

# **Estrategias lúdicas para el aprendizaje de vocabulario en Inglés en educación primaria en Nicaragua.**

## **Playful strategies for learning English vocabulary in primary education in Nicaragua.**

**Erika Dalila Cárdenas López**

0009-0002-3396-5522

dalycardenasdeherrera@gmail.com

**Katherine Yohenia Castro Trochez**

0009-0001-1302-3469

katerinetroches12@gmail.com

**Engel Ariel López Bravo**

0009-0008-5740-9196

engellopez060@gmail.com

**Leana Lanuza Espinoza**

0000-0001-9798-8075

lglanuza@unan.edu.ni

### **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo analizar el uso de juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprendizaje de vocabulario en inglés, en estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar del Jícaro- Nueva Segovia, Nicaragua. 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. Se empleó un enfoque cualitativo con una muestra de 16 estudiantes. Los instrumentos de recolección de datos incluyeron observación, entrevista con el docente y encuesta a estudiantes. Los resultados muestran que los juegos tradicionales como la rayuela y ahorcado 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 son una estrategia lúdica efectiva para el aprendizaje de vocabulario en inglés en primaria, además de mejorar la retención de palabras y pronunciación.

### **Palabras clave**

Estrategias lúdicas, juegos tradicionales, vocabulario, Inglés.

### **Abstract**

This research aims to analyze the use of traditional games as a playful strategy for learning English vocabulary among sixth-grade students at Simón Bolívar School in El Jícaro, Nueva Segovia, Nicaragua. The study focuses on how traditional games can promote the acquisition of English vocabulary, fostering a more dynamic and participatory learning environment. A qualitative approach was used with a sample of 16 students. The data collection instruments included observation, interviews with the teacher, and student surveys. The results show that traditional games, such as hopscotch and hangman, are effective tools for enriching English vocabulary as they motivate and encourage student participation. This study concludes that traditional games are an effective playful strategy for learning English vocabulary in primary education, as they also enhance word retention and pronunciation.

### **Keywords**

Playful strategy, traditional games, vocabulary, English.

### **Introducción**

La enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera ha adquirido una relevancia creciente en el contexto educativo Nicaragüense, especialmente en educación primaria. Krashen (2003) como se citó en (Conchas, 2023) afirma 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. Asimismo, Deprez (1994), mencionado por (Cataño & Dieste, 2014) define el bilingüismo como la capacidad que tiene un individuo para hacer uso de dos lenguas indistintamente. Agrega 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.

Este estudio tiene como objetivo analizar el uso de juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de primaria. A través de esta metodología, se busca identificar los beneficios cognitivos y sociales de integrar actividades lúdicas en el proceso educativo, con el fin de proporcionar propuestas efectivas para mejorar el desarrollo del vocabulario en los estudiantes. Bailón & Farfán (2022) como se cita en Posada (2014) 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, de acuerdo con Bailón y Farfán (2022) 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 que, el aporte del juego en las instituciones educativas producirá fomentar una alta intervención entre los escolares. Dentro de esta situación, el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas, tales como el vocabulario al momento de aprender una segunda lengua, constituye un pilar fundamental para la formación de una competencia comunicativa que permita a los estudiantes interactuar en situaciones académicas, profesionales y laborales.

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. 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. 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. Esto solidifica la idea del uso de actividades lúdicas durante el aprendizaje de vocabulario en inglés.

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. Basado en el aporte de Sánchez (2021) 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.

El propósito principal de esta investigación es aportar a la comunidad educativa una estrategia metodológica lúdica basada en 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. Ya que, de acuerdo con Taro & Soriano (2023) los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en la preservación y afianzamiento de la identidad cultural, porque 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.

De manera específica, en los estudiantes de sexto grado de la escuela Simón Bolívar, ubicada en el municipio de El Júcaro-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.

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 (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.

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.

Estas conclusiones son relevantes 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. Estos antecedentes muestran 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.

## **Materiales y métodos**

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”. Esta 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 Júcaro-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.

Para la realización del presente trabajo académico fue esencial seleccionar el universo, población y muestra de nuestra investigación. 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.

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.

Y finalmente la muestra definida por Ruas (2015) como “la parte de la población a la que tenemos acceso y sobre el que realmente hacemos las observaciones”. Dado que el objetivo era observar y analizar el impacto de los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprendizaje 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 16 estudiantes de entre 11 y 13 años, quienes comparten características educativas similares en cuanto a su nivel de inglés.

Para la realización de esta investigación se aplicaron tres instrumentos para la recolección de datos descritos a continuación:

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 aprendizaje de vocabulario. (ver anexo 1)

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. (ver anexo 4)

Encuesta: Oliván et al., (2021), cita 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 estudiantes de sexto grado para analizar el efecto de esta metodología. (ver anexo 2 y 3)

La investigación se llevó a cabo en tres sesiones de 45 minutos cada una; la primera, fue la observación de la clase para identificar la problemática principal; la segunda, se realizó para aplicar la entrevista y una guía de observación a la docente, esta guía se aplicó durante la clase desarrollada haciendo uso de juegos; y la tercera, se enfocó en aplicar juegos tradicionales y evaluar los conocimientos adquiridos durante juegos como la rayuela, bingo y el ahorcado mediante encuestas a los estudiantes.

## **Resultados y discusión**

Para el análisis y discusión de los resultados se procedió a interrelacionar la teoría estudiada con los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados para llevar a cabo cada objetivo específico propuesto. A continuación, se describen los resultados obtenidos mediante la triangulación de datos de la entrevista, encuesta y observación.

### **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 activa 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 activa 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 activa y la memorización de vocabulario. Esto fue muy 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 Solis (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 & Abdelwahed, El Hassan, 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.

### **Implementación de 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, Rodríguez, & Gómez, 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 (Jacky M. 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 los mismos, 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

<b>Unidad</b>	<b>Indicador de logro</b>	<b>contenido</b>	<b>Sugerencias de juegos tradicionales</b>	<b>Materiales</b>
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.	<b>Juego:</b> 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	<b>juego:</b> 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.	<b>Juego:</b> El escondido (the hidden one)	papelitos con datos del tema en cuestión, pizarra y marcadores.

		<p>Listening: 1. listen &amp; say</p> <p>Speaking 1. Talking about past experiences</p> <p>Reading 1. Reading Biographies to get details.</p>		
	<p>2. The student express past experiences using past tenses in a conversation.</p> <p>3. The student gets main ideas and details to understand narrative texts.</p>	<p><b>1. Biography</b> (born, events, life, company, animated, Oscar, die)</p> <p>Grammar 1. They went fishing last Saturday 2. When I was four, I ...</p> <p>Listening:</p> <p>1. listen &amp; say</p> <p>2. Song: Funny Food</p> <p>Speaking</p> <p>1. Talking about various moments in his/her life</p> <p>3. Using time expression in past</p> <p>Writing.</p> <p>3. Organizing information in a timeline</p>	<b>Juego:</b> Lotería (Lottery)	cartulina o cartón, marcadores y papel
Unit IX: Entertainment	1. The student identifies vocabulary associated with free time activities in oral and written ways.	<b>Vocabulary</b> 1. recreational places (picnic, aquarium, fitness center, downtown, swimming	<b>Juego:</b> Quemados (burned)	una pelota, palabras escritas en fichas de papel, tape

	<p>2. The student uses the preposition “at” for places correctly in different activities.</p>	<p>pool, fairground, skating)  <b>2. Time expression</b>  (that day, the next day, then)  <b>Grammar</b> 1. wasn't /weren't 2. didn't.  <b>Listening:</b>  1. Listen &amp; say  2. Song: I didn't do it!  <b>Speaking</b>  1. Talking about recreation.  2. Expressing negations in past.  Reading 1. Reading a diary to get details.  <b>Writing</b>  1. Writing sentences about him/her 2. Writing a diary about him/herself</p>		
	<p>3. The student express result of activities they did during the week using the connector “so” and past tense.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Juego:</b> Alto  (Stop)</p>	<p>hojas blancas y lapicero</p>

## 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 activa de los estudiantes. Esta situación genera clases poco dinámicas, donde los estudiantes no logran desarrollar un aprendizaje de acuerdo al 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 activa 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 activa, 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.

## Referencias bibliográficas

- 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.
- 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](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.
- 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.
- 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](https://www.researchgate.net/publication/362261421_La_entrevista_cualitativa_como_tecnica_de_investigacion_en_el_estudio_de_las_organizaciones)
- 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](https://www.researchgate.net/publication/335032695_Main_approaches_used_in_the_teaching_learning_process_of_vocabulary_in_english_for_specific_purposes)

- 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](https://www.researchgate.net/publication/335842334_The_Effectiveness_of_Games_in_Enhancing_Vocabulary_Learning_among_Iranian_Third_Grade_High_School_Students)
- 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](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4226/Sanchez_Luis_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 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](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>
- 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\\_EDUCACION\\_INFANTIL.\\_PDF..pdf](https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/2497/1/SNCHEZ_QUESADA_BEATRIZ_TFG_EDUCACION_INFANTIL._PDF..pdf)

- Rivas-Tovar, L. A. (abril de 2016). *ResearchGate*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/299820788\\_Capitulo\\_9\\_Disenos\\_de\\_investigacion](https://www.researchgate.net/publication/299820788_Capitulo_9_Disenos_de_investigacion)
- Ruas, O. O. (noviembre de 2015). *ResearchGate*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/283486298\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_Poblacion\\_y\\_muestra](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>.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 44-51.
- 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.