



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TESIS DE GRADO

Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en Inglés en Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia

Cárdenas, E; Castro, K; López, E

Tutora: Mtra. Leana Lanuza Espinoza

Asesora: Mtra. Ena Anielka Suarez Rugama

Centro Universitario Regional de Estelí

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

CUR-Estelí

Departamento de Educación y Humanidades

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”

**Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el
enriquecimiento de vocabulario en Inglés en Estudiantes de Sexto
Grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia**

Tesis para optar al grado de

Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención en Inglés

Autores

Cárdenas López Erika Dalila

Castro Trochez Katherine Yohenia

López Engel Ariel

Tutora:

Mtra. Leana Lanuza Espinoza

Asesora:

Mtra. Ena Anielka Suarez Rugama

5 de Diciembre, 2024



Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a Dios, nuestro Señor Jesucristo, por su infinita misericordia, sabiduría y amor, que nos han acompañado en cada paso de este camino, dándonos la fuerza y la esperanza necesarias para alcanzar nuestros sueños.

A nuestras familias, especialmente a nuestros padres, por su apoyo incondicional, amor y enseñanzas sobre el valor del esfuerzo y la dedicación. Sin su confianza y sacrificios, este logro no habría sido posible. También agradecemos profundamente a nuestras abuelas y bisabuelas, quienes, con su amor y ejemplo, han sido una inspiración constante, aun cuando ya no estén físicamente con nosotros.

A nuestros maestros y maestras, quienes han sido la mejor guía a lo largo de nuestra formación, así como a nuestros psicólogos, docentes y compañeros de clase, gracias por su compañerismo y apoyo en los momentos más desafiantes.

Finalmente, a todos ustedes que de alguna manera han dejado una huella imborrable en nuestras vidas, este logro va dedicado con todo nuestro corazón

Erika Dalila Cárdenas López

Katherine Yohenia Castro Tróchez

Engel Ariel López Bravo

Agradecimiento

Primeramente, agradecemos a nuestro Señor Jesucristo, fuente de nuestra fortaleza y guía en cada paso de este camino. Nuestra fe y confianza en él nos dieron el valor para enfrentar los desafíos y realizar nuestros sueños.

Reconocemos también el apoyo invaluable de nuestros asesores y docentes, quienes, con su experiencia y paciencia, orientaron, guiaron este trabajo y nos motivaron a dar lo mejor de nosotros. Su compromiso fue fundamental para alcanzar esta meta.

Agradecemos de corazón a la comunidad educativa de la escuela Simón Bolívar del Júcaro-Nueva Segovia, especialmente a la directora y a la maestra de inglés de sexto grado de dicha escuela y a los estudiantes de sexto grado por su entusiasmo, colaboración y disposición para ser parte de esta investigación.

A nuestras familias, por ser nuestro pilar en todo momento. Gracias por su amor incondicional, su comprensión en los días más agotadores y por recordarnos siempre que el esfuerzo vale la pena.

Por último, valoramos profundamente el trabajo en equipo que hizo posible esta tesis. Gracias a cada aporte y esfuerzo individual hizo posible la realización de nuestro trabajo.

A todos ustedes y especialmente a Dios, gracias por ser parte esencial de este logro.

2024: "UNIVERSIDAD GRATUITA Y DE CALIDAD PARA SEGUIR EN VICTORIAS"



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN MANAGUA

Centro Universitario Regional CUR- Estelí
Departamento Ciencias de la Educación y Humanidades

CARTA AVAL DEL DOCENTE

A través de la presente se hace constar que los estudiantes: **Erika Dalila Cárdenas López, Katherine Yohenia Castro Trochez y Engel Ariel López**, han finalizado satisfactoriamente la elaboración de su trabajo investigativo titulado: **Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en Inglés en estudiantes de sexto grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia**, para optar al grado de licenciatura.

Después de realizar la revisión, como tutora doy fe que los estudiantes han demostrado, dedicación y compromiso para cumplir con todo lo requerido. Es importante mencionar, que en este proceso fueron incorporados las observaciones realizadas; quien tuvo a bien revisar el documento para que los estudiantes puedan presentar defensa.

Culminando el proceso de tutoría, revisión final y tomando en cuenta que el documento cumple con los requisitos establecidos en la normativa de Seminario de Graduación vigente; efectuándose lo anterior y, en consecuencia; los estudiantes se encuentran preparados para presentar defensa el día cinco de diciembre del año dos mil veinticuatro. Este trabajo investigativo, aportará valiosos aprendizajes así mismos servirá a las futuras generaciones en sus procesos investigativos, como antecedente.

Dado en la ciudad de Estelí a los treinta días del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro.

Leana Gisell Lanuza Espinoza
Tutora Seminario de Graduación
UNAN-Managua/CUR -Estelí

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés, en estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar del Jícaro- Nueva Segovia. El estudio se centra en cómo los juegos tradicionales pueden favorecer la adquisición del vocabulario en inglés, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Es de tipo cualitativa y se trabajó con una muestra de 16 estudiantes de sexto grado. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron observación, entrevista con el docente y encuesta a estudiantes para analizar la percepción de los estudiantes sobre la efectividad de los juegos en su aprendizaje. Los resultados muestran que los juegos tradicionales son una herramienta favorable para enriquecer el vocabulario en inglés porque motivan y favorecen la participación de los estudiantes. Este estudio concluye que los juegos tradicionales como estrategia metodológica para enriquecer el vocabulario en inglés es positiva y altamente calificada.

Palabras claves: juegos tradicionales, vocabulario, estrategias metodológicas, inglés.

Abstract

The objective of this research is to analyze the use of traditional games as a methodological strategy for English vocabulary enrichment in sixth grade students of the Simón Bolívar del Júcaro Nueva Segovia school. The study focuses on how traditional games can favor the acquisition of English vocabulary, promoting a more dynamic and participatory learning environment. It is qualitative and worked with a sample of 16 sixth grade students. The data collection instruments applied were observation, teacher interview and student survey to analyze the students' perception of the effectiveness of the games in their learning. The results show that traditional games are a favorable tool for enriching English vocabulary because they motivate and encourage student participation. This study concludes that the use of traditional games as a methodological strategy to enrich English vocabulary is positive and highly qualified.

Keywords: traditional games, vocabulary, methodological strategy, English.

Índice

I.	Introducción	1
II.	Antecedentes.....	3
III.	Planteamiento del Problema.....	8
	3.1 Preguntas de Investigación	11
IV.	Justificación	12
V.	Objetivos	14
	5.1. Objetivo General	14
	5.2. Objetivos Específicos	14
VI.	Fundamentación Teórica	15
	6.1. Teorías sobre la adquisición de un segundo idioma.....	15
	6.2. Aprendizaje Lúdico	19
	6.3. Motivación y retención de vocabulario	20
	6.3.1. Motivación intrínseca.....	21
	6.3.2. Motivación extrínseca	21
	6.4. Desarrollo de habilidades lingüísticas a través de juegos: Escucha, habla, lectura y escritura en inglés mediante juegos	23
	6.5. Fortalecimiento de las competencias comunicativas.....	23
	6.6. Estrategias Metodológicas basadas en juegos	24
	6.6.1. Juegos como estrategia de enseñanza del inglés.....	25
	6.6.2. Fases para la implementación de juegos como herramienta de enseñanza	26
	6.7. El papel de los juegos en el aprendizaje.....	27
	6.8. Juegos y su impacto en el desarrollo cognitivo	27
	6.8.1. La afectividad.....	28
	6.8.2. La motricidad	28
	6.8.3. La inteligencia	28
	6.8.4. La creatividad.....	28
	6.8.5. La sociabilidad	29

6.9.	Juegos tradicionales en el contexto educativo	29
6.9.1.	Definición	29
6.9.2.	Características.....	30
6.9.3.	Clasificación	31
6.10.	Juegos tradicionales como herramientas pedagógicas	32
6.11.	Ejemplos de juegos tradicionales adaptados al inglés	32
6.12.	Desafíos en la implementación didáctica de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés.....	34
6.12.1.	La presión de ganar puede ser demasiado estresante	34
6.12.2.	Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo.....	35
6.12.3.	A los juegos hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad.....	35
6.12.4.	Hay juegos demasiado complicados y es muy difícil explicar las reglas en la lengua meta.....	36
6.12.5.	Dificultades en la adaptación del currículo.....	36
6.12.6.	Limitaciones del contexto escolar y recursos.....	36
6.13.	Contexto sociocultural del uso de juegos tradicionales en Nicaragua	37
6.13.1.	Importancia cultural de los juegos tradicionales en el desarrollo educativo.	37
VII.	Operacionalización de variables y/o matriz de categorías	39
VIII.	Diseño Metodológico	41
8.1.	Tipo de investigación	41
8.2.	Universo, población y muestra	42
8.2.3.	Muestra.....	42
8.3.	Técnicas de recolección de datos:	43
8.3.1.	Entrevista.....	43
8.3.2.	Observación.....	43
8.3.3.	Encuesta.....	43
IX.	Análisis y discusión de resultados.....	44
X.	Conclusiones.....	52
XI.	Recomendaciones.....	54

XII. Referencias y bibliografía..... 56

XIII. Anexos 61

I. Introducción

La enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en Nicaragua, ha adquirido una relevancia creciente en el contexto educativo, especialmente en educación primaria. El desarrollo de habilidades lingüísticas básicas, tales como el vocabulario, constituye un pilar fundamental para la formación de una competencia comunicativa que permita a los estudiantes interactuar en situaciones académicas, profesionales y laborales. Sin embargo, en muchos contextos educativos, los estudiantes enfrentan muchas dificultades para adquirir y retener vocabulario en inglés. Muchas veces, esto es causado por la prevalencia de enfoques tradicionales que no logran captar el interés ni fomentar la participación de los estudiantes.

De manera específica, en los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar, ubicada en el municipio de El Jícaro-Nueva Segovia, las dificultades para aprender vocabulario en inglés se agravan por una serie de factores contextuales y educativos. Entre estos factores se destacan, las diferencias en los niveles de competencias lingüística entre los estudiantes, la enseñanza tradicional del idioma y las dificultades propias de los estudiantes provenientes de comunidades con acceso limitado a educación de calidad. Asimismo, las clases en aulas improvisadas, expuestas a factores externos como el ruido y las distracciones, también representan un desafío adicional para alcanzar una enseñanza equitativa y efectiva.

A fin de abordar estas problemáticas, la presente investigación propone el uso de los juegos tradicionales como una estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés en estudiantes de educación primaria. Los juegos tradicionales, son generalmente conocidos por la población nicaragüense, no solo favorecen la motivación y participación de los estudiantes, sino que también proporcionan un enfoque lúdico que promueve la integración activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. Esta metodología se presenta como una alternativa eficaz para la práctica del habla y escritura de vocabulario en el idioma inglés, facilitando el aprendizaje de una manera significativa y contextualizada.

La relevancia de esta investigación radica en la necesidad de encontrar soluciones efectivas a las dificultades que enfrentan los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar para adquirir y utilizar vocabulario en inglés. Las características particulares del entorno educativo requieren una solución que pueda adaptarse a las necesidades y realidades de los estudiantes,

motivando el interés por el aprendizaje del idioma. Además, la integración de juegos tradicionales permite el rescate de la cultura nicaragüense, fortaleciendo su identidad nacional.

Este trabajo de investigación está estructurado en tres partes principales:

En primer lugar, se aborda la relevancia histórica de la temática en cuestión, a través de un recorrido internacional y nacional de autores que han abordado la importancia de metodologías alternativas para la enseñanza del vocabulario en inglés, especialmente en entornos de educación primaria. Se analizan las perspectivas de diversos autores que han defendido la inclusión de juegos tradicionales en el aula de clases.

Seguidamente, se examinan los juegos tradicionales desde diferentes enfoques teóricos, basándose en el aporte de figuras claves como: Jean Piaget, Lev Vygotski y otros. Se analizan conceptos, beneficios educativos, características particulares, clasificaciones y ejemplificación de los juegos tradicionales bajo el punto de vista de diversos autores.

Por último, se presenta una conclusión basada en el análisis de datos recolectados, a través del uso de instrumentos tales como: encuestas a estudiantes, entrevista a docente y observación. Los cuales han sido validados por personas expertas en el tema. Este análisis final permite reflexionar sobre como los principios teóricos realizados pueden respaldar el uso de juegos tradicionales como una estrategia eficaz para el enriquecimiento de vocabulario en inglés, aportando una visión integral para su aplicación en contextos educativos.

II. Antecedentes

A lo largo de la historia, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha pasado por diversas metodologías y enfoques pedagógicos, desde los tradicionales métodos de gramática-traducción hasta enfoques más comunicativos y participativos. En este contexto, los juegos tradicionales, que han sido parte de las culturas y sociedades durante generaciones, comienzan a ser reconocidos no solo por su valor recreativo, sino también como herramientas pedagógicas. Diversos estudios han abordado la importancia de metodologías alternativas como el uso de juegos para la enseñanza del vocabulario en inglés, especialmente en entornos de educación primaria.

Para la realización de este estudio se procedió a revisar la bibliografía. Se consultaron bases de datos con importante valor científico, como artículos académicos, publicaciones y tesis relacionadas con la enseñanza del inglés y el uso de juegos como estrategia metodológica. Además, se revisaron libros y documentos de autores reconocidos en el ámbito educativo, que sirvieron como base teórica para solidificar nuestra investigación.

Como antecedentes y guía principal de esta investigación, a nivel internacional se retoma el aporte de García (2015), quien en su trabajo de fin de grado titulado “Adquisición de vocabulario inglés en segundo ciclo de educación infantil a través de la tecnología y materiales tradicionales”, ofrece una perspectiva valiosa. La investigación se divide en dos partes: la primera examina las teorías y técnicas para la adquisición de vocabulario en una segunda lengua, mientras que la segunda presenta una serie de actividades diseñadas para enseñar vocabulario a niños de primer curso de Educación Primaria. En su trabajo destaca la importancia de combinar diferentes técnicas y adaptar las actividades a las necesidades específicas de los alumnos. En particular, se enfoca en juegos como Crossword, Memo Memo, Bingo, Show and Tell, y El Tesoro, los cuales demuestran ser efectivos al involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje. (García E. S., 2015), concluye que las técnicas que permiten a los alumnos experimentar el aprendizaje de manera significativa, en lugar de simplemente memorizar palabras sin contexto, son las más exitosas. Las actividades que permiten a los niños interactuar con los materiales y ver la relevancia de las palabras en su vida cotidiana son especialmente eficaces.

Esta conclusión es relevante para esta investigación, que se centra en el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para enriquecer el vocabulario en inglés. Nuestro

estudio se basa en que los juegos tradicionales pueden ofrecer una alternativa significativa y efectiva a las técnicas modernas, al permitir que los estudiantes vivan y experimenten el aprendizaje de manera más profunda. Este antecedente muestra cómo esta investigación se alinea y contribuye al conocimiento existente sobre la adquisición de vocabulario en inglés, al explorar nuevas aplicaciones de métodos participativos en el contexto de juegos tradicionales.

Por otra parte, Quesada (2016) investigó la Adquisición de vocabulario inglés en el Segundo Ciclo de Educación Infantil a través de la tecnología y materiales tradicionales. El objetivo principal de su estudio fue mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en niños de entre 3 y 5 años, empleando tanto recursos tecnológicos como tradicionales. Los materiales utilizados incluyeron tablets, ordenadores y pizarras digitales, así como posters, flashcards y pizarras tradicionales. La metodología consistió en la programación de diversas actividades específicas para cada tipo de recurso, con el propósito de fomentar la adquisición del nuevo vocabulario de manera interactiva y atractiva para los estudiantes. Los resultados indicaron que ambos tipos de materiales contribuyeron de manera efectiva al aprendizaje del vocabulario, pero la combinación de tecnología y recursos tradicionales incrementó la motivación de los alumnos y facilitó la interacción entre los estudiantes, las familias y el centro educativo.

Este estudio destaca la importancia de integrar ambos tipos de recursos para obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la educación infantil. Sin embargo, la presente investigación está predestinada únicamente en el uso de juegos tradicionales para enriquecer el vocabulario inglés de los niños, pero esta investigación nos permite reconocer la importancia de involucrar lo tradicional en la pedagogía de la educación.

En el estudio titulado “The Effectiveness of Games in Enhancing Vocabulary Learning among Iranian Third Grade High School Students” Gilakjani & Alavi (2019), examinaron el impacto de los juegos en la mejora del aprendizaje de vocabulario en estudiantes de tercer grado de secundaria en Irán. Utilizando el juego de Bingo de vocabulario como herramienta pedagógica, los investigadores implementaron un diseño experimental con grupos de control y experimental. El grupo experimental, compuesto por 20 estudiantes, recibió instrucción mediante el juego de Bingo durante 10 sesiones, mientras que el grupo de control, también de 20 estudiantes, fue instruido con métodos tradicionales. Los resultados del estudio, analizados mediante pruebas estadísticas, mostraron diferencias significativas en las puntuaciones de pre-prueba y post-prueba,

indicando que el grupo experimental superó al grupo de control en el aprendizaje de vocabulario. Los hallazgos sugieren que los juegos, al crear un entorno de aprendizaje placentero y motivador, son efectivos para mejorar el conocimiento del vocabulario y fomentar una participación en las actividades de aprendizaje.

Este estudio respalda la idea de que el uso de juegos en la enseñanza de vocabulario puede ser una estrategia metodológica eficaz, ya que ayuda a los estudiantes a recordar y utilizar el vocabulario de manera más efectiva en un entorno relajado y competitivo.

En la tesis “El aprendizaje del vocabulario de inglés a través del juego en edades tempranas” de Landa (2021), se exploró el uso de juegos como estrategia metodológica para la enseñanza del vocabulario en inglés a niños en edad temprana. El objetivo principal fue demostrar la efectividad de los juegos en el aprendizaje del vocabulario y fomentar la comunicación en una segunda lengua. La autora planteó una serie de juegos como herramientas para facilitar la adquisición de vocabulario en el primer ciclo de Educación Primaria. En cuanto a la metodología, se diseñó una propuesta didáctica con diez juegos, algunos tradicionales y otros originales, enfocados en diferentes temáticas del vocabulario, como animales, frutas y partes del cuerpo. Cada juego fue adaptado al nivel de conocimiento de los estudiantes y se realizaron en grupos pequeños para garantizar una participación. Además, se implementaron niveles progresivos de dificultad para ajustar el aprendizaje según las habilidades de los niños. Los resultados esperados, aunque no se evaluaron empíricamente, se basaron en la teoría de que los juegos proporcionan un entorno motivador y divertido, lo que favorece el aprendizaje significativo del vocabulario. La autora concluyó que el uso de juegos no solo enriquece el vocabulario de los estudiantes, sino que también mejora sus habilidades sociales y comunicativas, al permitirles interactuar en inglés de manera natural y fluida.

En un estudio realizado por Hafeez (2022), se exploró el impacto del aprendizaje basado en juegos en comparación con los métodos tradicionales en el ámbito educativo. El objetivo principal fue comparar los resultados de aprendizaje utilizando ambas estrategias, analizando cómo el aprendizaje basado en juegos puede proporcionar un entorno educativo más efectivo. La metodología utilizada incluyó una revisión de 26 artículos publicados entre 2012 y 2021, seleccionados a través de una búsqueda avanzada en bases de datos académicas. Los artículos se centraron en la efectividad de los juegos como herramientas pedagógicas en diversas disciplinas

educativas. Los resultados indicaron que la estrategia de aprendizaje basada en juegos demostró ser significativamente más efectiva que los métodos tradicionales en términos de motivación y compromiso de los estudiantes. Los alumnos que participaron en actividades lúdicas mostraron una mayor retención de conocimientos y una mejora en sus habilidades de pensamiento crítico, en comparación con aquellos que recibieron enseñanza tradicional. Este hallazgo refuerza la idea de que los juegos, al ser interactivos y participativos, facilitan un aprendizaje más profundo y atractivo.

Este antecedente destaca la efectividad del uso de juegos en contextos educativos como una herramienta valiosa para fomentar el enriquecimiento del vocabulario en inglés, especialmente en entornos donde el compromiso y la motivación de los estudiantes pueden representar un desafío.

En el estudio “The Importance of Play in the Development of Language Skills” de Oddo & Castleberry (2018), se examina el papel del juego en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en la niñez. El objetivo principal fue analizar cómo diversas formas de juego facilitan el desarrollo del lenguaje, además de otras habilidades cognitivas y sociales. El estudio destaca la importancia del juego en el crecimiento infantil, considerando que las actividades lúdicas ayudan a los niños a descubrir su entorno, desarrollar habilidades motoras y sociales, y mejorar su comunicación. En cuanto a la metodología, los autores se basaron en una revisión de literatura y observaciones del comportamiento infantil en diferentes etapas del desarrollo. Se analizaron tipos de juego en infantes, niños pequeños y preescolares, demostrando cómo cada tipo de juego facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de la interacción social y la imitación. Las actividades incluyen juegos de roles, tomar turnos, y el uso de juguetes que promueven el vocabulario. Los resultados mostraron que el juego tiene un impacto positivo en la adquisición del lenguaje, ya que permite a los niños experimentar con el lenguaje en un entorno seguro y creativo. Los juegos simbólicos y las canciones repetitivas fueron identificados como estrategias efectivas para enriquecer el vocabulario de los niños, mejorando su comprensión y uso del lenguaje en contextos sociales.

Este antecedente enfatiza la importancia de incorporar el juego como una herramienta metodológica clave para el desarrollo lingüístico en niños, lo que promueve y destaca la presente investigación.

El objetivo del estudio titulado “The Impact of Game-Based Learning on English Vocabulary Acquisition in Elementary School” llevado a cabo por Dalimunthe et al., (2024) fue

evaluar cómo un juego educativo llamado “English with I do” influye en la adquisición del vocabulario en inglés entre estudiantes de primaria. La metodología empleada fue cualitativa, utilizando entrevistas y observaciones para recopilar datos sobre cómo los estudiantes interactúan con el juego y cómo aplican estrategias para entender el vocabulario nuevo. Los resultados revelaron que el juego, que combina habilidades de gestión e ingeniería informática y presenta diferentes niveles de dificultad, tuvo un impacto positivo significativo en la adquisición del vocabulario. Los estudiantes utilizaron recursos como diccionarios y Google Translate, y también buscaron ayuda de sus compañeros para superar los desafíos del juego. Estos hallazgos sugieren que el aprendizaje basado en juegos puede ser una herramienta eficaz para mejorar el vocabulario en inglés y resalta la importancia de métodos de enseñanza interactivos y motivadores.

En estudios previos sobre el uso de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés, varios estudios muestran resultados diversos respecto a su efectividad. Algunos destacan los beneficios de estos juegos, como la creación de un entorno interactivo y motivador para los estudiantes. Sin embargo, es importante también considerar los estudios que subrayan ciertos desafíos en su implementación. En el estudio titulado “The Implementation of Traditional Games in English Learning Models” Syamsi (2023) explora cómo los juegos tradicionales pueden servir como una estrategia innovadora para la adquisición del inglés. Aunque los juegos ofrecen un entorno estimulante y promueven el compañerismo, el autor señala que su efectividad depende significativamente de la habilidad del docente para manejar la actividad. Aspectos críticos como la adaptación de los juegos a los objetivos de aprendizaje, la claridad en las instrucciones y la gestión de la diversidad de niveles entre los participantes son fundamentales para el éxito de estos juegos en el aula. El estudio utiliza métodos de investigación práctica y análisis de estudios previos para analizar cómo los juegos tradicionales pueden ser modificados para la enseñanza del inglés. A través de la observación directa y el análisis teórico, el autor demuestra que, aunque los juegos tradicionales pueden ser beneficiosos, su éxito requiere una planificación cuidadosa y una implementación adecuada en el entorno educativo. Esto sugiere que, si bien los juegos pueden ofrecer una experiencia de aprendizaje dinámica, es crucial equilibrar los requisitos curriculares con las actividades basadas en juegos para maximizar los beneficios en la adquisición del idioma.

III. Planteamiento del Problema

En diversos países en desarrollo, especialmente en Latinoamérica, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera enfrenta múltiples desafíos que dificultan alcanzar un nivel adecuado de competencia en el idioma. Factores como la falta de estrategias pedagógicas efectivas, las limitaciones socioculturales y económicas, y la percepción de que el inglés es un idioma difícil de aprender, han contribuido a que el dominio del idioma sea bajo en comparación con otras regiones. Estas dificultades son aún más evidentes en las zonas rurales, donde los estudiantes no cuentan con el apoyo necesario en sus hogares para reforzar lo aprendido en la escuela.

La escuela Simón Bolívar, situada en una comunidad del Jícaro-Nueva Segovia tiene recursos limitados, en donde estos desafíos se ven provocados por las diferencias en los niveles de competencia lingüística de los alumnos de Sexto grado quienes enfrentan diversas dificultades en la adquisición y aplicación del vocabulario en inglés.

Aprender inglés como idioma extranjero parece resultar complicado para estudiantes de primaria, el proceso puede ser lento y difícil por las particularidades del idioma. En países desarrollados y con gran potencial tecnológico se utilizan pizarras interactivas para fortalecer los conocimientos en el idioma sin caer en el aburrimiento o el desinterés, lamentablemente en un país como el nuestro en el que estamos en proceso de desarrollo no contamos con dichas alternativas, pero, si es posible contextualizar esas prácticas pedagógicas utilizando metodologías lúdicas como la integración de juegos tradicionales y crear un ambiente interactivo entre estudiantes y docente. Generalmente, los docentes brindan al estudiante exceso de vocabulario y gramática, pero, no le ofrecen un medio a través del cual puedan aprender fácilmente ese vocabulario.

Por otra parte, la enseñanza del inglés en entornos escolares donde los estudiantes provienen de diversos antecedentes educativos presenta desafíos significativos. Esta problemática se manifiesta de manera particular en el caso de los estudiantes recién trasladados, cuyas experiencias educativas previas han sido distinguidas y que, por ende, presentan necesidades de aprendizaje. Cabe señalar que en nuestro país no todas las escuelas de educación primaria cuentan con la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, por lo tanto, los niños que se ven forzados a trasladarse de una escuela sin este aprendizaje se ven frustrados por la nueva experiencia.

En esta problemática se destacan los estudiantes trasladados de escuelas multigrado. En esta modalidad, la enseñanza se realiza en un solo espacio con estudiantes de diferentes edades y niveles, lo que resulta en una instrucción menos enfocada y personalizada. Como resultado, estos estudiantes muestran algunas dificultades significativas en su conocimiento del inglés, lo que afecta su capacidad para comprender y utilizar palabras básicas. Su incapacidad para responder preguntas simples o describir rutinas diarias es indicativa de los retos que enfrentan al integrarse en un nuevo entorno escolar donde el inglés es un componente indispensable.

Otros estudiantes provienen de escuelas donde no se enseña inglés en absoluto. A diferencia del primer caso, estos estudiantes no solo carecen de los fundamentos del idioma, sino que también muestran una completa falta de exposición a las estructuras y sonidos del inglés. Esta situación complica aún más su adaptación, ya que debe comenzar desde cero en un entorno donde otros compañeros ya tienen un nivel más avanzado al que ellos presentan.

Además, entre los estudiantes que han estado en la escuela Simón Bolívar desde el principio, se observan variaciones en el dominio del inglés. Algunos de ellos pueden manejar preguntas básicas y tienen un conocimiento limitado del vocabulario, pero luchan por formar oraciones completas o aplicar el vocabulario en contextos más complejos. Otros, aunque tienen un mejor dominio del inglés en ciertas áreas, presentan debilidades específicas, como en la numeración, las descripciones de entornos o el uso de preposiciones de lugar. Estas disparidades en el aprendizaje reflejan las limitaciones de los métodos de enseñanza tradicionales, que no logran atender las necesidades individuales.

La tradicional enseñanza del inglés en este contexto no permite un avance equitativo para todos los estudiantes. El uso de un enfoque uniforme, que no considera las diferencias en el nivel de competencia de cada alumno, resulta en un aprendizaje desigual, donde los estudiantes con dificultades lingüísticas quedan aún más atrasados y aquellos con más conocimientos no logran profundizar en su aprendizaje. Además, la falta de recursos y un entorno de aprendizaje adecuado agravan aún más esta situación porque los estudiantes están recibiendo sus clases en un aula improvisada al aire libre en donde se distraen ante cualquier movimiento, dificultando la tarea de los docentes de proporcionar una educación de calidad adaptada a las necesidades de cada estudiante.

Ante esta situación, surge la necesidad de explorar enfoques pedagógicos más personalizados y efectivos, que no solo permiten un aprendizaje adaptativo, sino que también motivan a los estudiantes a mostrar interés en adquirir nuevas palabras mientras se divierten. Una posible solución a este problema es el uso de juegos tradicionales interactivos. Estos juegos, que combinan elementos lúdicos con objetivos educativos, tienen el potencial de mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés al involucrar a los estudiantes en actividades dinámicas y colaborativas que se adaptan a sus niveles de competencia a nivel individual, en pareja y trío. Sin embargo, es necesario investigar si este enfoque es realmente efectivo en un contexto escolar de aulas improvisadas y cómo podría implementarse de manera que todos los estudiantes se beneficien equitativamente.

3.1 Preguntas de Investigación

Pregunta General:

¿Qué efecto tiene el uso de juegos tradicionales interactivos como estrategia metodológica en la enseñanza-aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de sexto grado de primaria de la escuela Simón Bolívar del municipio del Jícaro-Nueva Segovia?

Preguntas específicas:

- ¿Cómo se pueden adaptar los juegos tradicionales para que sean efectivos en el enriquecimiento de vocabulario en inglés en el aula de sexto grado de la escuela Simón Bolívar?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales interactivos pueden mejorar la retención del vocabulario en inglés entre los estudiantes de sexto grado?
- ¿Cómo varía la participación de los estudiantes de sexto grado en actividades de aprendizaje de inglés cuando se utilizan juegos tradicionales interactivos en comparación con métodos de enseñanza convencionales?
- ¿Qué cambios se observan en la motivación de los estudiantes de sexto grado hacia el aprendizaje del inglés después de la introducción de juegos tradicionales interactivos?
- ¿Cómo afecta emocionalmente el uso de juegos tradicionales interactivos en el desarrollo de vocabulario del idioma inglés en estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar?

IV. Justificación

En educación primaria el inglés es enseñado como idioma extranjero y es tarea del docente procurar que sus estudiantes desarrollen las cuatro habilidades del idioma. En los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar de El Jícaro-Nueva Segovia resulta ser un reto, dado que cada estudiante posee situaciones diferentes en su trayectoria del aprendizaje del idioma. Después de observar detenidamente el comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de la clase de inglés es notable su vocabulario insuficiente para formar oraciones sencillas.

Este es un problema que hace tropezar el aprendizaje de manera continua porque al carecer de vocabulario básico no se puede formar oraciones habladas ni escritas. Los estudiantes se ven frustrados al recibir contenidos avanzados cuando no son capaces de reconocer el vocabulario debido a que nunca han recibido la clase o no se les ha impartido de manera satisfactoria.

Esta investigación es importante porque aborda una problemática en la enseñanza del inglés como es la falta de efectividad de las estrategias para enriquecer el vocabulario en contextos donde los estudiantes tienen niveles desiguales de aprendizaje. Al integrar los juegos tradicionales como estrategia metodológica, se busca no solamente mejorar el aprendizaje del vocabulario, sino también reducir el estrés y la ansiedad asociados a la dificultad de aprender un nuevo idioma, además contribuir al rescate de nuestra cultura nacional como nicaragüenses.

En la actualidad, la educación está orientada a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para alcanzar un aprendizaje significativo basado en actividades lúdicas. Por esa razón esta investigación se basa en el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para despertar el interés de los niños, y alejar la preocupación y el estrés por la dificultad de aprender la pronunciación y la escritura de las palabras. Otro logro muy significativo es que el docente alcanza en sus estudiantes los indicadores de logro propuestos y logra una clase entretenida e interactiva, promoviendo de ese modo confianza, respeto y apoyo mutuo entre docente y estudiante.

El aporte principal de esta investigación es la adaptación de juegos tradicionales nicaragüenses para enseñar inglés a niños de educación primaria, a través de una guía metodológica diseñada para docentes que imparten inglés en nuestro país, ofreciendo una metodología innovadora y culturalmente llamativa que promueve un aprendizaje significativo. Esta estrategia facilita la enseñanza de vocabulario, aumenta la motivación y la participación de los estudiantes.

Los juegos tradicionales han sido integrados en la educación desde hace varios años atrás en todas las disciplinas impartidas, pero, adaptar estos juegos a otro idioma para solucionar problemas de vocabulario en Inglés en niños que provienen de diferentes modalidades es un reto; porque como futuros profesionales necesitamos conocer las fortalezas y debilidades de nuestros estudiantes y del mismo modo buscar soluciones pedagógicas a los desbalances de aprendizaje, aportando de esta manera a docentes una estrategia creativa de cómo enseñar el inglés y de ese modo alcanzar los indicadores de logro propuestos.

El propósito de esta investigación es proporcionar una solución práctica y creativa a los desafíos que enfrentan los docentes al enseñar inglés en contextos con recursos limitados y estudiantes con conocimientos previos desiguales. Además, es una estrategia replicable que puede beneficiar a otros docentes en contextos similares.

Los principales beneficiarios de esta investigación son los estudiantes y docentes de Inglés de la Escuela Simón Bolívar, se espera con certeza motivar a los estudiantes y brindarles una manera más fácil de aprender vocabulario. Además de aportar a su vocabulario en inglés, aliviar el estrés y la preocupación por no calificar en la clase y lograr máxima integración y participación en el desarrollo de esta. Cabe señalar que la investigación tiene como objetivo la mejora de vocabulario en niños que no han recibido inglés totalmente o no han tenido un alcance satisfactorio en el idioma., por lo tanto, no se asegura total nivelación en el aprendizaje. Esto significa que estos niños necesitaran ayuda permanente para desenvolverse en el idioma gramaticalmente.

V. Objetivos

5.1.Objetivo General

Analizar el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar de El Jícaro-Nueva Segovia.

5.2.Objetivos Específicos

- Identificar juegos tradicionales que se puedan utilizar para el aprendizaje del vocabulario en inglés.
- Implementar juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés.
- Proponer una guía metodológica para el uso de juegos tradicionales para fomentar la adquisición de vocabulario en inglés.

VI. Fundamentación Teórica

6.1. Teorías sobre la adquisición de un segundo idioma

Krashen (2003) como se citó en Conchas (2023) afirma lo siguiente:

En los estudiantes de lengua extranjera es esencial la motivación, la autoconfianza y la disminución de ansiedad. Afirma que un estudiante con alta motivación, confianza en sí mismo, una buena imagen de sí mismo y con bajo nivel de ansiedad está en mejores condiciones para el éxito en el aprendizaje de una lengua diferente a la materna. Argumenta que el aprendizaje de una segunda lengua es más exitoso en niños y jóvenes, ya que tienen la habilidad de aprender el idioma con una interacción apropiada de forma natural, que no se presenta en los adultos. Estos utilizan estrategias cognitivas más complejas para aprender.

Conchas (2023) menciona a Litwin (2005) quien anota que en clases de una lengua extranjera se requiere principalmente que el alumno tenga un rol participativo, activo e interactivo.

En este sentido menciona Conchas (2023), coincido con los planteamientos de los autores mencionados [...] debido a que, en el trabajo de campo, al tener un primer acercamiento con los profesores y sus estudiantes, se pudo observar que los docentes, paulatinamente, aportan elementos para brindar confianza a los educandos. Estos elementos propiciaron, en los estudiantes, mayor confianza para hablar y participar en las sesiones de clases ya sea de tipo sincrónico o asincrónico. Cabe puntualizar que, en la clase de inglés, un factor indispensable para que esta sea exitosa, es la participación de los estudiantes, ya que el éxito del aprendizaje de un idioma es la práctica.

Las hipótesis forman parte de la teoría de adquisición, desarrollada por Krashen (1982, 2003), mencionadas por Conchas (2023), son las siguientes:

- 1) diferencias entre adquisición y aprendizaje;
- 2) hipótesis de orden natural;
- 3) hipótesis del monitor;
- 4) *input* comprensible o entrada de contenido comprensible,

5) hipótesis del filtro afectivo.

Cataño & Dieste (2014), en su trabajo “Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa” hacen un resumen de diversas teorías tales como:

Se menciona la teoría de Deprez (1994) en el sentido de que el bilingüismo desde el nivel preescolar facilita el aprendizaje de otros idiomas, al mismo que se desarrolla la capacidad de abstracción, la interacción entre las habilidades lingüísticas y culturales, la escucha, la adaptación, la creatividad y el criterio. El conjunto de todas estas capacidades metalingüísticas que se desarrollan en cada grado escolar favorece los procesos de aprendizaje de otras disciplinas educativas, prepara al alumno para conceptualizar los dos sistemas lingüísticos y coadyuva al desarrollo de la lengua materna.

Es más notorio el desarrollo de las habilidades simbólicas, abstractas y lógicas en los niños bilingües que en los que sólo hablan un idioma. El bilingüismo se define como la capacidad que tiene un individuo para hacer uso de dos lenguas indistintamente; una persona bilingüe es aquella que puede entender, comunicarse y expresarse, en forma clara y precisa, en dos idiomas. Sabemos que, si una persona comienza a aprender un idioma desde su primera infancia, lo adquirirá como su segunda lengua, sin embargo, también observamos que entre mayor se es, más difícil es aprenderlo. Deprez (1994), mencionado por (Cataño & Dieste, 2014).

Una de las teorías más conocidas acerca del desarrollo de la capacidad de aprendizaje de los niños es la de Piaget (1961) mencionada por Cataño & Dieste (2014), de la siguiente manera:

Esta sostiene que la infancia se transita en etapas definidas, acordes con el intelecto y la capacidad de percibir de los niños. Afirma que el principio de la lógica se desarrolla antes de adquirir el lenguaje a través de la actividad sensorio-motriz del bebé, en interrelación e interacción con el medio sociocultural.

En su recorrido teórico, Cataño & Dieste (2014) mencionan también la teoría de Vygotsky (2010), Este autor explica que, desde el nacimiento hasta los dos años, el niño ejerce control para obtener y organizar todas sus experiencias del mundo exterior: sigue con los ojos, explora con ellos, voltea la cabeza; con sus manos toca, aferra, suelta, avienta, empuja; con la boca explora los sabores

y texturas; mueve su cuerpo y extremidades. Esto le proporciona experiencias que se integran en esquemas psíquicos o modelos acuñados. La acuñación suele ser más profunda cuando el niño se encuentra con una experiencia intensa e interesante que lo invita a repetirla continuamente, o en intervalos. Piaget (1961) llamó a este proceso “asimilación o estimulación temprana”.

De acuerdo con Cataño & Dieste (2014) el lingüista y neurólogo Lenneber (1975) pionero de la hipótesis sobre la adquisición del lenguaje y la psicología cognitiva, basa sus argumentos en cuestiones fisiológicas, tales como las modificaciones en la composición química de la corteza cerebral, la neurodensidad o la frecuencia de las ondas cerebrales. Los resultados alcanzados en estas áreas ayudaron a afirmar su hipótesis del periodo crítico que se presenta cuando los niños llegan a la pubertad, a partir de la cual merma la capacidad para adquirir un segundo lenguaje.

Lenneber (1975) afirma que uno de los conceptos fundamentales de su hipótesis es la lateralización cerebral, es decir que cada hemisferio se especializa en determinadas funciones: los procesos del lenguaje tienen lugar predominantemente en el izquierdo, más el derecho también interviene en el procesamiento de la entonación.

Cada teoría ofrece una perspectiva única sobre los procesos cognitivos, sin embargo, todas coinciden en que la motivación, la interacción social y el contexto cultural son importantes durante el proceso de aprendizaje de una lengua. Entre ellas resalta la teoría de Krashen, Piaget y Vigotsky quienes destacan la importancia del juego para desarrollar habilidades lingüísticas, dado que este proporciona el escenario perfecto de interacción y motivación, las cuales permiten crear conversaciones y compartir experiencias las cuales facilitan el desarrollo del lenguaje.

Enfoques sobre la enseñanza del vocabulario

García et al., (2018), en su artículo llamado “Principales enfoques empleados en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés con fines específicos” menciona que: dentro de la amplia gama de enfoques para el aprendizaje del léxico, destacan el modelo creativo, el lexical y el holístico en el aprendizaje del vocabulario.

Según el modelo creativo, propuesto por Lüning (1996), mencionado por García et al., (2018), para memorizar una palabra es necesario reactivarla mediante actividades nuevas y creativas, bajo la guía del profesor, para despertar la creatividad de los alumnos.

Entre las sugerencias para despertar la creatividad en el aprendizaje del vocabulario destaca la utilización de los asociogramas, la narración creativa, los llamados “*word icons*” y el juego, mientras que los defensores del modelo lexical (Barcroft y Sommers, 2005), según García et al., (2018), consideran que el vocabulario es el elemento esencial del lenguaje y que este se logra mediante el aprendizaje de pequeños grupos de palabras, conocidos como “*chunks*”, los que se aprenden como parte de estructuras, siguiéndose un orden sintagmático y luego puedan ser recuperadas en una situación de comunicación real con la presencia de diferentes hablantes, estilos de habla y velocidades de habla.

En el enfoque holístico para el aprendizaje de palabras con significado completo (*full-content*), no para otro tipo de palabras como pueden ser los artículos o los pronombres, prevalece la idea de que se estas se conocerán mejor a partir de cuanta más información se tenga sobre ellas (Rodríguez, 2010) mencionado por (García et al., 2018).

De acuerdo con Barboza (2022):

La comunicación es el proceso mediante el cual se envían y reciben las ideas claras y la mejora de la expresión oral en inglés se sustenta en el enfoque comunicativo. En ese sentido, las habilidades lingüísticas, son las formas en que se manifiesta el uso del lenguaje y las habilidades básicas. La enseñanza del lenguaje comunicativo (CLT) es el conjunto de principios y objetivos para permitir el aprendizaje del lenguaje utilizando las actividades del aula que mejor faciliten el desarrollo de la competencia comunicativa.

Las estrategias de enseñanza de lenguaje comunicativo son: producir una comunicación real en un contexto real; ser tolerante con los errores, ya que debe desarrollar su competencia comunicativa por sí mismo; proporcionar oportunidades para desarrollar precisión y fluidez; lograr el aprendizaje de las cuatro básicas habilidades lingüísticas de una manera integral y simultánea y asegurar que el estudiante sea capaz de inducir las reglas de la gramática. Estos principios deben regir la enseñanza de las actividades de lenguaje y de aula (Barboza, 2022).

La enseñanza de vocabulario es un aspecto clave en el aprendizaje de un idioma, y existen varios enfoques que buscan mejorar esta adquisición. Un enfoque equilibrado que combine aspectos cruciales de enseñanza como la motivación e interacción, el uso de contextos significativos y la práctica comunicativa mediante actividades lúdicas es probablemente el más eficaz. Además, la adaptación del enfoque según las necesidades y el nivel de los estudiantes es crucial para lograr un aprendizaje más efectivo.

6.2. Aprendizaje Lúdico

El juego por lo general es producto de un gran aporte en la enseñanza- aprendizaje que empieza desde la etapa de la infancia [...]. La lúdica produce dicha y placer, lo que hace que los seres humanos se alejen de recibir aspectos negativos en su estudio como presión, tensión y cansancio lo que crea un entorno más factible, además se vuelve un elemento sustancial, dado que, promueve el mejoramiento de las diversas habilidades enfocadas en la creatividad y adquisición de conocimientos para su crecimiento personal y social, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están experimentando, explorando y descubriendo su entorno (Sánchez, 2021).

Posada (2014) como se cita en Bailón y Farfán (2022) quien afirma que, el juego lúdico “posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo” (p.26). Por lo tanto, el juego como estrategia lúdica enriquece el trabajo grupal y la atención del alumno creándole concentración y desenvolvimiento en su etapa estudiantil. Es por ello por lo que, el aporte del juego en las instituciones educativas producirá fomentar una alta intervención entre los escolares.

En base a lo anterior agregan Bailón & Farfán (2022), el juego como estrategia lúdica en el aula de clases, es una herramienta que transmite una actitud de constante positivismo a quienes forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con el fin de promover la transferencia de conocimientos significativos a través de una clase animada y motivacional. Al mismo tiempo facilita que los alumnos tengan confianza en sí mismos, mejorando los procesos comunicativos y relaciones interpersonales, y permitan expandir su capacidad cognitiva, así como también, fortalecer sus habilidades sociales para que puedan ser aplicadas en sus actividades diarias.

Rubio y García (2013) como se cita en Bailón & Farfán (2022) porque han destacado que, aunque los niños tengan una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases muy tediosas, como suceden con frecuencia en las instituciones educativas. De hecho, plantean que los niños prefieren estudiar mediante actividades interesantes. Razón por la cual, es importante usar actividades que les llame la atención como juegos, dado que, involucrándolo en el idioma inglés perfecciona su lenguaje y además de practicarlo forja un gran avance en sus estudios.

Mora & Camacho (2019) establecen lo siguiente:

Es interesante la ludificación en la enseñanza del inglés, ya que los juegos son, por lo general, una fuente auténtica de lenguaje real. En la actualidad es común jugar algún tipo de juego en inglés; así, resultará mucho más útil y gratificante para el docente y el alumno por igual la adquisición de un dominio adecuado del idioma. (p.62)

Bailón & Farfán (2022), en su artículo destacan al juego lúdico como un componente esencial en el aprendizaje del estudiante, mediante el cual lo sumerge a participar activamente en el aula de clases, dejando a un lado la metodología tradicional a la cual muchos estudiantes estaban acostumbrados. Es por ello por lo que se ha convertido en una actividad muy importante para el proceso de la enseñanza- aprendizaje del idioma. En esta época, la necesidad de aprender una segunda lengua causa mayores competencias en un mundo globalizado, resultando el juego indispensable, por su carácter divertido, entretenido y recreativo.

6.3.Motivación y retención de vocabulario

“La implementación de los juegos en la educación hace del aula un lugar lúdico de aprendizaje y de motivación constante para muchos estudiantes” (Díaz, 2017).

Según Díaz (2017), la implementación del juego dentro del aula de clase y en el aprendizaje de una lengua logra producir una mayor motivación extrínseca e intrínseca y puede llegar a ser una herramienta excelente para practicar estructuras gramaticales, lingüísticas y adquirir conocimientos socioculturales de la lengua que se esté aprendiendo.

6.3.1. Motivación intrínseca

Curiosidad: Los niños suelen tener una curiosidad natural por explorar el mundo que los rodea. Estimular esta curiosidad mediante actividades, materiales interesantes y desafiantes puede motivarlos a aprender. (Aguacando & Freire, 2020)

Interés y pasión: Identificar los intereses y pasiones de los niños y vincular el aprendizaje con estas áreas puede aumentar su motivación intrínseca. (Aguacando & Freire, 2020)

Sentido de logro: Proporcionar oportunidades para que los niños experimenten el éxito y el logro en sus actividades de aprendizaje puede aumentar su motivación intrínseca. Reconocer y celebrar sus logros les ayuda a sentirse valorados y motivados para continuar aprendiendo. (Aguacando & Freire, 2020)

Autonomía: Permitir que los niños tengan cierto grado de autonomía y control sobre su aprendizaje, cómo elegir actividades o tomar decisiones sobre cómo abordar una tarea, puede aumentar su motivación intrínseca al sentirse más involucrados y responsables de su proceso de aprendizaje. (Aguacando & Freire, 2020)

6.3.2. Motivación extrínseca

Recompensas y elogios: Utilizar recompensas tangibles como stickers, premios o elogios verbales positivos puede ser una motivación extrínseca efectiva para algunos niños. Es importante que estas recompensas estén relacionadas con el esfuerzo y el logro, no solo con el resultado final. (Moreira & Moreno, 2019)

Competencias y desafíos: Plantear desafíos apropiados y actividades que fomenten la competencia sana puede motivar a algunos niños. Establecer metas alcanzables pero desafiantes les permite sentirse motivados para superarse a sí mismo. (Moreira & Moreno, 2019)

Interacción social: La oportunidad de interactuar y colaborar con otros niños puede ser una motivación extrínseca para algunos, las actividades grupales, juegos cooperativos y proyectos en equipo pueden estimular el aprendizaje y la motivación a través de la interacción social (Stuardo et al., 2020).

Feedback constructivo: Es una forma efectiva de motivación extrínseca, permite reconocer sus esfuerzos, destacando sus logros y ofreciendo orientación para mejorar, lo cual ayuda a mantenerse motivados y comprometidos con el aprendizaje (Stuardo et al., 2020)

Ayuda del profesor: cuando un estudiante siente ayuda y motivación por parte del profesor, experimenta emociones positivas como sentirse apreciado, valorado, confiado, seguro, estimulado, entusiasta, comprometido y responsable. Estas emociones contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje positivo, favorecen el desarrollo personal y académico del estudiante y promueven un mayor éxito en su trayectoria educativa (Stuardo et al., 2020).

Ayuda de su par académico: cuando un estudiante recibe ayuda y motivación de un compañero de clase, experimenta emociones positivas como compañerismo, apoyo, colaboración, empatía, confianza, aprendizaje social, autoestima y sentido de logro. Estas emociones y percepciones contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor, fortalecen las relaciones interpersonales y promueven un mayor éxito académico y personal (Stuardo et al., 2020).

Lozano (2014) asevera que el implementar juegos en el aula de clase, es fundamental para el desarrollo y la educación de los alumnos en un idioma extranjero porque supone mayor motivación e interés; además permite la participación de estos de una manera desinhibida ayudándoles a una interiorización y asimilación de los conceptos de una manera más realista. Mejora en la interacción y la participación del alumno.

Triquet & Capperucci (2022) destacan el aporte de Crandall (2000, pp. 249-256) que señala alguno de los beneficios que la introducción del juego acarrea en contextos educativos. Los enumeramos a continuación:

1. Aumenta el volumen y la variedad en el *output* oral de los aprendientes.
2. Contribuye a prestar una mayor atención individual a cada alumno.
3. Eleva la motivación de los estudiantes.
4. Disminuye los niveles de ansiedad.
5. Fomenta la integración de los participantes.
6. Favorece la autonomía del alumnado.
7. Incentiva el desarrollo de habilidades de cooperación.
8. En definitiva, mejora el aprendizaje.

6.4.Desarrollo de habilidades lingüísticas a través de juegos: Escucha, habla, lectura y escritura en inglés mediante juegos

Mori et al., (2023) en su trabajo aportan lo siguiente:

Las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario y gramática en inglés. Las actividades pueden ser diseñadas para enfocarse en aspectos específicos del idioma, como la pronunciación, la estructura gramatical o la adquisición de nuevas palabras y expresiones.

Ejercicios de repetición: Los juegos y actividades lúdicas pueden incluir ejercicios de repetición para ayudar a los estudiantes a adquirir una comprensión más profunda de las estructuras gramaticales del idioma. Por ejemplo, un juego que involucra la construcción de frases puede requerir que los estudiantes usen la estructura gramatical correcta y la repetición de esta actividad puede ayudar a los estudiantes a internalizar estas estructuras gramaticales y mejorar su uso.

Enfoque en la pronunciación: Las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su pronunciación y entonación al usar el idioma. Por ejemplo, un juego que involucra la lectura en voz alta de palabras o frases puede ser una forma efectiva de mejorar la pronunciación y la entonación de los estudiantes.

6.5.Fortalecimiento de las competencias comunicativas

Las actividades recreativas pueden ayudar a desarrollar habilidades comunicativas en los estudiantes, lo que les permite interactuar con el idioma de manera más efectiva. Las actividades

que implican la práctica de la expresión oral y escrita, como juegos de rol, dramatizaciones, escritura creativa, entre otros, pueden ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades lingüísticas y a aplicarlas en situaciones de la vida real. (Mori et al., 2023)

Brown J. (2004) como se cita en Borbor & Villamarín (2019) quien afirma que:

Las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje significativo de la lengua extranjera en niños de Primaria, logrando una posibilidad de adquirir la pronunciación y fluidez del nativo, mediante situaciones de juego que involucren el lenguaje con su desarrollo psicomotor. Independientemente del nivel educativo es conocido que las actividades lúdicas son más atractivas y motivadoras para los procesos de aprendizaje.

Guastalegnanne (2019) afirma:

Los juegos que no involucran ningún elemento lingüístico, es decir, que no necesitan de palabras, letras, conocimientos gramaticales, léxicos o fonéticos, aquellos que no desarrollan una habilidad o la competencia comunicativa, sociocultural o discursiva de los estudiantes, no deberían tener cabida en la clase de lenguas segundas o extranjeras. Si los estudiantes no están poniendo en práctica ninguno de los temas o ítems que aprendieron o van a aprender en clase, percibirán al juego como una pérdida de tiempo, y lo será, los juegos son una herramienta eficaz para el repaso, la práctica o la presentación de elementos de la lengua y ese debería ser su rol en las clases de lenguas segundas o extranjeras.

6.6.Estrategias Metodológicas basadas en juegos

El aprendizaje basado en el juego se ha convertido en una metodología educativa eficaz que ofrece múltiples beneficios a los estudiantes.

González (2015) define que los juegos son enfoques educativos que emplean dinámicas de juego para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Estas estrategias buscan motivar, involucrar y hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más interactivo y entretenido, aprovechando los principios del juego como la competencia, la colaboración, el desafío y el entretenimiento

6.6.1. Juegos como estrategia de enseñanza del inglés

“El juego es una excelente oportunidad para que un niño atribuya un significado a las palabras y construya vocabulario”. (Oddo & Castleberry, 2018)

Rodríguez et al., (2015) expresa que la actividad recreativa o lúdica es un modo de enseñanza que fortalece el estudio de los niños; es por ello que el juego es considerada como un elemento significativo, ya que permite que el desarrollo del aprendizaje del idioma sea más divertido y natural, asimismo se pueden realizar diferentes actividades, las cuales van a relajar o motivar al estudiante, pero esto también ha producido que haya dificultades como presentar un tiempo muy limitado y lugares que no están adaptados para realizar este tipo de actividades, es por esta razón que se debe de implementar ambientes adecuados para que este aprendizaje pueda ser más dinámico y divertido, es por ello que la implementación de la actividad lúdica ayuda a fortificar el interés en el estudio del idioma en los niños.

Mientras que Chinchay & Rojas (2017) resumen lo siguiente:

Las diferentes actividades nos permiten experimentar distintas formas de mezclar el pensamiento, la fantasía y la lengua. Del mismo modo, podemos comparar esto como cuando en un vivero plantamos demasiado, ello produce que se pueda crear un ambiente en donde la lengua y el pensamiento no se empiecen a desarrollar de una manera adecuada. Al contrario, cuando existen varios medios que ayuden a la mejora el proceso de crecimiento tanto del lenguaje como del pensamiento permite que el niño se desarrolle mucho mejor en cualquier ámbito.

Asimismo, debemos de recordar que los infantes que realizan cualquier actividad no están solos y esto no quiere decir que porque estén solos necesiten tener momentos de soledad, esto hacen que deban de combinar las ideas propios y los pensamientos que se desarrollan con sus compañeros a esto podemos llamarlo como intercambio, pero a eso es lo que nos referimos como la esencia, no solo de actividad lúdica sino también del pensamiento.

6.6.2. Fases para la implementación de juegos como herramienta de enseñanza

Arias (2011) es mencionado por Triquet & Capperucci, (2022) por señalar tres fases ineludibles:

1) *Antes:*

esta fase requiere un mayor trabajo que las restantes, puesto que exige toda una labor de análisis, reflexión y confección del material de juego. En esta instancia previa, el docente ha de valorar, primeramente, la aceptabilidad que el juego puede despertar entre el grupo de aprendientes. La heterogeneidad de sus integrantes, sus procedencias, culturas de aprendizaje, personalidades, etc., son aspectos para tener en cuenta para sopesar la idoneidad o no de su uso. Una vez barajado este primer aspecto, es el momento de abordar la planificación pedagógica del juego integrando y adaptando según la naturaleza de este, los objetivos y contenidos que deseemos trabajar. Será necesario, también, que contemos con los elementos materiales que posibiliten su puesta en marcha y que fijemos un sistema de reglas conveniente.

En lo que a la creación de materiales se refiere, ya que no siempre contamos con productos terminados y somos los profesores quienes invertimos parte de nuestro tiempo en su elaboración, Arias (2011) señala una serie de cualidades que todo juego habría de reunir en aras de sacar de ellos el mayor beneficio: simplicidad, durabilidad, estética, polivalencia y pertinencia.

2) *Durante:* una vez en juego, el profesorado ha de ceder el testigo protagonista a los estudiantes como verdadero agente activo del proceso de aprendizaje. En este punto, nuestro rol pasa a ser el de un actor conductor de la acción recreada alrededor del instrumento de juego seleccionado. El facilitador informa de las mecánicas y reglas que el alumnado tendrá que respetar; negocia la formación de los grupos y posibles variaciones de las reglas; asesora ante vacilaciones e imprevistos que aparezcan; observa la evolución natural del juego; motiva y promueve estrategias que propicien el mejor clima de cara a una apropiada explotación del juego.

3) *Después:* la actividad del docente continúa una vez que el juego ha llegado a su fin. Lo ocurrido en el aula revela una valiosa información sobre el grado de consecución de los objetivos

marcados, errores lingüísticos frecuentes, fallos cometidos en la estructura del sistema, etc. Es el momento de que el profesorado reflexione y establezca medidas de mejora. De gran valía resulta el *feedback* del alumnado para conocer de primera mano sus perspectivas y, de este modo, mejorar futuras experiencias.

6.7.El papel de los juegos en el aprendizaje

(Piaget, 2013), “el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, permitiéndoles construir su conocimiento y desarrollar habilidades cognitivas”.

Mientras que Taro & Soriano (2023), mencionan en su artículo el destacado trabajo de Arévalo et al. (2022) donde se señala:

Las vivencias que se experimentan tanto en el entorno familiar como en el escolar tienen un impacto significativo en la construcción y fortalecimiento de las relaciones interpersonales. A través de estas experiencias, los niños y niñas aprenden y desarrollan formas de comportamiento intencionales, orientadas hacia objetivos o hacia otras personas, dentro de un contexto cultural específico. Lo hacen al activar y poner en práctica sus procesos vitales, de manera coherente con sus capacidades de desarrollo. En este proceso, expresan su conocimiento y dominio del entorno, enriqueciendo su repertorio de acciones y comportamientos (p.601).

6.8.Juegos y su impacto en el desarrollo cognitivo

Solís (2019), destaca los beneficios del juego de la siguiente manera:

En su trabajo, menciona importantes literaturas como es la de Ginsburg (2007), donde se afirman “los múltiples beneficios del juego, este facilita a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales”.

Cabe señalar que Solís (2019), hace una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego, basado en el argumento de López (2010); Zych, Ruíz & Sibaja (2016); Hartley, Frank & Goldenson (2013); Meneses & Monges (2001); Miller & Almon (2009); Ginsburg (2007); Damián, (2007), Chávez, Zacatelco, & Acle, (2009); Jiménez & Muñoz (2018) y Hassinger-Das et al. (2017):

6.8.1. La afectividad

En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad cobra un papel clave, ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía.

6.8.2. La motricidad

El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños deben jugar Meneses y Monges (2001). El poder del juego como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza vital para el físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda Miller y Almon (2009). En contraste con el entretenimiento pasivo, el juego construye cuerpos activos y saludables Ginsburg (2007). Gracias al juego los niños van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación

6.8.3. La inteligencia

El desarrollo sensorio motor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas Meneses y Monge (2001). Asimismo, el juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones a las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado Damián (2007). Gracias al juego se produce un desarrollo de la inteligencia práctica que da paso a una inteligencia abstracta.

6.8.4. La creatividad

El juego educativo produce incrementos en el pensamiento creativo favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (Chávez, Zacatelco, y Acle, 2009; Jiménez y Muñoz, 2018). El juego en sí mismo constituye un modo de expresión de la creatividad de modo espontáneo y natural, a través de él el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.

6.8.5. La sociabilidad

Los juegos colectivos implican comunicación. Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía (Hassinger-Das et al., 2017). De este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos (Hassinger-Das et al., 2017). Igualmente, mediante el juego el niño socializa, formula y da solución a problemas propios de su edad (Meneses y Monge, 2001).

En este sentido, el juego supone actividad privilegiada para el desarrollo afectivo (Zych, Ruiz y Sibaja, 2016). A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones (López, 2010).

Mediante el juego, el niño está involucrado no sólo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Hartley, Frank y Goldenson, 2013).

6.9. Juegos tradicionales en el contexto educativo

6.9.1. Definición

Según Hernández & Rosell (2022), “los juegos tradicionales tienen la tendencia a perdurar a lo largo del tiempo y se transmiten de generación en generación, pasando de abuelos a padres y de padres a hijos. Aunque puedan sufrir algunas modificaciones, conservan su esencia original” (p.571).

De acuerdo con Taro & Soriano (2023) Los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en la preservación y afianzamiento de la identidad cultural, ya que permite a las personas, especialmente a los niños, experimentar y participar activamente en prácticas culturales arraigadas en su comunidad. De tal forma que, mediante la implicación en juegos tradicionales, los niños adquieren conocimientos acerca de la historia, los valores y las costumbres propias de su cultura, lo que contribuye a reforzar su sentido de pertenencia e identidad cultural.

6.9.2. Características

Trillo & Trillo (2020) mencionan el trabajo de González (2011), donde se define:

Todos los juegos ya sean tradicionales o no tienen una serie de características:

- Son los propios niños los que participan en el juego, son ellos quienes deciden en qué momento se juega.
- Dichos juegos se encargan de responder a las necesidades básicas de los niños.
- Los juegos tradicionales deben de tener unas reglas sencillas, de fácil comprensión y memorización para los niños, muchas veces las reglas pueden llegar a ser negociables, es decir, los niños las pueden cambiar.
- No suelen requerir material y en las ocasiones que lo requiere suelen ser muy económico.
- Estos juegos son muy sencillos en los que pueden participar bastantes niños, ya que se pueden compartir y practicar en cualquier momento y lugar.

Por otra parte, Lozano (2014) menciona características importantes del juego Según el autor Caillois (1958) en su "teoría de los juegos", el juego es una actividad:

- Libre: en la que el jugador no puede estar obligado sin que el juego pierda su esencia de diversión atractiva y alegre.
- Incierta: a la cual el desarrollo y el resultado no puede estar predeterminados, ya que se le deja cierta libertad al jugador para inventar.
- Reglamentada: continuamente está sometida a cambios de legislación a medida que se va desarrollando. La última ley o regla que se imponga es la que cuenta.
- Separada: está ajustada en límites de espacio y tiempo determinados previamente.
- Ficticia: va acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o irrealidad en comparación con la vida corriente.

Las características básicas del juego según Klauer (1998) mencionada por Lozano (2014) son las siguientes:

- El juego está dirigido por normas: jugar simplemente para pasar el tiempo, no tiene el mismo efecto que hacer una simple actividad con alguna norma.
- El juego tiene objetivos: Una de las reglas, y probablemente la más importante, es conseguir un objetivo concreto. Este objetivo puede ser conseguir unos puntos determinados o terminar el primero la actividad.
- El juego es una actividad cerrada: Los juegos deben tener un principio y un final. Puede ser más fácil para los jugadores o la profesora, saber cuál es el objetivo que tienen que cumplir y, por consiguiente, cuándo acabará la actividad.
- El juego necesita menos supervisión de la profesora: Esto se entiende como supervisión lingüística. En ocasiones el juego está dirigido por el profesor, que actúa de juez o referencia. - El juego es una actividad que apoya a los niños para continuar en su aprendizaje: El juego es un elemento divertido que hace las actividades mucho más atractivas.

6.9.3. Clasificación

Triquet & Capperucci (2022) mencionan a MCER (2001), quien propone la siguiente clasificación:

a) Juegos de lengua de carácter social:

- orales (el juego del veo, veo, etc.);
- escritos (el juego del ahorcado, etc.);
- audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas, etc.);
- juegos de tablero y de cartas (las palabras cruzadas, el *Pictionary*, el juego de la oca, etc.); charadas, mímica, etc.

b) Actividades individuales:

- pasatiempos (crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, etc.);
- juegos de televisión y radio (*Cifras y letras*, *Pasapalabra*, etc.).
-

c) Juegos de palabras:

- anuncios publicitarios
- titulares de los periódicos

6.10. Juegos tradicionales como herramientas pedagógicas

La implementación de juegos tradicionales en la educación promueve el rescate de valores y despiertan la imaginación e interacción social de los niños. Lo dice textualmente (Perez et al., 2019):

La implementación de juegos tradicionales, el rescate y reestructuración de la sociedad, destacando el potencial que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de destrezas motoras, cognitivas y emocionales, así como su valor para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo y generar bienestar personal en los ciudadanos que integran la sociedad.

“Es importante señalar que, en el proceso de acompañamiento, y mediación de situaciones de aprendizaje el juego como actividad lúdica es concebida como la herramienta potencial tanto para la enseñanza como para el aprendizaje”. (García-Ramírez & Meza, 2022)

“Los juegos tradicionales fomentan la tolerancia, la capacidad de resolver conflictos y realizar actividades cooperativas. Estos juegos potencian el conocimiento, el lenguaje y el desarrollo emocional, social y físico” (Melianasari & Suparno, 2018).

De acuerdo con Shaddiq et al., (2020), los juegos tradicionales nacieron hace miles de años y son el resultado del proceso de la cultura humana que todavía está impregnada de los valores de la justicia local. Aunque es muy antigua, resulta que los juegos tradicionales tienen un papel educativo muy efectivo para el proceso de aprendizaje de los individuos, especialmente los niños.

6.11. Ejemplos de juegos tradicionales adaptados al inglés

De acuerdo con Zelaya et al., (2021), algunos juegos tradicionales nicaragüenses que se pueden usar para mejorar el vocabulario en inglés son:

El escondido (Hide and Seek): Consiste en hacer dos equipos.

Previamente el docente esconde oraciones o palabras según el contenido en curso, y da temas específicos para encontrar vocabulario. El equipo que encuentre más oraciones o palabras de acuerdo con el tema dado gana.

La rayuela (hopscotch): Hacer una rayuela utilizando hojas de colores y escribir en cada hoja las partes del cuerpo o cualquier vocabulario que se quiera practicar, el estudiante salta con un pie en cada cuadrado y pronuncia el vocabulario escrito hasta llegar al final.

Según Belmonte et al., (2022), los siguientes juegos son efectivos en la práctica del inglés:

Dominó de historias: Materiales: seis dados y las fichas de dominó. Se repartirá un total de 50 fichas a cada grupo.

Descripción: Se repartirán las fichas de dominó a los alumnos, como las fichas de dominó tradicional, pero en lugar de tener números tendrán frases, expresiones, vocabulario o imágenes. Antes de empezar a jugar, se lanzará un dado para saber el tipo de historia que tendrán que narrar o el vocabulario que se va a practicar. Los alumnos tendrán que ir uniendo las fichas que coincidan y seguir la narración según la ficha ya colocada. En el mismo turno se podrán poner hasta dos fichas sobre la mesa. Si el alumno no puede colocar ninguna de sus fichas tendrá que robar una ficha. El alumno que antes se quede sin fichas será el ganador.

Dime quién soy (Who I am?): Para jugar este juego, la profesora pegará un post-it en la frente del alumno que salga voluntario. Este alumno tendrá que averiguar que objeto o persona es preguntándole a sus compañeros preguntas sencillas que se puedan responder con sí o no. El último alumno que responda sí o no será el siguiente en salir. (Belmonte et al., 2022)

Bingo: materiales: hojas de trabajo de papel bond o uso del cuaderno de apuntes para elaborar el cartón de juego, cantidad de fichas de juego dependiendo del vocabulario, elaboradas con material de provecho, bolsa plástica, granos, piedras u otros similares, premio opcional, puede casarse en el juego caramelos, frutas, galletas entre otros. (Becerra & Humberto, 2017)

Instrucciones: entregar una hoja con el cartón a jugar, dibuje el croquis del cartón de juego para ser llenado con el vocabulario a evaluar durante el mismo. Diseñe una tabla con filas y columnas que dependerán del vocabulario a jugar. Entregue a cada estudiante los granos de caraoatas o la herramienta empleada para marcar el vocabulario cantando en el juego al azar que contiene el cartón del participante. Establezca reglas del juego. El estudiante que complete el vocabulario del

cartón de juego, deberá decir en voz alta “bingo” y leer el vocabulario ganador. Después de verificar el vocabulario del cartón ganador, entréguele la cosa apostada. (Becerra & Humberto, 2017)

Lotería (Lottery): Realizar una lotería con el vocabulario aprendido. Greetings, color, family, animals, fruits. Se toman dos pedazos de cartulina de 1/8 cada una, cada uno de ellos se dividen en 9 espacios de igual tamaño, en uno de ellos se pegarán diferentes recortes del vocabulario que se desea aprender, en el otro se escribirá la palabra en inglés. Luego se divide el curso en grupos y en una bolsa echará el vocabulario, uno de los estudiantes irá sacando y la palabra que saque los demás va tapando en su cartón la palabra, el ganador será el que complete el cartón. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., (2016) citado por (Bailón & Farfán, 2022).

El ahorcado (Hangman): Este juego puede jugarse en la web o en clases, se escribe tantas rayas como tenga la palabra, luego se dan 5 intentos, en los que por grupos se les pide una letra si no se encuentra dentro de la palabra, se irá agregando piezas a la horca y si es al contrario se irán llenando los espacios en blanco, el grupo ganador será el que adivine la palabra. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016)

Alto (Stop): Este tradicional juego se puede utilizar para repasar vocabulario aprendido, ya sea separando el curso en grupos o en general, se escriben las categorías y luego se escoge una letra con las que se llenará cada una. Gana el primero que llene el cartón. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

6.12. Desafíos en la implementación didáctica de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés

6.12.1. La presión de ganar puede ser demasiado estresante

La naturaleza competitiva de algunos juegos puede poner demasiada presión sobre los estudiantes y esto puede actuar de manera contraproducente, creando estrés y frustración. Para evitar estos efectos negativos, pueden llevarse a cabo algunas actividades lúdicas sin puntaje o juegos en los que todos los jugadores tienen el objetivo común de derrotar al juego, es decir que, o ganan todos o no gana nadie. Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase y de juego en

juego, también ayuda a que los estudiantes no sientan demasiada presión por ganar o hacer ganar a su equipo, ya que la interacción, al ser fluida, se renueva cada vez.

Variar la interacción entre participantes individuales, parejas y grupos, también puede ayudar en estos casos. Si el docente está atento a detectar cuáles de sus alumnos son los más propensos a sentir frustración o estrés por el nivel de competitividad, puede darles a ellos el rol de moderador, director o juez de futuros juegos. No es una buena idea quitar la competitividad de todos los juegos ya que muchos estudiantes la disfrutarán y, gracias a ella, se dejarán llevar por el objetivo lúdico bajando las barreras emocionales que pueden afectar su desempeño en clase en términos de fluidez. (Guastalegnanne, 2019)

6.12.2. Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo

Los juegos suelen estar asociados a la niñez y eso puede hacer que los adolescentes y adultos sientan que están siendo expuestos a actividades infantiles que no son relevantes a sus objetivos o necesidades. Los profesores sabemos por qué hacemos los juegos: para practicar vocabulario, fijar reglas gramaticales, mejorar la fluidez, trabajar algún contenido sociocultural, erradicar errores fosilizados o evitar los fosilizables, para presentar o repasar contenidos curriculares, para facilitar trabajo posterior, para desarrollar habilidades lingüísticas, etc.

Para evitar esta sensación de ser infantilizados, es bueno hacer estos objetivos explícitos a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de enseñanza y que responde a una planificación progresiva y lógica, que vean que no son solamente un momento en el que relajarse, divertirse y pasarla bien. (Guastalegnanne, 2019)

6.12.3. A los juegos hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad

Es verdad que no hay muchos juegos específicamente diseñados para las clases de segundas lenguas o lenguas extranjeras y que producirlos lleva muchísimo tiempo y esfuerzo, pero vale la pena. Si está bien diseñado, el tablero de un juego puede ser usado, generalmente, para más de un objetivo y para varios niveles. Llevan mucho tiempo, pero luego los usamos muchísimas veces.

Muchos juegos del mercado que fueron diseñados para nativos pueden ser adaptados, algunos sin mayores transformaciones. (Guastalegnanne, 2019)

6.12.4. Hay juegos demasiado complicados y es muy difícil explicar las reglas en la lengua meta.

Para lidiar con este desafío siempre ayuda que los estudiantes ya conozcan el juego. Muchos de ellos son internacionales y con mostrar el tablero, un gráfico o una ficha alcanza para que lo reconozcan. La segunda regla básica para lidiar con este reto es mantener las instrucciones cortas, concretas y claras. Si los estudiantes no conocen el juego y este tiene muchas etapas y un gran nivel de complejidad, recuerden no dar demasiadas explicaciones y empezar a jugarlo lo antes posible, es más fácil hacer un par de vueltas de práctica para ir demostrando las reglas, que explicarlas todas de antemano. (Guastalegnanne, 2019)

6.12.5. Dificultades en la adaptación del currículo.

Ortega (2019), menciona que:

En el marco del currículo de inglés actual, los profesores necesitan realizar una enseñanza sustentada en metodologías comunicativas y contemporáneas, tales como Communicative Language Teaching (CLT), Content and Language Integrated Learning (CLIL), y Task-Based Language Teaching (TBLT), ya que una instrucción basada en este tipo de metodologías permitirá que los estudiantes adquieran la lengua inglesa efectivamente dentro de un contexto comunicativo, interactivo, significativo y auténtico (pág. 70).

6.12.6. Limitaciones del contexto escolar y recursos

Según Loja & González, (2022):

La ideología de que el idioma inglés es difícil se propague en gran escala, lo cual a la vez se convierte en miedo hacia la asignatura. Y esto se ha visto agravado aún más en las zonas rurales, puesto que, en estos contextos es más escaso los recursos didácticos, no se cuenta con la

infraestructura adecuada para implementar estrategias innovadoras, por ejemplo, actividades interactivas online, y en ciertos casos existe solo un docente para varios años o niveles educativos, lo cual limita significativamente el desarrollo de actividades prácticas, el seguimiento personalizado y el cumplimiento de los objetivos contemplados en el currículo nacional.

6.13. Contexto sociocultural del uso de juegos tradicionales en Nicaragua

6.13.1. Importancia cultural de los juegos tradicionales en el desarrollo educativo.

Pérez et al., (2019) en su artículo sistematiza la práctica de juegos tradicionales nicaragüenses llevado a cabo mediante una experiencia de animación sociocultural con niños, adolescentes y adultos del barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa. Donde señala:

En la actualidad el mundo evoluciona constantemente en todas las dimensiones de la vida, se generan nuevos conocimientos en el área de la salud, educación, cultura y tecnología; nuevos dispositivos tecnológicos invaden las sociedades, nuevas teorías saturan las flamantes literaturas, y el ser humano es atiborrado de todo este proceso dinámico que se generan en su entorno. Ante esto, es indispensable la tendencia de sustituir lo viejo por lo nuevo, de virar hacia lo nuevo y prescindir de lo viejo, y también de resistirse ante los avances y encapsularse en lo cotidiano, o bien, conciliar potencialmente lo que ya ha existido con lo reciente que aparece.

Lo cierto es que, ante este dinamismo, las sociedades avanzan en todas las dimensiones y junto con ello los cimientos del pasado deben removerse y rediseñarse para poder insertarse en la sociedad actual, y así evitar ser parte del recuerdo y las memorias orales y escritas de la historia.

En medio de este dinamismo, en el ámbito cultural de la sociedad nicaragüense existe un elemento que se sitúa actualmente en crisis, y que está entre los confines del pasado y del presente, se trata de los juegos tradicionales nicaragüenses. Actualmente, los niños de nuestros barrios, comarcas y comunidades cada vez conocen y practican menos los juegos tradicionales, nuestras calles y caminos ya no son escenarios de tardeadas, algarabía y tertulias, hoy solo figuran imponentes las polvaredas, la masa vehicular y el concreto hidráulico, mientras tanto, los niños y

niñas yacen dentro de casa atrapados herméticamente por un nuevo factor que la sociedad del presente ha traído consigo: La tecnología. (Perez et al., 2019)

Los dispositivos tecnológicos que ha traído consigo la modernidad, entre ellos los televisores, consolas, celulares, tablet, redes sociales etc., han capturado a las generaciones actuales y las han privado de vivir aquellos juegos tradicionales practicados por las generaciones de antes, y, además, les han privado de vivir aquellas formas de socialización, de aprender e interactuar, y formas de practicar distintos valores. Esto ha conllevado a un conjunto de investigadores sociales y del área de la antropología, a plantear un conjunto de cuestiones relacionadas con el aporte de los juegos tradicionales a fin de rescatar este elemento cultural en las sociedades. (Perez et al., 2019)

(Perez et al., 2019), Menciona a Morera (2008) en su trabajo titulado “Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales”, se realiza una amplia reflexión en torno a la importancia que tienen los juegos tradicionales en la sociedad actual. El autor comienza haciendo alusión al problema de deterioro de valores culturales, espirituales y sociales que actualmente adolecen las sociedades. Ante esto, el artículo se propone, mediante la implementación de juegos tradicionales, el rescate y reestructuración de la sociedad, destacando el potencial que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de destrezas motoras, cognitivas y emocionales, así como su valor para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo y generar bienestar personal en los ciudadanos que integran la sociedad.

Gómez (2021), en su libro menciona notas sobre el juego en Nicaragua donde afirma “El juego tiene un elevado valor educativo. Es fuente de solidaridad humana, de ayuda mutua, de convivencia respetuosa, fines que persigue la educación”.

VII. Operacionalización de variables y/o matriz de categorías

Objetivos Específicos	Dimensiones de análisis	Definición Operacional	Categorías	Fuente
1. Identificar juegos tradicionales que se puedan utilizar para el aprendizaje del vocabulario en inglés.	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos tradicionales -Juegos tradicionales para enseñar vocabulario -Relevancia pedagógica 	Los juegos tradicionales son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo que son transmitidas de generación en generación (Hernández & Rosell, 2022).	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos aplicables al contexto educativo -Evaluación de la pertinencia de los juegos para el aprendizaje de vocabulario en inglés 	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis de documentos -Entrevista
2. Implementar juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés.	<ul style="list-style-type: none"> -Número de sesiones -Juegos tradicionales aplicados -Evaluación de la efectividad de los juegos aplicados 	La implementación de juegos tradicionales en la educación promueve el rescate de valores y despiertan la imaginación e interacción social de los niños. (Díaz et al., 2019):	<ul style="list-style-type: none"> -Selección de juegos -preparación de materiales y recursos -adaptación de los juegos seleccionados a temas específicos -aplicación de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> -Observación -Encuesta antes y después de la implementación

<p>3. Proponer una guía metodológica para el uso de juegos tradicionales para fomentar la adquisición de vocabulario en inglés.</p>	<p>Guía metodológica</p>	<p>La guía metodológica orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje y el proceso de evaluación en educación.</p>	<p>-Planificación de actividades de juegos tradicionales -Integración de los juegos tradicionales con el currículo de inglés -Adaptaciones a diferentes contenidos</p>	<p>-Análisis del contenido de la guía -Validación con expertos en pedagogía</p>
---	--------------------------	--	--	---

VIII. Diseño Metodológico

En este capítulo se presenta el enfoque con el cual fue desarrollada. Del mismo modo, se da a conocer el universo, población y muestra de nuestra investigación. Las técnicas de recolección de datos y el análisis de los resultados también son reflejados al final de este apartado.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela Simón Bolívar, ubicada en el municipio de El Jícaro, en el departamento de Nueva Segovia, Nicaragua. Esta institución brinda educación primaria y cuenta con una comunidad escolar activa. El estudio se centró en los estudiantes de sexto grado, durante el segundo semestre del año 2024, y se enfocó en el análisis del uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento del vocabulario en inglés.

De acuerdo con la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE 2013), esta investigación se ubicó en el Área 011 “Educación”, específicamente en la Subárea 0111, correspondiente a las “Ciencias de la Educación”. Asimismo, se enmarcó en la sublínea CED-1.4 – *El aprendizaje a lo largo de toda la vida*, al promover el desarrollo de competencias lingüísticas mediante estrategias innovadoras y culturalmente significativas, que fomentan el aprendizaje activo desde la niñez.

8.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo cualitativa como expresa Murillo et al., (2023) “La investigación cualitativa [...] se centra en la interpretación de los significados y experiencias de las personas”

La investigación se centra en el estudio del comportamiento, la interacción de estudiante-docente y actitudes de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés a través de juegos tradicionales. Debido a que se enfoca en el análisis del uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento del vocabulario en estudiantes de sexto grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia.

Además, este estudio es una investigación-acción tal como lo define Murillo (2008) mencionado por Cordero (2009) “La investigación aplicada [...] se caracteriza porque busca la

aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación”

Ya que no solamente se observó, sino que se participó activamente en la planificación, implementación y evaluación de los juegos tradicionales en el aula, este enfoque es participativo y permitió realizar ajustes en la intervención, según las necesidades del grupo y los hallazgos que se iban generando.

8.2. Universo, población y muestra

8.2.1. Universo

Según Rivas (2016) “el universo de una investigación está formado por todos los sujetos de investigación considerados en la investigación a quienes se deberá observar o estudiar”.

De este modo podemos decir que el universo de esta investigación son los estudiantes de educación primaria regular de la escuela Simón Bolívar situada en la comunidad Sabana Grande del municipio de El Jícaro-Nueva Segovia.

8.2.2. Población

De acuerdo con Ruas (2015) “la población es el conjunto sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones”. La población de la presente investigación está compuesta por 16 estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia, en el segundo semestre del ciclo escolar 2024.

8.2.3. Muestra

“Es la parte de la población a la que tenemos acceso y sobre el que realmente hacemos las observaciones” (Ruas, 2015). Dado que el objetivo era observar y analizar el impacto de los juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés, se decidió trabajar con todos los estudiantes, sin necesidad de aplicar criterios de selección específicos, lo que permitió una muestra completa y representativa del grupo. El grupo está compuesto por estudiantes de entre 11 y 13 años, quienes comparten características educativas similares en cuanto a su nivel de inglés.

8.3. Técnicas de recolección de datos:

8.3.1. Entrevista

“El objetivo de la entrevista, desde la metodología cualitativa, es comprender los fenómenos del mundo a través desde el punto de vista de los entrevistados...” (González et al., 2022). En esta investigación se realizó una entrevista al docente de inglés de sexto grado de la escuela Simón Bolívar para identificar los juegos tradicionales que se pueden usar como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario.

8.3.2. Observación

La observación es definida por (Campos et al., 2013) como una técnica que mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación. Debido a que la observación permite conocer de manera más objetiva lo que ocurre en la realidad, se llevó a cabo una observación participativa durante las sesiones de aplicación de juegos tradicionales durante la investigación. Esta técnica permitió registrar de manera sistemática la interacción de los estudiantes, así como la forma en que emplean el vocabulario en inglés durante el desarrollo de los juegos. Las observaciones se realizaron con una guía estructurada que facilitó el análisis de la información recolectada.

8.3.3. Encuesta

Oliván et al., (2021), menciona a Groves (2009) en su artículo llamado “Evaluación de la investigación con encuestas en artículos publicados en revistas del área de Biblioteconomía y Documentación” quien define la encuesta como un método sistemático de obtención de datos mediante respuestas a preguntas realizadas a un grupo de entidades con el propósito de describir las características de la población a la que pertenece. Por esta razón, para la presente investigación se realizaron encuestas a través de cuestionarios previamente diseñados antes y después de la implementación de la estrategia al grupo de niños de sexto grado para analizar el efecto de esta metodología.

IX. Análisis y discusión de resultados

Identificación de juegos tradicionales que se puedan utilizar para el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Para cumplir este objetivo, entrevistamos a la docente de inglés de sexto grado. Según la maestra, el uso de imágenes, audios, juegos y canciones es fundamental para el aprendizaje y la memorización de vocabulario, destacando especialmente el uso de juegos como el bingo, el ahorcado, la rayuela, quemados entre otros; los cuales forman parte de los juegos tradicionales de nuestro país. Estos juegos se utilizan para el repaso y la memorización del vocabulario, fomentando la participación de los estudiantes en el aprendizaje.

En particular, el bingo fue señalado por la docente como una estrategia efectiva que permite a los estudiantes practicar tanto la lectura como la pronunciación de las palabras, desarrollando habilidades simultáneamente. Gilakjani & Alavi (2019) refuerzan esta teoría sobre el uso de juegos en educación, destacando que los juegos crean un ambiente de aprendizaje placentero y motivador, especialmente el uso del juego tradicional “bingo” para enriquecer el vocabulario y fomentar la participación durante el aprendizaje.

La docente explicó que estos juegos no solo son entretenidos, sino que también ayudan a los estudiantes a aprender de manera más práctica. Por ejemplo, con el bingo, los estudiantes mejoran tanto la pronunciación como la identificación de palabras. Con el ahorcado, practican la escritura y ortografía de palabras en inglés. Estos juegos adaptados a la clase de inglés también fomentan la participación y la memorización de vocabulario. Esto fue evidente durante el proceso de observación de la clase y en los resultados de las encuestas realizadas a los niños.

También es fundamentado por Omar & Wins (2021) quienes en su artículo mencionan a Ellis, (1997) cuyo aporte comparte la opinión de que la repetición de palabras es una estrategia para consolidar el vocabulario. Añade que los juegos se prestan bien a los ejercicios de revisión, ayudando al estudiante a recordar el material de forma agradable y entretenida.

Además, la docente mencionó que los juegos tradicionales son efectivos porque captan la atención de los estudiantes. Ella ha observado que cuando los niños están jugando, se sienten más motivados y participan más. Es importante añadir también que en las encuestas los niños dijeron

que se sentían motivados a participar y aprendían mejor y más rápido mientras jugaban. Esto coincide con lo que menciona Solís (2019), quien afirma que “el juego facilita a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales”.

La docente también destacó que, a través de los juegos, ha notado mejoras en la escritura y la pronunciación de los estudiantes. Al hacer actividades dinámicas, los niños están más dispuestos a corregir sus errores y a seguir intentando hasta dominar las palabras nuevas.

Carrillo et al., (2020) mencionan en su trabajo a Rachid et al., (2020) por su aporte que resume que la educación a través del juego, también conocida como entretenimiento educativo, es una combinación de educación y diversión, la idea es iluminar, incentivar e incorporar al niño a aprender con diversas formas de entretenimiento. Lo que respalda las observaciones de la docente sobre el impacto positivo de los juegos tradicionales en la práctica lingüística.

De manera general, se deduce que no todos los juegos pueden ser usados para practicar vocabulario, pero cada juego tradicional puede ser adaptado para desarrollar diferentes temáticas, incluyendo gramática para el desarrollo de las cuatro habilidades en el idioma. Los resultados de la entrevista y el análisis teórico destacan que los juegos tradicionales son una herramienta eficaz y versátil para el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Después de analizar las diferentes respuestas a los instrumentos aplicados y analizar detenidamente las diversas teorías, se concluye que los juegos tradicionales más efectivos para el desarrollo de vocabulario son: bingo, el ahorcado y la rayuela; ya que permiten a los estudiantes usar las palabras en un contexto dinámico y activo. La repetitividad del juego, y el interés por ganar hacen la memorización de las palabras más sencillo.

Implementar juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento del vocabulario en inglés.

Durante la aplicación de las encuestas, tanto antes como después de usar los juegos tradicionales, los resultados mostraron que los estudiantes ya estaban familiarizados con algunos de estos juegos, como el ahorcado y el bingo, pero también expresaron interés en que se usen más. Antes de la estrategia, el 100% de los estudiantes mencionó que los juegos tradicionales les

gustaban y que querían más actividades de este tipo en clase. Esto demuestra que ya había una predisposición positiva hacia el uso de juegos.

Además, durante la observación se pudo ver, que los estudiantes estaban motivados y comprometidos mientras jugaban. Lo que afirma que el uso de juegos capta el interés de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Esto es sustentado por la teoría de Piaget (2013) donde señala que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, permitiéndoles construir su conocimiento y desarrollar habilidades cognitivas.

Durante la observación de la clase, se evidenció que la docente aplicó el juego del ahorcado, y se notó que todos los estudiantes participaron activamente. Se les veía motivados y comprometidos mientras jugaban, lo que confirma que los juegos aumentan su interés en la clase. Aunque hubo algunos errores de pronunciación y escritura, la mayoría de los niños logró recordar y usar las palabras correctamente. La docente también mencionó que este tipo de actividades ayuda a reforzar la memoria y a mejorar la escritura de los estudiantes.

Según el modelo creativo, propuesto por Lüning (1996), mencionado por García et al., (2018), para memorizar una palabra es necesario reactivarla mediante actividades nuevas y creativas, bajo la guía del profesor, para despertar la creatividad del alumno. Lo cual fue muy notorio en el momento donde la docente aplicó estos juegos con el objetivo de que los estudiantes recuerden más palabras mientras se están divirtiendo.

Después de aplicar los juegos tradicionales, la encuesta mostró que el 80% de los estudiantes aprendió más de 10 palabras nuevas en inglés, y el 20% aprendió al menos 5 palabras. Además, el 100% coincidió en que es más fácil recordar vocabulario cuando se juega, lo cual es un punto clave. También el 100% destacó que se sintieron más motivados y que participaron más activamente en clase gracias a los juegos.

Los resultados de las encuestas y la observación muestran que implementar juegos tradicionales en la clase de inglés no solo hace el aprendizaje más dinámico, sino que realmente ayuda a los estudiantes a retener mejor el vocabulario. Además, el hecho de que todos los estudiantes prefieran este tipo de actividades sugiere que los juegos tradicionales pueden ser una estrategia efectiva para mantener su atención y motivación. Sin embargo, también se observó que algunos niños necesitan más práctica, especialmente en la pronunciación.

La coincidencia de la información de los tres instrumentos (entrevista, cuestionarios y observación) reforzó la validez de la afirmación teórica de muchos oradores expertos como Piaget, Vygotsky, María Montessori entre otros; quienes afirman que el aprendizaje lúdico desarrolla un aprendizaje significativo en los niños, por el hecho de aprender jugando.

Se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para el desarrollo de vocabulario en inglés. Sin embargo, los resultados también sugieren que los juegos no son igualmente efectivos para todos los estudiantes, por lo tanto, se necesita de mucha práctica adaptada a las necesidades de cada estudiante.

Propuesta de guía metodológica para la inclusión de juegos tradicionales en el desarrollo de contenidos de la clase de inglés para el enriquecimiento de vocabulario en estudiantes de sexto grado

Después de estudiar las teorías basadas en la importancia de la aplicación de juegos en educación primaria como el aporte significativo de Oddo & Castleberry (2018) quienes textualmente afirman: “El juego es una excelente oportunidad para que un niño atribuya un significado a las palabras y construya vocabulario” y la aplicación de instrumentos y análisis de estos, se dedujo que el uso de juegos tradicionales es una estrategia lúdica que fomenta el aprendizaje activo. Los juegos promueven la socialización, el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo, especialmente en el enriquecimiento de vocabulario, ya que los estudiantes asimilan palabras nuevas a través de contextos prácticos y dinámicos.

Objetivo

Sugerir un conjunto de juegos tradicionales que puedan ser utilizados para enriquecer el vocabulario en inglés de los niños de sexto grado en Nicaragua, promoviendo el aprendizaje de manera lúdica y participativa, y fortaleciendo sus habilidades lingüísticas a través de actividades culturales y recreativas.

Juego: La rayuela (hopscotch)

Objetivo: aprender los verbos irregulares en presente y en pasado.

Instrucciones:

- Dibujar la rayuela con verbos en cada casilla.
- Los estudiantes saltan la rayuela repitiendo el pasado de los verbos irregulares según el verbo en presente que está en cada casilla.
- El que se equivoca se va colocando atrás de la fila y el que lo hace correctamente va saliendo.

Juego: El ahorcado (hangman)

Objetivo: Leer y escribir oraciones en pasado.

Instrucciones:

- Dividir a los estudiantes en dos equipos
- Cada equipo forma una hilera en frente de la pizarra.
- Un integrante de cada equipo va escribiendo una palabra para formar una oración en pasado.
- Cada vez que se comete un error el docente dibuja poco a poco un árbol y hombre ahorcándose.
- El equipo que se ahorca primero pierde.

Juego: El escondido (the hidden one)

Objetivo: Crear oraciones en pasado usando expresiones de tiempo

Instrucciones:

- El docente esconde previamente papeles con palabras y expresiones de tiempo en pasado.
- Formar dos equipos
- Los integrantes de cada equipo buscan los papeles escondidos y forman oraciones con los datos de cada papel.
- El equipo que forme más oraciones en la pizarra gana.

Juego: Lotería (Lottery)

Objetivo: Aprender palabras usadas en una biografía

Instrucciones:

- Se toman dos pedazos de cartulina, cada uno se divide en 9 espacios de igual tamaño, en uno de ellos se pegarán diferentes recortes del vocabulario que se desea aprender, en el otro se escribirá la palabra en inglés.
- Se divide el curso en grupos y en una bolsa echará el vocabulario.
- Uno de los estudiantes irá sacando y la palabra que saque los demás van tapando en su cartón la palabra, el ganador será el que complete el cartón.

Juego: Quemados (burned)

Objetivo: Aprender el vocabulario correcto para lugares recreativos

Instrucciones:

- Se forman dos equipos y se colocan en lados opuestos de un campo o patio.
- Cada integrante tiene en el pecho una palabra de acuerdo con el tema.
- Un equipo lanza la pelota para intentar golpear o quemar a los jugadores del equipo contrario.
- Los jugadores deben esquivar o atrapar la pelota. Si la atrapan, no son eliminados.
- Si un jugador es golpeado, debe formar una oración con la palabra que le correspondió y queda fuera del juego.

Juego: Alto (Stop)

Objetivo: Aprender time expression

Instrucciones:

- Se forman parejas
- Cada pareja elige una expresión a la vez.
- Las parejas comienzan a escribir rápidamente la expresión y cuando la docente dice stop o alto dejan de escribir.
- Se puede jugar tres o cuatro tiempos.
- La persona de cada pareja que termine de escribir primero la expresión correctamente gana.

A continuación, se describe a que unidad temática y contenidos se ajustan estos juegos. De igual manera a que indicador de logro responden

Unidad	Indicador de logro	contenido	Sugerencias de juegos tradicionales	Materiales
VII: International Celebrations	The student uses the past of regular verbs and time expressions in different oral and written activities to describe events in the past.	V. Time expression (last year, last night, last week, yesterday) Grammar 1. Subject + (regular verb in past) + complement. Listening : 1. Listen & say. 2. Talking about what people do during popular celebrations.	Juego: la rayuela (hopscotch)	tiza, lista de palabras, tarjetas con oraciones
	The student understands details from stories in past tenses.	1. Reading sentences in past 2. Reading stories and articles in past to get details 1. Writing sentences in past 2. Writing about Special days in past	juego: El ahorcado (hangman)	pizarra y marcadores
Unit VIII: Biographies	1. The student uses the past tense of irregular verbs and past time expressions through different oral and written activities.	1. Irregular verbs (was/were, went, made, wore, gave, had, bought, ate) Grammar 1. They went fishing last Saturday. Listening: 1. listen & say Speaking 1. Talking about past experiences Reading 1. Reading Biographies to get details.	Juego: El escondido (the hidden one)	papelitos con datos del tema en cuestión, pizarra y marcadores.
	2. The student express past experiences using past tenses in a conversation. 3. The student gets main ideas and details to	1. Biography (born, events, life, company, animated, Oscar, die) Grammar 1. They went fishing last Saturday 2. When I was four, I ... Listening: 1. listen & say 2. Song: Funny Food Speaking	Juego: Lotería (Lottery)	cartulina o cartón, marcadores y papel

	understand narrative texts.	1. Talking about various moments in his/her life 3. Using time expression in past Writing. 3. Organizing information in a timeline		
Unit IX: Entertainment	1. The student identifies vocabulary associated with free time activities in oral and written ways. 2. The student uses the preposition “at” for places correctly in different activities.	Vocabulary 1. recreational places (picnic, aquarium, fitness center, downtown, swimming pool, fairground, skating) 2. Time expression (that day, the next day, then) Grammar 1. wasn't /weren't 2. didn't. Listening: 1. Listen & say 2. Song: I didn't do it! Speaking 1. Talking about recreation. 2. Expressing negations in past. Reading 1. Reading a diary to get details. Writing 1. Writing sentences about him/her 2. Writing a diary about him/herself	Juego: Quemados (burned)	una pelota, palabras escritas en fichas de papel, tape
	3. The student express result of activities they did during the week using the connector “so” and past tense.	Time expression (that day, the next day, then). connector for result “so” (it rained so she didn't play soccer). Reading legends and stories to get main ideas.	Juego: Alto (Stop)	hojas blancas y lapicero

X. Conclusiones

Tradicionalmente, la enseñanza del vocabulario en inglés ha sido percibida como un proceso repetitivo y poco motivador. Esto se debe a que, en muchos casos, se han utilizado metodologías centradas en la memorización de listas de palabras, sin promover la participación de los estudiantes. Esta situación genera clases poco dinámicas, donde los estudiantes no logran desarrollar un aprendizaje de acuerdo con el objetivo.

En esta investigación se analizó el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar de El Jícaro-Nueva Segovia. A través de una entrevista a la docente, cuestionarios a los estudiantes de sexto grado y observación en el aula, se encontró que los juegos tradicionales como el ahorcado, la rayuela y bingo, son eficaces para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario en inglés porque permiten la participación y repetición de las palabras durante la clase. Adicionalmente, los estudiantes mostraron un alto nivel motivacional y participativo durante las actividades de juego, lo que permitió el aprendizaje de nuevas palabras.

Los juegos ayudaron a mejorar la lectura, escritura y pronunciación. Con el bingo, los estudiantes practicaron la identificación de palabras y mejoraron su capacidad de escucha. Por otro lado, el ahorcado les permitió reforzar la ortografía y la escritura. Finalmente, la rayuela permitió la repetición, memorización y pronunciación de vocabulario. Se observó que algunos estudiantes todavía necesitan más práctica en la pronunciación, pero la mayoría mostró avances considerables.

La efectividad encontrada del uso de juegos tradicionales en las clases de inglés para enriquecer el vocabulario indica que estos pueden ser una herramienta valiosa en el aula de clases. Estos juegos fomentan la participación, la motivación y el aprendizaje de nuevo vocabulario. Además, contribuyen a preservar y promover la cultura y la identidad nacional, integrando el aprendizaje del idioma con tradiciones locales.

Se sugiere explorar otros juegos tradicionales igualmente interesantes y enriquecedores, como el escondido, zapatito cochinito, la anda y congelado. Estos juegos, además de ser atractivos para los estudiantes, ofrecen una oportunidad única para reforzar el aprendizaje del vocabulario en

inglés. Al adaptar estos juegos al contexto educativo, los estudiantes pueden practicar y memorizar frases, verbos y estructuras gramaticales de manera dinámica y divertida.

Es fundamental que estas adaptaciones se alineen con el nivel de desarrollo, edad y necesidades del grupo, para garantizar que el contenido sea comprensible y que los juegos realmente contribuyan al aprendizaje. Además, la variedad de juegos permite cubrir diferentes habilidades lingüísticas, como la pronunciación, la escucha activa, la escritura y el uso contextual del vocabulario, fortaleciendo así un aprendizaje enriquecedor.

XI. Recomendaciones

Basado en los resultados obtenidos en esta investigación, se recomienda a:

Dirección de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia:

Se recomienda fomentar y apoyar la implementación de metodologías innovadoras, como el uso de juegos tradicionales, en las clases de inglés. Es importante capacitar a los docentes en estrategias lúdicas y brindar los recursos necesarios para que puedan desarrollar este tipo de actividades. Además, se sugiere incluir estas prácticas en el plan curricular de la escuela para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés desde una perspectiva dinámica y motivadora.

Docente de inglés de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia:

Se recomienda utilizar con mayor frecuencia juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para enriquecer el vocabulario en inglés. Juegos como el ahorcado pueden ser útiles para mejorar la escritura, mientras que la rayuela es efectiva para reforzar la pronunciación, repetición y memorización. Es importante que los juegos se adapten al nivel y las necesidades específicas de los estudiantes, y que las palabras aprendidas se integren en otras actividades de refuerzo, como sopas de letras o ejercicios de completar palabras. Además, se sugiere evaluar continuamente la efectividad de los juegos y ajustar la dificultad según sea necesario para garantizar que todos los estudiantes puedan participar y aprender de manera efectiva.

Estudiantes de sexto grado:

Se recomienda que los estudiantes participen activamente en los juegos tradicionales propuestos durante las clases de inglés. Es fundamental que practiquen las palabras aprendidas en contextos variados, tanto dentro como fuera del aula, para reforzar su aprendizaje. Se sugiere que se involucren en otras actividades como sopas de letras y completar oraciones, utilizando el vocabulario adquirido durante los juegos. También es importante que colaboren entre ellos durante las actividades, ayudándose mutuamente a mejorar su conocimiento.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua / CUR-Estelí:

Se recomienda que la universidad promueva la investigación y la implementación de metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés, como los juegos tradicionales. Se sugiere

que en el proceso de formación docente se incluyan asignaturas o módulos enfocados en estrategias lúdicas, brindando a los futuros docentes herramientas prácticas para su aplicación en el aula. Además, se podría considerar la realización de talleres o capacitaciones sobre la utilización de juegos tradicionales en la enseñanza del inglés, con el fin de compartir experiencias exitosas y fomentar la adopción de estas prácticas en diferentes contextos educativos.

XII. Referencias y bibliografía

(s.f.).

Aguacondo, D. C., & Freire, E. E. (octubre de 2020). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/354371580_La_pedagogia_musical_como_estrategia_metodologica_de_motivacion_en_el_nivel_inicial

Bailón, D. L., & Farfán, I. d. (2022). El juego lúdico y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación básica. *MQRinvestigador*, 543-566.

Barboza, J. R. (2022). Enfoque comunicativo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del idioma inglés en tiempos de pandemia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 20-25.

Becerra, B., & Humberto, E. (28 de julio de 2017). *bdigital2*. Obtenido de <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/654321/11695>

Belmonte, M. L., Prados, M. Á., & García Cantero, I. (2022). Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción. *Educación, Lenguaje y Sociedad EISSN vol. XX N° 20*, 1-24.

Borbor, A. M., & Villamarín, S. M. (2019). Fortalecimiento de la competencia comunicativa del inglés mediante la propuesta didáctica "playing with verbs" en estudiantes de primer nivel de bachillerato. *Revista Cognosis*, 15-26.

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (julio de 2013). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/351671200_La_Observacion_Un_Metodo_Para_El_Estudio_De_La_Realidad

Carrillo-Ojeda, M. J., García-Herrera, D. G., Avila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 2542-3088.

Cataño, M. C., & Dieste, M. W. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles Educativos*, 52-55.

Chinchay, S. R., & Rojas, C. G. (septiembre de 2017). *Repositorio UNPRG Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo*. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11408>

- Conchas, I. (2023). Las hipótesis de Krashen: fundamento para una propuesta de enseñanza de inglés en un bachillerato tecnológico. *Edähi Boletín Científico de Ciencias Sociales y Humanidades del ICSHu*, 21-31.
- Cordero, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencias científicas. *Revista de Educación*, 155-165.
- Dalimunthe, A. N., Nasution, N. I., Anzani, S., & Holijah, S. (2024). The impact of Game-Based Learning on English Vocabulary Acquisition English Vocabulary Acquisition in Elementary School Students. *Journal Ilmiah Multidisiplin*, 409-413.
- Del Carmen González, A. M., Molina Sánchez, R., López Salazar, A., & López, G. L. (julio de 2022). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/362261421_La_entrevista_cualitativa_como_tecnica_de_investigacion_en_el_estudio_de_las_organizaciones
- Díaz, L. T. (diciembre de 2017). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/331288281_Los_juegos_y_su_rol_en_el_aprendizaje_de_una_lengua
- García, E. S. (2015). *CORE*. Obtenido de CORE: <https://core.ac.uk/download/pdf/211099672.pdf>
- García, P. F., Rodríguez, Ó. A., & Gómez, R. B. (marzo de 2018). *ResearchGate*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/335032695_Main_approaches_used_in_the_teaching_learning_process_of_vocabulary_in_english_for_specific_purposes
- García-Ramírez, V. N., & Meza, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27-51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>.
- Gilakjani, A. P., & Alavi, G. (16 de septiembre de 2019). *ResearchGate*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/335842334_The_Effectiveness_of_Games_in_Enhancing_Vocabulary_Learning_among_Iranian_Third_Grade_High_School_Students
- Gómez, C. C. (2021). *Nuestra Cultura Lúdica: juegos y recreaciones tradicionales*. recuperado de: <https://images.app.goo.gl/22QfJmfBCMw8mmXW7>.

- González González, C. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Educacion a distancia*, 40.
- Guastalegnanne, H. (2019). *Repositorio UCA*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9589>
- Hafeez, M. (2022). Effects of game-based learning in comparison to traditional learning to provide an effective learning environment--A comparative review. *Contemporary Educational Researches Journal*. 12(2), 89-105.
- Hernández, D. R., & Rosell, Y. M. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Científica Sociedad y tecnología*, vol. 5(3), 565-576.
- Jacky M. Oddo, M. O., & Castleberry, L. (2018). *Ministry of parenting*. Obtenido de <https://www.theministryofparenting.com/wp-content/uploads/2018/05/The-Importance-of-Play-in.the-Development-of-Language-Skills.pdf>
- L, S. (2021). *La lúdica como estrategia en la implementación de un proyecto de vida*. Obtenido de Trabajo de maestría. Fundación Universitaria Los Libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4226/Sanchez_Luis_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Landa, E. S. (25 de febrero de 2021). *Repositorio de UCrea*. Obtenido de Repositorio de UCrea: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/21621/SaraleguiLandaElena.pdf?sequence=1>
- Loja, C. A., & González, L. G. (2022). Retos y Desafíos en el proceso de aprendizaje del inglés: reflexiones y perspectivas. *Revista Científica*. 7(24), , 255-271, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.24.13.255-271>.
- Lozano, A. P. (2014). *uVaDOC Repositorio documental de la Universidad de Valladolid*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7789/1/TFG-G%20895.pdf>
- Melianasari, H., & Suparno, S. (2018). The importance of traditional gamesto improve children ´s interpersonal skills. *Proceedings of the 4th international conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*.

- Mora, M., & Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Journal Cientific MQRinvestigar*, 56-73. Obtenido de apertura, 11(1).
- Moreira, M. L., & Moreno, J. A. (2019). La motivación como herramienta en el aprendizaje escolar. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Mori, V. H., Huaraya, S. G., García, A. S., Cárdenas, L. A., Rojas, E. D., Milciades Roberto Esparza Silva, . . . Vera Cuya, R. M. (2023). Improving english language skills through the implementation of entertaining activities in primary school students. *Journal of Scientific and Technological*, 20-27.
- Murillo Naranjo, M. E., Cejas, M., Liccioni, E., & Aldaz, S. M. (April de 2023). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/374418696_ENFOQUE_CUANTITATIVO_Y_CUALITATIVO_Una_mirada_de_los_metodos_mixtos
- Omar, F. A., & Wins, W. (febrero de 2021). *Research gate*. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/349287661>
- Ortega-Auquilla, D. &.-B. (2019). Explorando las aulas de clase de inglés en Cañar: Currículo, Instrucción y Aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), , 57-63.
- Perez, A. A., Sandoval, A. J., Úbeda, M. d., & Franco, M. A. (2019). Promoviendo los juegos tradicionales nicaragüenses. Una experiencia de animación sociocultural. *Revista Nicaragüense de Antropología*.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams, and imitation in childhood*. (vol. 25). Obtenido de Routledge: [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=jk49prxDZ6gC&oi=fnd&pg=PP2&dq=Piaget,+J.+\(1962\).+Play,+Dreams,+and+Imitation+in+childhood.+Norton.&ots=YpmA93-Del&sig=7uCToNMgLBILLch2zRil-fG3uwk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=jk49prxDZ6gC&oi=fnd&pg=PP2&dq=Piaget,+J.+(1962).+Play,+Dreams,+and+Imitation+in+childhood.+Norton.&ots=YpmA93-Del&sig=7uCToNMgLBILLch2zRil-fG3uwk#v=onepage&q&f=false)
- Quesada, B. S. (2016). *CREA: colección de recursos educativos abiertos para la enseñanza*. Obtenido de CREA: colección de recursos educativos abiertos para la enseñanza: https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/2497/1/SNCHEZ_QUESADA_BEATRIZ_TFG_EDUCACIN_INFANTIL._PDF..pdf
- Rivas-Tovar, L. A. (abril de 2016). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/299820788_Capitulo_9_Disenio_de_investigacion
- Rodríguez, T. G., Molano, O. P., & Calderon, S. R. (septiembre de 2015). *RIUT: Repositorio Institucional Universidad del Tolima*. Obtenido de

<https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>

- Ruas, O. O. (noviembre de 2015). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra
- Salvador-Oliván, J. A., Marco-Cuenca, G., & Arquero-Avilés, R. (2021). Evaluación de la investigación con encuestas en artículos publicados en revistas del área de Biblioteconomía y Documentación. *Revista Española de Documentación Científica*, 44 (2), e295, <https://doi.org/10.3989/redc.2021.2.1774>.
- Shaddiq, e. s., carga, V. d., Sakman, S., & Suprayitno, S. (2020). Educación basada en la implementación a través de juegos tradicionales. *Revista IQRA*, 43-55.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 44-51.
- Stuardo, P. L., Henry, E. F., & Rojas, L. V. (2020). Aprendizaje autodirigido y motivación académica en estudiantes de enfermería de una universidad en Chile. *Index enfermería*, 74-78.
- Syamsi, E. (2023). The implementation of traditional games in English learning models. *Community Development Journal*, 12229-12236.
- Taro, J., & Soriano, M. A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *WARISATA Revista de Educación*, 38-52.
- Trillo, F., & Trillo, J. R. (2020). Patios incluidos y juegos tradicionales. En A. D. SALUD, *Desafíos, Oportunidades y Transversalidad de la educación física del siglo XXI* (págs. 7-17). ADDIJES FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION.
- Triquet, J. C., & Capperucci, D. (2022). El aprendizaje basado en juegos como revulsivo didáctico para mejorar la competencia comunicativa en el aula de lengua extranjera: una revisión de la literatura. *Studi Sulla Formazione*, 69-86.
- Zelaya, L. C., Rodríguez, A. J., & Talavera, S. L. (30 de enero de 2021). *repositorio UNAN*. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/162118/1/20302.pdf>

XIII. Anexos

1. Cuadro de causas y consecuencias

Causas	Consecuencias
Ausencia de tecnología	sin acceso a juegos digitales interactivos
Exceso de vocabulario y gramática	dificultad para aprender vocabulario
diversos antecedentes educativos	desafíos en la enseñanza-aprendizaje del idioma
recursos limitados	limitación de herramientas para la enseñanza-aprendizaje del inglés
métodos tradicionales	desinterés y aburrimiento
falta de conocimientos previos	base débil y frustraciones
diferencia en los niveles de competencias lingüísticas	Dificultad en la adquisición y aplicación de vocabulario
aula improvisada	distracción continua de los estudiantes

2. Implementación de estrategia y aplicación de instrumentos



Figure 1 Entrevista a docentes



Figure 2 Aplicación de estrategia didáctica

3. Instrumentos



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional Estelí

Entrevista realizada al docente

Estimado Docente, somos estudiantes de quinto año de la carrera de Inglés de la UNAN-Managua / CUR-Estelí y estamos llevando a cabo una investigación bajo el tema “Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en Inglés en Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia” por lo que requerimos su valiosa cooperación para poder culminar con éxito este proceso investigativo, los datos que usted nos proporcionará será de gran utilidad en nuestro proyecto de investigación.

Preguntas de la Entrevista:

1. *¿Qué estrategias metodológicas utiliza para desarrollar la clase de inglés?*
2. *¿Ha utilizado juegos tradicionales tales como: la rayuela, bingo, quemados, el ahorcado?*
3. *De los juegos que ha implementado en la clase de inglés, ¿Cuáles considera contribuyen más al desarrollo de vocabulario?*
4. *¿Qué avances ha podido notar durante el uso de juegos como estrategia metodológica en los niños de sexto grado*
5. *¿Considera el uso de juegos tradicionales de vital importancia para el desarrollo de vocabulario en la clase de inglés? ¿Por qué?*

Gracias por su tiempo y por compartir sus valiosas perspectivas. Sus comentarios son fundamentales para mejorar nuestras estrategias educativas.



Centro Universitario Regional Estelí

Encuesta para estudiantes

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en Inglés en Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia” para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: _____

Género: Masculino _____ Femenino _____

Instrucciones: Por favor, lee cada pregunta cuidadosamente y marca la respuesta que mejor refleje tu opinión o experiencia.

Cuestionario

1. Elige los juegos tradicionales para aprender inglés que te gustaron de la clase
bingo ___ el ahorcado ___ la rayuela ___ todos ___
2. Los juegos tradicionales usados en la clase de inglés despertaron interés por aprender el idioma
Sí ___ No ___ A veces ___
3. Considera que aprender inglés por medio de juegos te ayudan a recordar el vocabulario estudiado en la clase
Sí ___ No ___
4. Por medio de los juegos tradicionales aplicados en la clase de inglés:
Participé más en la clase ___ Aprendí más vocabulario ___ Perdí el temor y la timidez para participar ___
5. Te gustaría que se incluyan más juegos tradicionales que promuevan el aprendizaje en las clases de inglés
Sí ___ No ___

Gracias por tu tiempo y por compartir tus valiosas perspectivas. Tus comentarios son fundamentales para mejorar nuestras estrategias educativas.



Centro Universitario Regional Estelí

Encuesta para estudiantes

Encuesta realizada a los estudiantes antes de aplicar la estrategia “Juegos tradicionales”

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en Inglés en Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Simón Bolívar del Jícaro-Nueva Segovia” para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: _____

Género: Masculino _____ Femenino _____

Instrucciones: Por favor, lee cada pregunta cuidadosamente y marca la respuesta que mejor refleje tu opinión o experiencia.

Cuestionario

1. Juegos que has aprendido en la clase de inglés
bingo _____ el ahorcado _____ la rayuela _____ todos _____ algunos _____ ninguno _____
2. Aprender inglés con juegos ha sido divertido
Sí _____ No _____ A veces _____
3. Te gustaría aprender vocabulario de inglés con la ayuda de los juegos tradicionales
Sí _____ No _____
4. Consideras que es más fácil recordar el vocabulario en inglés cuando se aplican juegos tradicionales
Sí _____ No _____ A veces _____
5. Cantidad de palabras nuevas que he aprendido mientras juego en la clase de inglés
Menos de 5 palabras _____ de 5 a 10 _____ más de 10 _____

Gracias por tu tiempo y por compartir tus valiosas perspectivas. Tus comentarios son fundamentales para mejorar nuestras estrategias educativas.



Centro Universitario Regional Estelí

Guía de observación

Implementación de Juegos tradicionales como estrategia metodológica para el enriquecimiento de vocabulario en inglés en los niños de sexto grado de la escuela Simón Bolívar de El Jícaro-Nueva Segovia.

Objetivo (de la observación): Evaluar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia metodológica en la enseñanza de vocabulario en Inglés.

Fecha de Observación: _____

Nombre del Observador: _____

Nombre del Docente: _____

Clase Observada (Grado/Sección): _____

N°	Pregunta o variable a observar	SÍ	NO	Observación/Comentario
1.	Comportamiento de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia metodológica (juegos tradicionales)			
	participación			
	motivación			
	trabajo en equipo			
	interés a la clase			
2.	Desarrollo adecuado del contenido a través de la estrategia			
	los niños se integran a la clase			
	la estrategia le da salida al indicador de logro			
	el vocabulario en cuestión se integra adecuadamente durante la clase			
3.	uso adecuado del vocabulario en inglés durante el proceso de aplicación de la estrategia			
	Los estudiantes utilizan de manera espontánea el vocabulario estudiado durante los juegos			
	los estudiantes corrigen sus errores de vocabulario de forma autónoma			
	los estudiantes emplean las palabras nuevas con frecuencia durante los juegos			
	los estudiantes pronuncian correctamente las palabras			



¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



