOTIVATION FOR LEARNING
ENGLISH IN ELEMENTARY SUBLEVEL STUDENTS IN THE CITY OF
ESMERALDAS**

Carla Stefanie Montesdeoca-Ortiz

Haydeé Ramírez-Lozada

Ecuador

Estrategia didáctico-lúdica para fomentar la motivación por el aprendizaje del inglés en estudiantes del subnivel elemental de la ciudad de Esmeraldas

Didactic-playful strategy to foster motivation for learning English in elementary sublevel students in the city of Esmeraldas

Carla Stefanie Montesdeoca-Ortiz¹

carlastefaniem@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-5233-2264>

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Sede Esmeraldas

Ecuador

Haydée Ramírez-Lozada²

haydee.ramirez@pucese.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3482-2331>

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Sede Esmeraldas

Ecuador

RESUMEN

Con el objetivo de proponer una estrategia didáctico-lúdica que fomente la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés, fortaleciendo su interés y compromiso con este proceso, se realizó una investigación bajo la modalidad mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa; se trató de una investigación documental y de campo, empleando el paradigma positivista. Se hizo uso del método analítico sintético, inductivo deductivo y hermenéutico. Como técnica de investigación se empleó la encuesta, la cual se aplicó a una muestra no probabilística de participantes voluntarios conformada por 90 estudiantes, a través de un cuestionario contentivo de 17 preguntas cerradas. Los resultados revelaron que los estudiantes presentan un alto nivel de motivación extrínseca para aprender inglés, estando de acuerdo con el uso de actividades lúdicas para el aprendizaje del idioma y se sienten más motivados para aprender inglés cuando se utilizan este tipo de actividades. Se propuso la estrategia didáctico-lúdica denominada “Carla’s Bingo Blast: la aventura del inglés” la cual aumentará la motivación

de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés a través de actividades lúdicas interactivas.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategia, didáctico-lúdica, idioma, motivación

ABSTRACT

With the objective to propose a didactic-playful strategy that encourages students' motivation to learn English, strengthening their interest and commitment to this process, mixed modality research was carried out, that is, qualitative and quantitative; it was a documentary and field research, using the positivist paradigm. The synthetic analytical, inductive deductive and hermeneutic methods were used. The survey was used as a research technique, which was applied to a non-probabilistic sample of voluntary participants made up of 90 students, through a questionnaire containing 17 closed questions. The results revealed that students have a high level of extrinsic motivation to learn English, agreeing with the use of playful activities for language learning and feeling more motivated to learn English when this type of activities are used. The didactic-playful strategy called "Carla's Bingo Blast: The English Adventure" was proposed, which will increase students' motivation for learning the English language through interactive, playful activities.

Keywords: Learning, strategy, didactic-playful, language, motivation

Recibido: 14 de marzo 2025 | Aceptado: 2 de abril 2025

INTRODUCCIÓN

Aprender inglés en un mundo globalizado, como en el que se vive actualmente, representa un reto que deben plantearse los estudiantes de todos los niveles. El aprendizaje de una lengua extranjera, tal como lo señala Cela (2021), mejora la capacidad intelectual del individuo, fomentando valores positivos hacia la cultura de las lenguas que estudian. Para que el aprendizaje se consolide de una manera más efectiva se requiere de una adecuada motivación que coadyuve a la mejora en la captación de la atención por los estudiantes.

La motivación es un aspecto que debe tomarse en consideración. Los estudiantes motivados y que, a temprana edad, son expuestos al conocimiento y práctica de un segundo idioma poseen una mayor ventaja de aprendizaje. En contraste, los estudiantes que no cuentan con la motivación necesaria enfrentan más dificultades. Esto es aún más evidente cuando se les presenta un idioma totalmente desconocido sin haber tenido conocimientos previos, especialmente en la edad adulta o adolescencia.

Importantes investigaciones han mostrado que las actividades lúdicas ofrecen un entorno estimulante que facilita el aprendizaje por medio de la experimentación, la creatividad y la interacción social, promoviendo habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, los cuales son fundamentales en el proceso educativo. A través del juego los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, fomentando el desarrollo emocional y social, facilitando la gestión de las emociones, el trabajo en equipo y el desarrollo de la empatía hacia los demás (López et al., 2024).

Se evidenció en una Unidad Educativa pública de Esmeraldas, Ecuador que, a pesar del esfuerzo de los docentes para que los estudiantes del subnivel elemental aprendan el idioma inglés, estos no se encontraban lo suficientemente motivados para el aprendizaje de dicho idioma. Esta falta de motivación se refleja en su bajo rendimiento académico, escasa participación en actividades de clase y en la falta de compromiso con la entrega de tareas de

inglés, lo cual genera que los conocimientos de su gramática y pronunciación no les permitan comunicarse con fluidez en este idioma, generando una diferencia respecto a estudiantes expuestos a temprana edad a un idioma no materno, los cuales desarrollaron bilingüismo y fácilmente logran aprender nuevos idiomas.

Esta situación genera consecuencias negativas a los estudiantes, pues afecta su desempeño dentro de una sociedad altamente globalizada, en donde la imposibilidad de comunicarse a través del idioma inglés crea barreras que dificultarán su futuro desarrollo profesional y laboral. En vista de que la metodología lúdica favorece la motivación de los estudiantes debido al dinamismo de su estrategia, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué estrategia didáctica basada en la metodología lúdica podría contribuir a fomentar la motivación por el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del subnivel elemental de Esmeraldas, Ecuador?

En tal sentido, la siguiente investigación siguió como objetivo general proponer una estrategia didáctico-lúdica que fomente la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés, fortaleciendo su interés y compromiso con este proceso. Se siguieron los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés, determinar la percepción de los estudiantes con relación al uso de actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés, y planificar fases estratégicas, acciones y procederes basados en la metodología lúdica que fomenten la motivación de los estudiantes para el aprendizaje del idioma inglés

Al realizar una revisión de la literatura en el ámbito educativo, Soledispa et al. (2020) definen la motivación como el interés del estudiante por aprender a aprender. Este interés le permite construir su propio conocimiento mediante actividades activas, dinámicas y críticas. La motivación, tal como lo señalan Espinoza y Pérez (2022), se considera primordial dentro del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, ya que, a partir de esta, el estudiante se siente impulsado

para aprender, por lo cual es necesario que el docente diseñe estrategias para motivar a sus alumnos. Cuando el estudiante se siente motivado correctamente, tendrá la necesidad de conocer más de aquello que lo inspira. De acuerdo con el criterio de Soledispa et al. (2020), la motivación crea el impulso de actuar, facilitando la enseñanza aprendizaje del educando.

Según Garcés et al. (2018), el aprendizaje significativo se relaciona estrechamente con la motivación para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos, por ejemplo, se puede señalar la escucha activa, visualización de películas, repetición, juegos, canciones, inmersión lingüística, entre otras.

En este mismo orden de ideas se observa que, dentro de la práctica educativa se puede encontrar un sinfín de estrategias implementadas con el propósito de sembrar o facilitar conocimientos al sujeto y aumentar su nivel de motivación. Las estrategias para la didáctica del aprendizaje del idioma inglés y su relación con la motivación de los estudiantes para el aprendizaje del mismo constituyen un aspecto fundamental en la enseñanza, donde su enfoque está en encontrar las mejores formas de enseñar inglés, de manera que los estudiantes asimilen el idioma, lo practiquen en su diario vivir y también se sientan motivados a seguir descubriendo más de él.

En opinión de Taborda (2024), los juegos son cada vez más valorados en la pedagogía moderna, ya que contribuyen a crear una atmósfera positiva en el aula, lo cual favorece la actitud motivacional de los estudiantes. Los recursos didácticos se han diseñado con la intención de facilitar la labor del docente y del alumno.

La lúdica se puede considerar un instrumento valioso para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, explica Arias (2014), que el término proviene del latín *ludus*, que se vincula a reír y el placer. En palabras de Pino (2021), la lúdica está presente en la vida de las personas desde que tienen memoria, es decir, el ser humano requiere vivir y producir experiencias lúdicas para tener una vida que merezca la pena ser vivida. La lúdica se asocia

con el ambiente donde se lleva a cabo el proceso de aprendizaje entre docentes y estudiantes, lo cual permite la presencia de situaciones espontáneas y dinámicas que se traducen en un estado de bienestar para quienes participan en ello (Yagüé, 2018).

Según Moreira y García (2022) el juego lúdico destaca como un componente esencial en el aprendizaje del estudiante, permitiendo que se sumerja a participar activamente en el aula de clases, dejando a un lado la metodología tradicional, a la cual muchos estudiantes se encuentran acostumbrados. Por esta razón, se ha convertido en una actividad muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los idiomas de una manera divertida, entretenida y recreativa.

La teoría humanista en la didáctica del inglés

Maslow (1943) se distingue por su teoría de la jerarquía de necesidades, la cual impacta en la pedagogía humanista al subrayar la relevancia de cubrir necesidades fundamentales antes de que se produzca un aprendizaje significativo. De acuerdo con Maslow (1943), una educación humanista debe fomentar el crecimiento del potencial personal, la autorrealización y el bienestar emocional de los alumnos.

Rogers (1969) sugirió una enseñanza enfocada en el alumno, en la que el aprendizaje relevante se da en un entorno de confianza, empatía y autenticidad. Su perspectiva resalta la función del profesor como facilitador en vez de transmisor de saberes, fomentando la independencia del alumno y el aprendizaje basado en experiencias.

Freire (1970) propuso una metodología pedagógica enfocada en la concienciación y emancipación del sujeto. Para él, la educación no debería ser un acto de impartición mecánica de saberes (educación en negocios), sino un proceso dialógico que promueva la reflexión crítica y el cambio social. La pedagogía humanista de Freire resalta la importancia del respeto hacia el alumno como participante activo en el proceso de aprendizaje y su habilidad para modificar su realidad.

He aquí que estos tres autores convergen en que el estudiante debe atenderse en clase como el ser humano que es, con sus intereses, necesidades, motivaciones. Es este ambiente centrado en el estudiante el que posibilita un aprendizaje de calidad. En el estudio que nos ocupa, con el uso de una estrategia didáctico-lúdica interactiva, los estudiantes se ven aceptados, tenidos en cuenta, se motivan y se movilizan hacia el aprendizaje del inglés.

La teoría sociocultural y la zona de desarrollo próximo

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky sostiene que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje se producen mediante la interacción social. De acuerdo con Vygotsky (1978), el conocimiento no se forma de forma individual, sino en un entorno social y cultural donde el lenguaje y la mediación desempeñan un rol crucial. La adquisición de conocimientos se produce mediante la participación en actividades conjuntas con otras personas, en particular con aquellos con un alto grado de conocimiento o experiencia, como profesores, compañeros y cuidadores.

Uno de los conceptos fundamentales de esta teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se establece como la separación entre lo que un estudiante puede realizar de manera autónoma y lo que puede alcanzar con la asistencia de un adulto o un compañero más capacitado (Vygotsky, 1978). En este contexto, la enseñanza efectiva sucede cuando se proporciona respaldo o soporte para que el alumno pueda adquirir competencias más sofisticadas, fomentando de esta manera su aprendizaje autónomo.

En el contexto de la tesis sobre la **estrategia didáctico-lúdica para fomentar la motivación por el aprendizaje del inglés en estudiantes del subnivel elemental en Esmeraldas**, la teoría sociocultural de Vygotsky proporciona un **marco teórico sólido** para sustentar la importancia de la interacción social en el aprendizaje de un idioma.

1. **Aprendizaje colaborativo y mediación:** La propuesta didáctico-lúdica fomenta la interacción entre los estudiantes y los docentes, lo que se alinea con la idea de que el

aprendizaje del inglés puede ser más efectivo cuando se realiza en un entorno social, con la mediación de un facilitador que ayude a ampliar la ZDP de los estudiantes.

2. **Uso del juego como herramienta de andamiaje:** Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes participar en actividades estructuradas que ofrecen apoyo temporal para alcanzar nuevos niveles de competencia lingüística, lo que refuerza el concepto de *scaffolding* o andamiaje.
3. **Desarrollo de habilidades a través de la interacción:** Dado que el aprendizaje del inglés implica la adquisición de habilidades comunicativas, la teoría de Vygotsky justifica el uso de actividades interactivas que faciliten la inmersión en el idioma dentro de un ambiente de apoyo.

Al investigar sobre una estrategia didáctico-lúdica para incentivar la motivación hacia el aprendizaje del inglés en alumnos del nivel elemental en Esmeraldas, la teoría sociocultural de Vygotsky ofrece un sólido marco teórico para respaldar la relevancia de la interacción social en el aprendizaje de un idioma, que se pueden resumir de la siguiente manera:

1: Enseñanza cooperativa y mediación: La propuesta didáctico- lúdica promueve la interacción entre los alumnos y los profesores, lo que concuerda con la noción de que el aprendizaje del inglés puede ser más eficaz cuando se lleva a cabo en un ambiente social, con la intervención de un facilitador que contribuya a expandir la ZDP de los estudiantes.

2. Utilización del juego como instrumento de estructuración: Las tácticas recreativas posibilitan que los alumnos se involucren en actividades organizadas que brindan respaldo temporal para lograr nuevos grados de habilidad lingüística, fortaleciendo así el concepto de *scaffolding* o andamiaje.

3. Fomentar competencias mediante la interacción: Ya que el aprendizaje del inglés conlleva el desarrollo de competencias comunicativas, la teoría de Vygotsky respalda la

implementación de actividades interactivas que promuevan la inmersión en el idioma en un entorno comunicativo.

Antecedentes

Existen importantes estudios que relacionan la importancia e incidencia de la motivación con el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera. Al respecto, Taborda (2024) realizó un estudio a través del cual logró en los estudiantes cambios significativos por medio de las estrategias centradas en la lúdica. Al aplicar esta metodología, la cual resultó motivadora y dinámica, se logró un mayor desempeño académico, un gran avance en su desarrollo integral y al mismo tiempo mayor predisposición hacia el aprendizaje de una segunda lengua.

Se encontró también la investigación realizada por Rodríguez et. al (2024) quienes analizaron la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca en la enseñanza del inglés en el nivel básico elemental. Afirman que la motivación extrínseca evidencia un comportamiento relacionado directamente con el logro de un resultado dirigido a obtener algo en particular. Igualmente se encontró la investigación de Espinoza y Méndez (2024) quienes partiendo de la vinculación entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la lúdica, consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés debe ser lo más dinámico posible.

La lúdica tiene un impacto positivo en la educación, consolidándose como un recurso educativo que permite que los estudiantes se sientan más cómodos y el aprendizaje se vuelva divertido.

En este mismo orden de ideas, Hoballah (2023) realizó una investigación en donde planteó analizar de forma óptima la motivación que tienen los estudiantes al momento de aprender una segunda lengua, reconociendo que aún no existe un concepto contemplado acerca de este término ni tampoco una sola teoría que abarque con todos los componentes y factores motivacionales. A su vez invita a complementar este proceso con la mejora del factor

afectivo o sentimental del estudiante, debido a que es parte crucial para este grupo de personas a la hora de cualquier tipo de aprendizaje y en especial si es una nueva lengua, no materna.

Se pudo evidenciar también la investigación realizada por Salazar (2023), cuyo aporte principal se centró en explicar que los docentes conocen el método constructivista y tienen conocimiento de la teoría de inteligencias múltiples; sin embargo, se les dificulta la aplicación de esta. Ante esta situación, este autor consideró la importancia de realizar un taller en línea para capacitar al personal docente acerca de técnicas teatrales y esta propuesta pedagógica enriquece a los maestros de herramientas innovadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de una segunda lengua, como lo es el inglés, el cual es el idioma universal.

Se encontró el estudio de Chimarro (2023) quien centró su estudio en explicar la importancia de las actividades lúdicas para despertar el interés y la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés. Hace énfasis en el hecho de que los docentes deben tener interés en desarrollar estrategias que dinamicen el proceso de enseñanza del idioma inglés, evitando la rutina y aquellas actividades que en lugar de estimular al estudiante lo vuelvan un sujeto reactivo.

Se ubicó el estudio realizado por Choquehuanca et. al (2022), cuyo aporte central se encuentra en demostrar de que la motivación incide en el aprendizaje del inglés puesto que impulsa el interés del estudiante. Tal hecho permite encender e incentivar el desarrollo del proceso, constituyéndose en una parte activa del accionar de los estudiantes.

Se encontró de igual forma la investigación de Cevallos (2022), en la cual se analiza la influencia de actividades que promueven la motivación y el interés de los estudiantes de formar parte en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Los autores son del criterio

que la lúdica desarrolla un pensamiento creativo, disminuye la ansiedad y el rechazo que puedan tener los estudiantes de aprender un nuevo idioma.

De la revisión de la literatura también se evidencia el estudio realizado por Molina et al. (2021), con el que logró determinar que la gamificación es una estrategia que fortalece el aprendizaje del inglés por medio del juego para atrapar el interés del alumno. El aprendizaje y pericia de una segunda lengua, como lo es el inglés, da una gran ventaja en un mundo globalizado, donde podrán desenvolverse en entornos multiculturales.

Por su parte, Álvarez y Rojas (2021) desarrollaron una investigación relacionada con la motivación y el aprendizaje del idioma inglés a partir de una perspectiva conceptual. A tales efectos, destacan que el motor para el aprendizaje de un idioma es la motivación, debido a que representa el incentivo para aprender mejor con un estado de ánimo que favorece este proceso.

Se encontró también el estudio realizado por Martínez (2020), quien sostiene que el uso de las diferentes plataformas digitales con fines educativos es una herramienta de gran utilidad en el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés, ya que ayuda y motiva más al individuo para el aprendizaje. En este mundo globalizado los maestros tienen diferentes herramientas de aprendizaje, técnicas y estrategias didácticas que fortalecen aquellos contenidos que se adquirieron dentro del aula para ser más eficientes en el desarrollo de las habilidades.

Asimismo, se ha documentado la investigación de Candela y Benavides (2020) quienes profundizaron estudios sobre las actividades lúdicas, señalando que estas constituyen un aliado poderoso que fomentan el aprendizaje de carácter significativo. Las actividades lúdicas propician las relaciones armoniosas y la empatía entre los estudiantes, lo cual crea un ambiente agradable que favorece el aprendizaje.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó bajo la modalidad mixta, es decir, aquella que entrelaza la investigación cualitativa y cuantitativa, implicando su interacción y potenciación. A través de la modalidad mixta se pueden recolectar y analizar datos tanto de una forma cualitativa como cuantitativa, logrando una discusión conjunta de estos (Hernández y Mendoza, 2018). A través del enfoque cualitativo se buscó comprender la importancia de la utilización de la estrategia didáctico-lúdica como vía para la motivación del proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera, teniendo como propósito reconstruir la realidad, es decir, la forma como la utilización de juegos puede ayudar a que los estudiantes del subnivel elemental de Esmeraldas Ecuador aprendan el idioma inglés, partiendo de la necesidad de que se sientan más motivados para aprender el idioma inglés.

Igualmente, se hizo uso de la modalidad cuantitativa para reflejar numéricamente la cantidad de estudiantes del subnivel elemental que se sienten motivados para aprender inglés de acuerdo con los procedimientos utilizados actualmente, así como obtener su punto de vista sobre el uso de la estrategia didáctico-lúdica como elemento motivador para el aprendizaje del inglés.

Se está en presencia de una investigación documental y de campo. La investigación documental de acuerdo con Jurado (2005) es aquella que se refiere a la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de datos existentes en documentos de cualquier especie, tales como fuentes bibliográficas, hemerográficas o archivísticas. La investigación documental se desarrolló a través de la revisión bibliográfica de textos, tanto impresos como digitalizados de libros, artículos científicos publicados en revistas de alto impacto que contienen información fidedigna con carácter científico relacionados con la gamificación como elemento de motivación para el aprendizaje de una lengua extranjera en estudiantes de diferentes niveles.

Respecto a la investigación de campo, de acuerdo con lo expresado por Hernández y Mendoza (2018) es aquella que se refiere a la recolección de datos con base a un registro sistemático, válido y confiable de comportamientos que pueden ser observables en la realidad. Se utilizó para observar, por una parte, la cantidad de estudiantes del subnivel elemental que se sienten motivados por aprender inglés con los procedimientos que se utilizan actualmente en las unidades educativas donde cursan sus estudios y la cantidad de ellos que piensa que la utilización de una estrategia didáctico-lúdica puede ser útil para el aprendizaje de un idioma.

El paradigma empleado en la investigación es el positivista, entendido por Ramos (2015) como aquel que sustenta a la investigación que tiene como objetivo comprobar una hipótesis por medios estadísticos, o determinar los parámetros de una determinada variable de una forma numérica. Este paradigma permitió establecer la relación existente entre la motivación a través de una estrategia didáctico-lúdica y el aprendizaje de una segunda lengua. De esta manera, se puede contribuir al desarrollo de prácticas educativas basadas en evidencia que beneficien a los estudiantes del subnivel elemental en su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Se utilizó el enfoque analítico-sintético, el cual de acuerdo a lo indicado por Rodríguez (2007) estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes, con la finalidad de examinarlas individualmente, para posteriormente integrarlas de manera holística. Este enfoque se empleó para desglosar las variables principales y examinar su vínculo con la eficacia de una estrategia pedagógica-lúdica dirigida a potenciar la motivación en el aprendizaje del inglés en alumnos del subnivel elemental en Esmeraldas, Ecuador.

Adicionalmente, se basó en el estudio de la situación específica de los alumnos para elaborar la estrategia, lo que demuestra la aplicación del método inductivo, mientras que su estructura teórica se fundamentó en un enfoque deductivo. Igualmente, la hermenéutica jugó

un papel crucial en la interpretación de la documentación examinada, los resultados logrados y el proceso en general, lo que posibilitó la base del diseño de la propuesta expuesta.

En cuanto a las técnicas de investigación, se hizo uso de la encuesta, entendida por Montes (2000) como un sistema de preguntas que tiene por finalidad conseguir datos para una investigación. Esta se aplicó a 90 estudiantes del subnivel elemental en Esmeraldas, Ecuador, con la finalidad de conocer su criterio sobre la motivación que tienen actualmente para el aprendizaje del idioma inglés, así como conocer su opinión sobre el uso de una estrategia didáctico-lúdica para fortalecer la motivación del aprendizaje de dicho idioma.

Respecto a los instrumentos de investigación, para la aplicación de la encuesta, con ayuda de la herramienta *Chatgpt* se elaboró un cuestionario contentivo de 17 preguntas cerradas enfocadas en las dimensiones motivación, preferencia por actividades lúdicas y relación actividades lúdicas-motivación, en donde los estudiantes tenían como opciones a elegir: muy de acuerdo, de acuerdo, neutral, en desacuerdo o muy en desacuerdo.

La población estuvo representada por todos los estudiantes del subnivel elemental en Esmeraldas, Ecuador, tomándose una muestra no probabilística de participantes voluntarios conformada por 90 estudiantes de la ciudad y país referidos.

Para el análisis de los datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes se siguió el siguiente procedimiento:

1. Cálculo de puntuaciones medias: Para cada aspecto de la motivación se determinaron las calificaciones medias de las reacciones de los alumnos. Esto facilitó la obtención de una perspectiva global del grado de motivación en cada categoría.

2. Evaluación de la variabilidad: Se analizó la variabilidad de las respuestas en cada dimensión con el objetivo de detectar patrones y tendencias. Para lograrlo, se empleó la desviación estándar, que facilitó entender cuán uniformes o variadas son las perspectivas de los alumnos.

3. Análisis descriptivo de las preferencias lúdicas: Las respuestas relacionadas con las preferencias por actividades lúdicas fueron analizadas descriptivamente para identificar las actividades que los estudiantes prefieren. Los resultados se presentan en forma de frecuencias y porcentajes, permitiendo una comparación clara de las opciones más valoradas por los participantes.

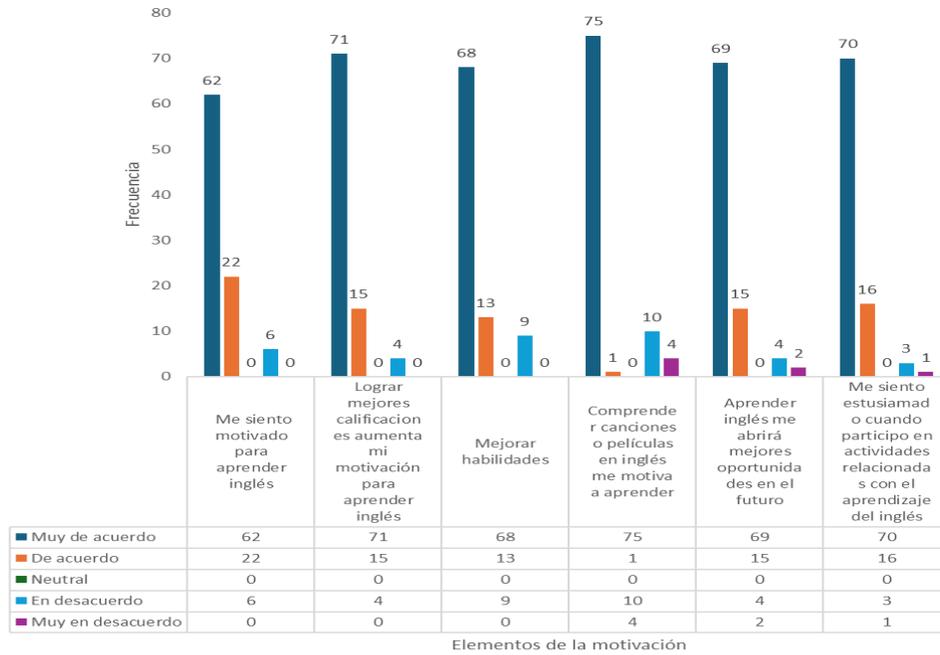
4. Correlación entre motivación y preferencias: Se aplicó un análisis correlacional para determinar la existencia de alguna relación significativa entre la motivación y las preferencias por actividades lúdicas. Esto permitió observar si los estudiantes más motivados mostraron una mayor preferencia por ciertos tipos de actividades.

RESULTADOS

Con relación a la dimensión Motivación por el Aprendizaje del inglés (**Figura 1**), los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes seleccionaron la categoría Muy de acuerdo en todos los indicadores evaluados, con frecuencias que oscilan entre 62 y 75 respuestas. Los indicadores que tuvieron mayor aceptación fueron el aprendizaje de canciones y películas en inglés (75) y participación en actividades relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés (70). Las respuestas en las categorías De acuerdo, Neutral, En desacuerdo y Muy en desacuerdo presentaron valores significativamente menores.

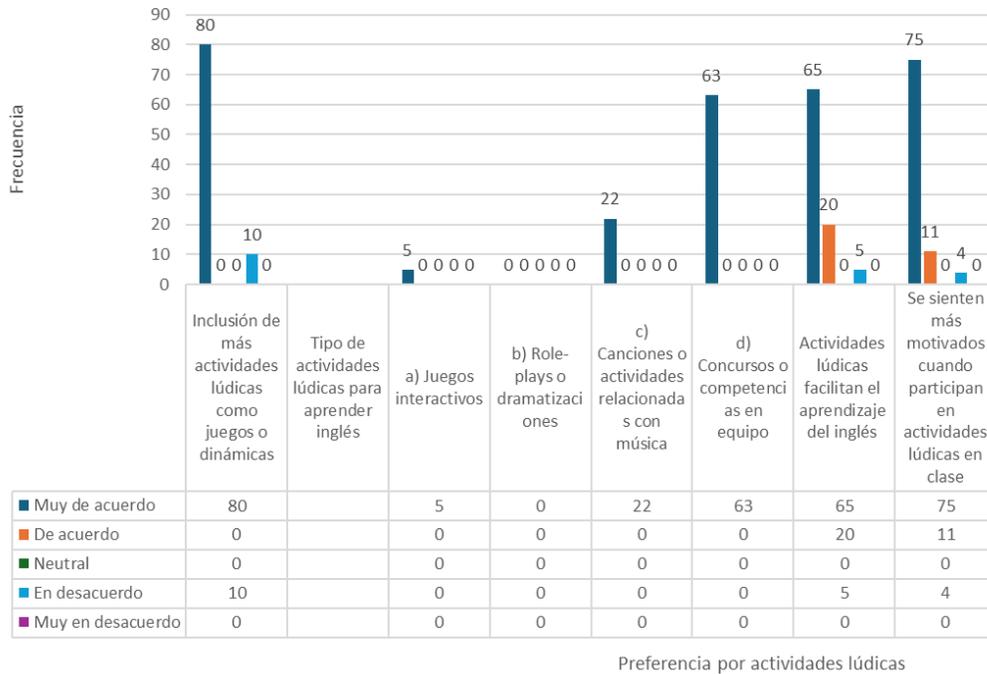
Figura 1

Dimensión Motivación por el Aprendizaje del inglés



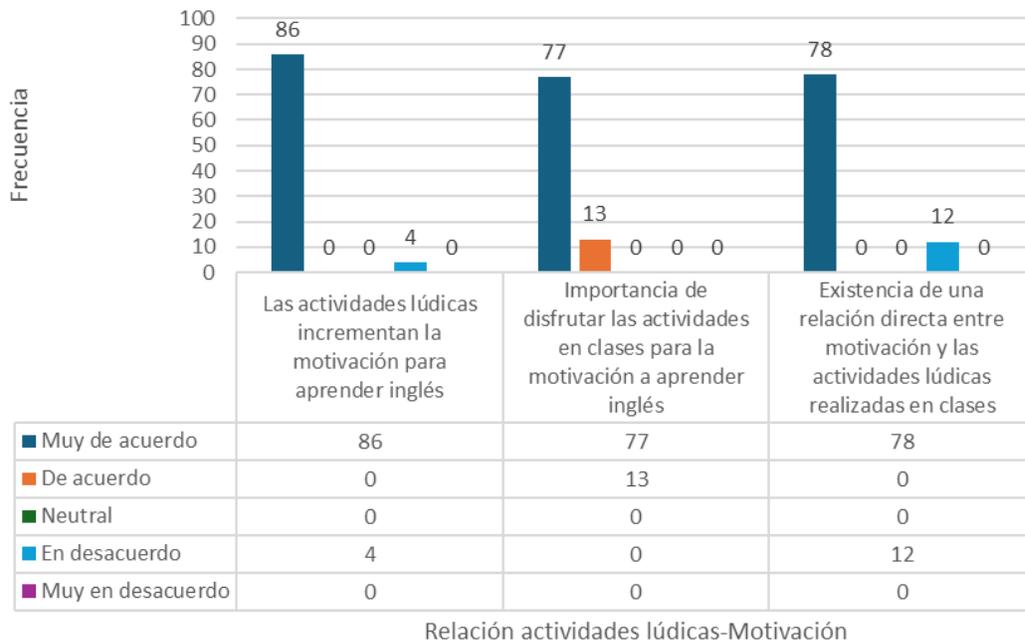
Fuente: Encuesta a 90 estudiantes del subnivel elemental de una unidad educativa de Esmeraldas, Ecuador (2025).

Respecto a la dimensión Preferencia por actividades lúdicas (**Figura 2**) los resultados reflejaron que la mayoría de los estudiantes encuestados seleccionaron la categoría Muy de acuerdo en los indicadores evaluados, con frecuencias que oscilan entre 5 y 80 respuestas. Los indicadores que tuvieron mayor aceptación fueron la inclusión de actividades lúdicas como juegos o dinámicas (80) y sentirse más motivados cuando participan en actividades lúdicas en clases (75). Las respuestas en las categorías De acuerdo, Neutral, En desacuerdo y Muy en desacuerdo presentaron valores significativamente menores.

Figura 2**Dimensión Preferencia por actividades lúdicas**

Fuente: Encuesta a 90 estudiantes del subnivel elemental de una unidad educativa de Esmeraldas, Ecuador (2025).

Respecto a la dimensión Relación actividades lúdicas-Motivación (**Figura 3**) los resultados reflejaron que la mayoría de los estudiantes encuestados seleccionaron la categoría Muy de acuerdo en los indicadores evaluados, con frecuencias que oscilan entre 77 y 86 respuestas. Los indicadores que tuvieron mayor aceptación fueron las actividades lúdicas incrementan la motivación para aprender inglés (86) y la existencia de una relación directa entre motivación y las actividades lúdicas realizadas en clases (78). Las respuestas en las categorías De acuerdo, Neutral, En desacuerdo y Muy en desacuerdo presentaron valores significativamente menores.

Figura 3*Dimensión Relación Actividades Lúdicas-Motivación*

Fuente: Encuesta a 90 estudiantes del subnivel elemental de una unidad educativa de Esmeraldas, Ecuador (2025).

PROPUESTA

Tomando en consideración la información recopilada en el diagnóstico realizado y el objetivo general de la presente investigación, se propone la siguiente estrategia didáctico-lúdica para fomentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés fortaleciendo su interés y compromiso con este proceso:

Esta estrategia didáctico-lúdica será aplicada en cada unidad didáctica del libro de texto que utilizan los estudiantes. En caso de no contar con libros de texto, la estrategia se implementará teniendo en cuenta los contenidos básicos relacionados con el nivel de inglés que cursan los estudiantes.

Nombre de la estrategia: “Carla’s Bingo Blast: La Aventura del inglés”

Objetivo de la estrategia: Aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés a través de una estrategia didáctico-lúdica interactiva, que fortalezca su vocabulario, comprensión auditiva y habilidades comunicativas con su entorno.

Fases de implementación de la estrategia:

1. Fase preparatoria

Objetivo:

Preparar todos los materiales y asegurarse de que los estudiantes comprendan las reglas y objetivos del juego.

Acciones:

- Diseñar y preparar los cartones de bingo con palabras o frases en inglés ajustadas al nivel que cursan los estudiantes
- Crear una lista de palabras/frases que se utilizarán durante el juego, que incluya la conjugación de verbos regulares e irregulares
- Asegurar la disponibilidad de marcadores o fichas.
- Explicar las reglas del juego y los objetivos a los estudiantes.

Procederes:

- Realizar una inducción grupal para explicar la finalidad de la dinámica y conocer las expectativas de los estudiantes en cuanto al manejo del vocabulario.
- Organizar a los estudiantes por pareja de manera que puedan intercambiar conocimientos de vocabulario y léxico.
- Establecer premios simbólicos para los ganadores del bingo como recompensa a sus conocimientos.

2. Fase de inicio del juego

Objetivo:

Introducir a los estudiantes en la dinámica del juego de manera clara y motivadora.

Acciones:

- Distribuir los cartones de bingo y los marcadores a los estudiantes.
- Repetir brevemente las reglas del juego y aclarar cualquier duda.

Procederes:

- Animar a los estudiantes a participar activamente y recordarles que habrá premios simbólicos para los ganadores.
- Elegir notas musicales que se colocarán cuando los estudiantes canten bingo, lo cual estimulará su sentido del oído y generará emoción en el aula de clases.

3. Fase de desarrollo del juego

Objetivo:

Fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su comprensión y vocabulario en inglés.

Acciones:

- Indicar en voz alta y correctamente pronunciadas las palabras/frases en inglés.
- Conservar un ritmo del juego adecuado dependiendo del *feedback* que exista en el grupo, proporcionando explicaciones adicionales si es necesario.
- Interactuar con los estudiantes para asegurarse de que comprendan y se mantengan motivados.
- Llevar el control de manera que cuando los estudiantes vayan anunciando bingo el resto de los compañeros estén compenetrados en el juego y sean parte activa en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Procederes:

- Grabar las sesiones para colocar el video en la plataforma *YouTube* con la finalidad de que los estudiantes puedan repasar el vocabulario para fortalecer el proceso de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés.

4. Fase de retroalimentación y corrección

Objetivo:

Evaluar el aprendizaje y la experiencia de los estudiantes, proporcionando retroalimentación y reforzando el conocimiento adquirido.

Acciones:

- Verificar que efectivamente las palabras/frases marcadas por los estudiantes en el cartón correspondan a las anunciadas por el docente.
- Discutir las palabras/frases utilizadas durante el juego y su aplicación en contextos reales.
- Solicitar retroalimentación de los estudiantes sobre la actividad.

Procederes:

- Verificar los ganadores del juego
- Evaluar la aceptación del juego por parte de los estudiantes lo cual permitirá realizar los ajustes pertinentes para futuras sesiones

DISCUSIÓN

Los resultados de la presente investigación coinciden plenamente con estudios anteriores sobre la relación que existe entre motivación y aprendizaje del idioma inglés y cómo la lúdica contribuye a mejorar la motivación de los estudiantes para aprender idiomas extranjeros.

En la dimensión de Motivación, en la categoría Muy de acuerdo, se puede observar claramente que los estudiantes encuestados presentan un elevado nivel de motivación en todos los indicadores evaluados, con valores que varían entre 62 y 75 respuestas. Las medias más altas (22.5) se observan en preguntas relacionadas con la motivación general para aprender inglés (Pregunta 1), el logro de mejores calificaciones (Pregunta 2), y la comprensión de canciones o películas en inglés (Pregunta 4). La desviación estándar relativamente alta

indica que, aunque hay una tendencia general positiva, hay variabilidad en cómo los alumnos perciben estos aspectos.

Esto apunta a una marcada inclinación hacia el aprendizaje del idioma, motivada por elementos como el anhelo de perfeccionar habilidades, conseguir notas superiores y tener acceso a oportunidades más amplias. Estos tres indicadores con frecuencia de la categoría Muy de acuerdo elevada revelan una profunda motivación extrínseca de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés.

Igual opinión sostienen Choquehuanca et al. (2022), quienes expresan que la motivación para el aprendizaje del idioma inglés se encuentra directamente relacionada con el rendimiento académico de los estudiantes, entendido este como el grado de conocimiento logrado por una persona en cualquier actividad educativa. Al respecto es importante señalar que detallan dichos autores que el rendimiento académico representa un tema dinámico directamente relacionado con el aprendizaje que refleja una aproximación a las evidencias y dimensiones del perfil de habilidad, conocimiento, actitud y valor desarrollado por el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Similar criterio es sostenido por Salazar (2023) quien destaca la importancia de la motivación que deben despertar los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual permite la construcción del aprendizaje a través de la creatividad, coadyuvando a la estimulación de la imaginación a través de actividades en aspectos cognitivos, procesos de pensamiento lógico y la decodificación del mensaje que se transmite.

Coincide con este resultado Hoballah (2023) al señalar que la motivación de un estudiante al estudiar un idioma influye significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, fortaleciendo la autoestima, las actitudes, rendimiento académico e incluso la persistencia del estudio de una nueva lengua. De acuerdo con Rodríguez et al. (2024), la motivación extrínseca hace referencia a conductas impulsadas por premios externos o la

elusión de sanciones, lo que en este escenario se refleja en el interés de los alumnos por potenciar su rendimiento escolar y obtener acceso a oportunidades futuras más favorables.

Este descubrimiento concuerda con investigaciones anteriores que resaltan el impacto considerable de la motivación extrínseca en el aprendizaje de idiomas foráneos (Álvarez y Rojas, 2021).

En la dimensión Preferencia por actividades lúdicas, en la categoría Muy de acuerdo, los resultados de la encuesta reflejaron que los estudiantes son del criterio que es favorable la inclusión de actividades lúdicas, juegos interactivos, canciones, concursos y competencias en equipo para facilitar el aprendizaje del idioma inglés, sintiéndose más motivados en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje cuando se incluyen este tipo de actividades, tal circunstancia quedó reflejada a través de las respuestas cuyos valores oscilan entre 5 y 80 respuestas. Los juegos interactivos y las actividades dinámicas (Preguntas 1 y 2a) muestran medias altas (22.5) y desviaciones estándar altas (35.7 y 40.5), lo que sugiere que a los estudiantes les gustan estas actividades, aunque las opiniones son variadas. Las preferencias por role-plays o dramatizaciones (Pregunta 2b) tienen una media baja (5.5) y una baja desviación estándar (11.0), indicando que esta actividad es menos preferida entre los estudiantes.

En tal sentido Taborda (2024) expone que las estrategias centradas en la lúdica, tales como juegos interactivos, dramatizaciones y actividades recreativas han demostrado ser efectivas para aumentar la participación activa y el interés de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés, ya que no solamente promueven un ambiente entretenido, sino que facilitan la internalización del idioma mediante experiencias significativas y relevantes.

Sobre este particular, Chimarro (2023) es del criterio que las actividades lúdicas son importantes para despertar el interés por adquirir nuevos conocimientos, siendo viables para el aprendizaje del inglés. Igualmente, indica que es importante incentivar a los docentes en el proceso de enseñanza del inglés propiciando un modelo dinámico que despierte el interés de

los estudiantes por aprender este idioma, a través del uso de estrategias lúdicas de colaboren en el proceso de aprendizaje.

Cevallos (2022) es del criterio que es importante permitir que se integren las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje del idioma inglés ya que esto facilita no solamente la práctica en la gramática, el vocabulario o la pronunciación, sino que permite al estudiante aprender el idioma inglés de una forma participativa y entretenida, sin que exista temor a burlas por las equivocaciones que puedan cometerse en presencia de los compañeros. Molina et. al (2021) señalan que los métodos de enseñanza aprendizaje dinámicos que hacen uso de la lúdica o la gamificación emplean estrategias más efectivas para consolidar el dominio de actividades lingüísticas en los estudiantes, convirtiéndose la gamificación en una herramienta valiosa para tal fin.

Martínez (2020) expone que producto de la globalización que existe actualmente, el uso de plataformas tecnológicas y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés se han convertido en herramientas atractivas para los estudiantes debido al dinamismo y adaptabilidad que ofrecen estas a las necesidades de la población, reforzando los contenidos que se aprenden en un salón de clases.

En la dimensión Relación actividades lúdicas-Motivación, en la categoría Muy de acuerdo, se puede observar que los estudiantes encuestados se sienten más motivados para aprender inglés cuando se utilizan actividades lúdicas, considerando que existe una relación directa entre la motivación y el empleo de actividades lúdicas durante las clases de inglés, esto se refleja en todos los indicadores evaluados cuyos valores varían entre 77 y 86 respuestas.

En tal sentido, las actividades lúdicas y su impacto en la motivación (Preguntas 1, 2, y 3) muestran medias altas (22.5) y desviaciones estándar relativamente altas (32.5 a 41.0), sugiriendo que los alumnos creen que estas actividades incrementan su motivación.

Los resultados indican que los estudiantes encuentran motivación en diversas áreas del aprendizaje del inglés, especialmente en actividades interactivas y dinámicas. Las actividades lúdicas, como juegos y competencias en equipo, son vistas positivamente y se cree que incrementan la motivación para aprender inglés. Igualmente sugieren los resultados que incorporar una variedad de actividades lúdicas en las clases de inglés puede ser beneficioso para la motivación de los estudiantes. Adaptar las estrategias de enseñanza para incluir estas actividades puede ayudar a aumentar la motivación general y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del inglés

Coinciden con esta afirmación Espinoza y Méndez (2024), quienes señalan que ha sido demostrada la importancia de utilizar métodos basados en actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés puesto que aumenta la motivación de los profesores para enseñar y de los estudiantes para aprender el idioma. El uso de actividades lúdicas influye drásticamente en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, ya que el entorno los hace sentir cómodos, el aprendizaje se vuelve divertido, aumenta su interés en aprender, facilitando la comprensión del material, logrando así que se reduzca la ansiedad.

Igual criterio mantienen Candela y Benavides (2020) al exponer que las actividades lúdicas son un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de los idiomas. La lúdica es una forma de vivir la cotidianidad que propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor, predisponiendo la atención de los estudiantes en motivación para su aprendizaje. En vista del aumento de la motivación que generan las actividades lúdicas se convierten en una herramienta estratégica que introduce al estudiante al alcance de aprendizajes en ambientes agradables lo cual permite un mayor desarrollo de sus habilidades.

CONCLUSIONES

Se diagnosticó que los estudiantes del subnivel elemental de Esmeraldas, Ecuador, presentan un alto nivel de motivación extrínseca para aprender inglés. Los estudiantes consideran que el aprendizaje del idioma es importante para perfeccionar habilidades, conseguir notas superiores y tener acceso a oportunidades más amplias.

Se determinó que los estudiantes están de acuerdo con el uso de actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje del idioma inglés. Dentro de las actividades que favorecen el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de este idioma se encuentran las actividades lúdicas, juegos interactivos, canciones, concursos y competencias en equipo. Estas actividades despiertan el interés de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos, lo cual se refleja en fortalecimiento del vocabulario, pronunciación y comprensión del idioma.

Se observó que los estudiantes encuestados se sienten más motivados para aprender inglés cuando se utilizan actividades lúdicas. Los estudiantes consideran que existe una relación directa entre la motivación y el empleo de actividades lúdicas durante las clases de inglés, lo que implica que este tipo de actividades se deben utilizar en clases con sistematicidad.

Con la información recopilada y desde la hermenéutica del proceso de investigación, se propuso la estrategia didáctico-lúdica denominada “Carla’s Bingo Blast: la aventura del inglés” basada en juegos didácticos interactivos. Con esta estrategia, que consta de cuatro fases: Fase 1. Preparatoria, Fase 2. Inicio del Juego, Fase 3. Desarrollo del juego; Fase 4. Retroalimentación y Corrección. Cada fase con sus objetivos, acciones y procederes que permitirán, al ser aplicadas en el aula, el aumento de la motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés, específicamente su vocabulario, comprensión auditiva y habilidades comunicativas.

Declaración de conflicto de interés

Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés relacionado con esta investigación.

Declaración de contribución a la autoría

Carla Stefanie Montesdeoca-Ortiz: conceptualización, investigación, metodología, redacción del manuscrito.

Haydée Ramírez-Lozada: metodología, supervisión, validación.

REFERENCIAS

- Álvarez, J. y Rojas, J. (2021). Motivación y aprendizaje del idioma inglés: Una perspectiva conceptual. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 1-20.
<https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-mayo/idioma-ingles>
- Arias, I. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de lenguas modernas*, (20), 259-272.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/14982/14241>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cela, C. (2021). Eficacia de las redes sociales en el aprendizaje de idiomas: el alemán como lengua extranjera. En REDINE (Coord.), *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral* (pp. 144-152). Madrid: Adaya Press.
- Cevallos, L. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *Journal ScientificMQRinvestigar*, 6(4), 68-90.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>

- Chimarro, S. (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 Multidisciplinar*, 7(1), 9034-9054.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036
- Choquehuanca, J., Vilca, B. y Mamani, T. (2022). Motivación para el aprendizaje del idioma inglés y la relación con el rendimiento académico de estudiantes del nivel secundario de la Ugel San Román 2021. *Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 303-311.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1338>
- Espinoza, I. y Méndez, J. (2024). El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), 1-14.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)312](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)312)
- Espinoza, J. y Pérez, P. (2022). La motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 6(6), 11060-11097.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
<https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>
- Garcés, L., Montaluisa, Á. y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 231-248.
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGraw Hill Education.
- Hoballah, J. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas-lenguas extranjeras [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Alcalá].

Biblioteca Digital de la Universidad de Alcalá.

<https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/59457>

Jurado, Y. (2005). *Técnicas de investigación documental*. Ciudad de México: Thomson.

López, N., Nieto, R., Delgado, V. y Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177-194.

Martínez, M. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 7(3), 28-32.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/6112>

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

<https://doi.org/10.1037/h0054346>

Molina, P., Molina, A. y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672>

Montes, G. (2000). Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural. *Temas Sociales*, (21), 39-50.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003&lng=es&tlng=es

Moreira, D. y García, I. (2022). El juego lúdico y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación básica. *Journal Scientific MQRinvestigar*, 6(3), 543-566.

https://www.researchgate.net/publication/362687570_EL_JUEGO_LUDICO_Y_SU_APO_RTE_EN_LA_ENSEANZA-APRENDIZAJE_DEL_IDIOMA_INGLES_EN_LA_EDUCACION_BASICA/citation/download

- Pino, Y. (2021). Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica. *LÚDICAMENTE*, 10(19), 1-16.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/7460>
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Av.psicol.*, 23(1), 9-17.
- Rodríguez, F. (2007). Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. *Paradigmas*, 2(1), 9-39.
- Rodríguez, M., Mala, M., Alcívar, V. y Zambrano, C. (2024). La importancia de la motivación intrínseca y extrínseca en la enseñanza del inglés en el nivel básico elemental. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 4593-4617.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9021
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to learn: A view of what education might become*. Merrill.
- Salazar, C. (2023). Estudio de la metodología de la enseñanza del inglés en la Unidad Educativa 24 de Mayo y propuesta de uso de inteligencias múltiples [Tesis de Maestría en Innovación en Educación, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. *Repositorio Institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN*.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/9293>
- Soledispa, A., San Andrés, E. y Soledispa, R. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Sinapsis*, 3(18), 1-12. <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/431>
- Taborda, R. (2024). Estrategias centradas en la lúdica: Un escenario de oportunidad para motivar el aprendizaje del inglés [Tesis de Maestría en Educación, Universidad de la Costa]. *Repositorio de la Universidad de la Costa*.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/12926>

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S. y Souberman, E., Eds.). Cambridge: Harvard University Press.

Yagüé, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111.

<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>