

Juegos interactivos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral en el idioma inglés como lengua extranjera

Interactive Games as a Pedagogical Strategy for Vocabulary Memorization to Improve Oral Communication in English as a Foreign Language

Anyeld José López

anyeldlopez@gmail.com

Bleynir Janey García Olivas

bleysolivas@gmail.com

Jonahira Alexandra Meneses Hernández

Jonahirameneses@gmail.com

Tutora

Leana Lanuza Espinoza

LGLanuza@unan.edu.ni

Resumen

El siguiente artículo tiene como objetivo Analizar la influencia del uso de los juegos interactivos en la memorización de vocabulario para la mejora de la habilidad de comunicación oral en inglés como lengua extranjera, en estudiantes de 5to grado A de la escuela primaria El Rosario de la ciudad de Estelí, en el segundo semestre del año 2024. Es un estudio cualitativo. Para fines de recolección de datos, primero, se administró una entrevista a un docente de primaria cuyo fin era conocer sus experiencias con respecto al tema de investigación en el uso de los juegos en la enseñanza del idioma inglés especialmente en la enseñanza del vocabulario y la mejora de la comunicación oral, Segundo, se llevó a cabo una observación de clase al grupo de estudiantes bajo estudio antes y durante de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se aplicó una encuesta a 20 estudiantes tomados como muestra. El análisis se realizó utilizando la metodología de la teoría fundamentada en datos cualitativos. Los resultados respaldan la efectividad del uso de los juegos para desarrollar las habilidades lingüísticas estudiadas en la investigación.

Abstract

The following article aims to analyze the influence of the use of interactive games on vocabulary memorization to improve oral communication skills in English as a foreign language, in 5th grade A students of El Rosario primary school in the city of Estelí, in the second semester of the year 2024. It is a qualitative study. For the purposes of data collection, first, an interview was administered to a primary school teacher whose purpose was to know his experiences regarding the research topic in the use of games in teaching the English language, especially in teaching vocabulary and improvement of oral communication, Second, a class observation was carried out on the group of students under study before and during the application of the data collection instruments, a survey was applied to 20 students taken as a sample. The analysis was carried out using grounded theory methodology based on qualitative data. The results support the effectiveness of using games to develop the linguistic skills studied in the research.

Palabras claves

Juegos, interactivos, memorización, vocabulario, comunicación.

Introducción

En las escuelas primarias de Nicaragua, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha adquirido una gran importancia, con el fin de proporcionar a los estudiantes una base sólida desde temprana edad. No obstante, en muchas ocasiones, el enfoque del aprendizaje se centra en la memorización de vocabulario y frases, sin integrar adecuadamente el desarrollo de habilidades comunicativas. Esto puede ocasionar que los estudiantes enfrenten dificultades para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales, lo que afecta su participación en actividades orales. Esta investigación tiene como objetivo destacar la relevancia de emplear estrategias pedagógicas que fomenten un aprendizaje activo y contextualizado, como el uso de juegos interactivos, para superar estos obstáculos y mejorar el dominio del inglés desde los primeros años de formación.

La presente investigación tiene gran importancia para el ámbito educativo especialmente en educación primaria, debido a que provee de información relevante acerca de el uso de una estrategia pedagógica para la mejora de la comunicación oral mediante la memorización de vocabulario, de este modo se desea brindar material didáctico que permita al docente fortalecer las habilidades orales de los estudiantes durante las clases y actividades escolares en inglés.

El dominio del inglés actualmente más que una opción se podría considerar una necesidad, especialmente el poder hablarlo y comprenderlo, ya que laboralmente las personas no solo necesitan conocer el idioma, ellos deben ser capaces de comunicarse correctamente en distintos conceptos, si los estudiantes practican y desarrollan esta habilidad lo antes posible los beneficios serán mayores, ya sean académicamente como profesionalmente en el futuro, por lo tanto los resultados de esta investigación serán beneficiosos para instituciones o organismos que deseen innovar proyectos educativos de enseñanza de idiomas.

La presente investigación propone una estrategia pedagógica que puede ser fácilmente replicable en aulas de clase con diferentes materiales, de este modo permitiéndole al docente la implementación de actividades motivadoras y atractivas para los estudiantes donde estos mismos tengan una actitud positiva al momento de practicar el idioma, además se sientan cómodos al participar oralmente e interactuar con otros.

En el ámbito académico, el estudio brinda información a futuras investigaciones que deseen conocer o bien analizar el uso de juegos interactivos como estrategias pedagógicas, también brindara información acerca de la importancia de la comunicación oral y los mejores juegos interactivos para la mejora de habilidades comunicativas. Asimismo, la investigación provee teoría importante para dar a conocer factores que afectan el desarrollo de habilidades orales y la memorización de las palabras. También es importante decir que esta investigación puede ser útil para evaluar nuevas y futuras estrategias metodológicas enfocadas en la enseñanza de inglés, y más específicamente estrategias que se basen en la mejora y desarrollo de la comunicación oral, de igual manera da a conocer los beneficios del uso de juegos como estrategia de enseñanza de idiomas.

Para la creación del estudio se realizó una búsqueda de teoría acerca del tema que se deseaba abordar, finalmente se tomó en cuenta algunos estudios enfocados en la enseñanza de inglés a través de juegos, además de algunas investigaciones acerca de estrategias para la mejora de la comunicación oral y memorización de vocabulario, las investigaciones previas han analizado algunas de estas temáticas, pero no todas en conjunto, aun a si demuestran el interés sobre la temática a abordar.

Investigaciones anteriores realizadas en Colombia, Perú, España y Arabia demostraron a través el gran impacto del uso de juegos en la comunicación puesto que las habilidades orales se ven incrementadas al momento de jugar, dichos estudios reflejan los beneficios motivacionales en el alumnado, asimismo también expresan que los niveles de participación he integración de los estudiantes aumenta luego de la aplicación de los juegos en el aula de clase (ARIAS & CASTIBLANCO, 2015; Hernandez Perez, 2021)

Algunos estudios llevados acabo en Carazo, Masaya y Matagalpa de igualmanera reflejaron lo beneficios que son los juegos como estartegia pedagógica, ya que permiten deshacerse de los obstáculos que impiden el correcto desarrollo de las habilidades comunicativas he interactivas, además resaltan los benificios en la memorización de palabras ya que permiten la practica del idioma en distintos medios ya sean visuales, orales y auditivos (Torrez & Velez, 2019; Rodríguez, Sandoval, & Sotelo, 2021).

Una investigación realizada en la ciudad de Estelí en el año 2020 este estudio analizaba los juegos como estrategia para la mejora de la expresión oral, la investigación arrojó conclusiones positivas acerca de la estrategia analizada, de igual manera los resultados de la investigación arrojaron que los juegos permiten una participación más activa de los estudiantes, así como una mayor interacción entre compañeros al momento de hablar el idioma (Davila, 2020).

En los últimos años, la enseñanza del inglés ha ganado relevancia en la educación primaria, con el objetivo de formar estudiantes capaces de demostrar competencias comunicativas para

afrontar situaciones que requieran el dominio del idioma (Lareki, 2014). Según López (2009), no basta solo con enseñar vocabulario y gramática, sino también enseñar a los estudiantes a usar esas herramientas de manera fluida y apropiada en contextos cotidianos. Para lograr esto, es fundamental que los docentes diseñen estrategias adaptadas a las características de los estudiantes, utilizando metodologías comprensibles que favorezcan el desarrollo de sus habilidades de manera eficiente y rápida.

La enseñanza del vocabulario es un reto para los docentes, quienes deben utilizar estrategias diversas que vayan más allá de los procesos repetitivos y gramaticales, incorporando enfoques visuales y contextualizados para mejorar el aprendizaje (Siatoba, Forero, & García, 2014). Según Alqahtani (2015), el vocabulario es esencial para el aprendizaje del inglés, ya que los estudiantes primero aprenden vocabulario antes de desarrollar nuevos contenidos y lo adquieren mediante repetición y traducción.

Schmitt (2000) y Nation (2001) destacan la importancia del conocimiento léxico para la comunicación y el dominio de un segundo idioma, ya que el vocabulario y el uso del lenguaje están interrelacionados. Además, la memorización de vocabulario es clave para mejorar la comunicación oral, ya que permite a los estudiantes expresar ideas con claridad y precisión (Antunez, 2015). Por tanto, utilizar estrategias adecuadas hace que el aprendizaje del inglés sea más eficaz y accesible (Ortega, 2014).

La comunicación oral es una habilidad esencial en el aprendizaje de un idioma, considerada una de las destrezas lingüísticas fundamentales junto con la producción escrita, la comprensión auditiva y la lectura (Álvarez, Arias, & Morales, 2023). Hablar implica el uso de diversas partes del cuerpo, como el tracto vocal, las cuerdas vocales, y la lengua, entre otros (Pal, 2015), y es una habilidad que los estudiantes deben dominar para desarrollarse en el idioma (Youssef, 2016).

La importancia de la comunicación oral radica en su papel central en la interacción social y el aprendizaje del idioma, aunque, según Hernández (2021), suele ser la destreza más difícil de desarrollar debido a su complejidad cognitiva y su vínculo con el contexto social. Esto genera que muchos estudiantes eviten practicarla por temor o ansiedad (Torrez & Velez, 2019). Sin embargo, la expresión oral es vital para demostrar la capacidad de comunicarse eficazmente, y puede mejorar a través de actividades como descripciones, entrevistas, monólogos, juegos de roles, dramatizaciones, y otras interacciones comunicativas que fomentan el uso del vocabulario y las estructuras gramaticales.

Los juegos interactivos son estrategias didácticas motivadoras para el aprendizaje, ya que permiten crear un ambiente idóneo para el desarrollo de las competencias de los estudiantes, (Cruz & Alvitez, 2023) expresan que hacer uso de los juegos interactivos como recurso metodológico en clases, provoca que los estudiantes se motiven y comprendan con relativa facilidad los contenidos que se están estudiando, puesto que están siendo presentados de una manera creativa y lúdica. Mediante un ambiente participativo y dinámico facilitan la adquisición de un aprendizaje significativo.

Los juegos interactivos ofrecen múltiples beneficios para mejorar la comunicación oral, ya que en los juegos comunicativos el enfoque principal es entender y transmitir

mensajes de manera efectiva, priorizando la fluidez y la comunicación significativa sobre la precisión lingüística (Pastor, 2014). Estos juegos fomentan la interacción y la resolución de tareas sin centrarse en la estructura gramatical exacta, lo que permite a los estudiantes concentrarse en lograr un objetivo, aumentando su confianza al ver los resultados de su uso del lenguaje.

Además, el juego contribuye al desarrollo integral del niño, mejorando sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales (Morales, 2021; Gallardo López, 2018), lo que es fundamental para su aprendizaje. Los juegos también dinamizan el pensamiento infantil, promoviendo la interacción y resignificación del contexto (Duque, 2020). En la enseñanza del inglés, los juegos no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino que también proporcionan una forma natural de aprender, similar a cómo se adquiere la lengua materna, lo que permite una participación más activa, incluso en los estudiantes más tímidos (Corporación Nueva Colombia, 2020).

Por lo tanto, la presente investigación tiene como objetivo Analizar la influencia del uso de los juegos interactivos en la memorización de vocabulario para la mejora de la habilidad de comunicación oral en inglés como lengua extranjera, en estudiantes de 5to grado A de la escuela primaria El Rosario de la ciudad de Estelí, en el segundo semestre del año 2024.

Materiales y métodos

Esta investigación siguió un enfoque cualitativo con el fin de tener un acercamiento natural y contextualizado al sujeto de estudio de acuerdo con (Hernández, Fernández, & Baptista, (2014), “La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358).

El universo de estudio estuvo compuesto por todos los estudiantes de la escuela Primaria El Rosario de la ciudad de Estelí matriculados en el ciclo escolar 2023-2024. Tomando como población los estudiantes de tercer grado A del turno matutino, sumando un total de 38 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 estudiantes. La muestra de estudiantes fue seleccionada siguiendo

En esta investigación se hizo uso de la entrevista semiestructurada, la entrevista fue realizada al docente de inglés de primaria de la escuela previo a la aplicación de las estrategias, esto con el fin de conocer sus opiniones acerca del uso de juegos como estrategias pedagógicas, además el docente brindo información importante acerca de las estrategias usadas por el para la práctica de comunicación oral y memorización de vocabulario.

Se hizo uso de la observación con el objetivo de tener una mejor percepción de la realidad, el instrumento fue aplicado en dos ocasiones, previo ala realización de la estrategia, esto con el fin de conocer el ambiente en clases cuando se aplicaban otras estrategias o actividades en el aula de clases, luego se aplico mientras se llevaba a cabo la

estrategia arrojando datos muy interesantes acerca de el cambio en el ambiente y comportamiento de los estudiantes al formar parte de la actividad.

Se utilizo la encuesta con el propósito de obtener respuestas sobre la problemática de estudio donde los encuestados brindan información a través de un formulario que beben llenar por cuenta propia en base a su experiencia siendo parte de la estrategia que fue aplicada.

Entre los materiales utilizados se cuentan materiales de fácil acceso en los que se pueden conseguir prefabricados como: materiales obtenidos en librerías y fabricados manualmente dándole a la estrategia un toque de amor y dedicación. Los materiales utilizados fueron: cartulina satinada, peces de cartulina 16 formas, 2 caña de pescar (fabricada manualmente de varas de madera), nailon de pesca, 2 garfios de cobre, marcadores, pizarra, 2 barcos de cartulina, 2 canastas, tijeras, maskingtape, 32 clips, silicón, dibujos y recortes.

Resultados y discusión

El análisis de los datos recopilados se enfocó en dar respuesta a los objetivos específicos del estudio, explorando las estrategias didácticas comúnmente usadas y en como los juegos didácticos pueden influir en la adquisición de vocabulario para la mejora de la comunicación oral, para lo cual se aplicaron tres instrumentos de recolección de datos, una entrevista a docente, una encuesta a estudiantes y una observación de todo el contexto dentro del aula de clases de quinto grado. Una vez aplicados estos instrumentos de recolección de datos se encontraron los siguientes resultados:

Mediante la búsqueda de información y las repuestas obtenidas dela entrevista realizada al docente A quien es maestro de la asignatura de inglés como lengua extranjera de quinto grado en la escuela el rosario, en la entrevista se le preguntaba al docente acerca de las estrategias que el solía usar en el aula de clases para la enseñanza de inglés y cuáles eran sus estrategias para la práctica de la comunicación oral y memorización de palabras en inglés, las respuestas del docente describían que comúnmente el usaba flash card, videos, canciones y además algunos juegos de mesa para motivar a los estudiantes, gracias a la información obtenida se logró describir las estrategias usadas en el aula de clases en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.

Lo que coincide con lo dicho por Martinez & Acevedo, (2018), quienes refieren que es fundamental conocer el papel que el docente desempeña en la enseñanza del inglés, los conocimientos que tiene en esta lengua, las metodologías empleadas en las aulas de cursos a investigar, pues es el docente quien orienta, guía y anima. Este debe facilitar las herramientas pertinentes para lograr el aprendizaje del segundo idioma.

Diaz (2018), en su investigación sugiere que es importante utilizar nuevas metodologías y estrategias asertivas que generen experiencias significativas, actividades que permitan a los estudiantes desarrollar capacidades como el análisis y síntesis, posibilitando con ello, no sólo la interacción en el proceso de aprendizaje, sino la formación integral orientada a que el estudiante participe con plena libertad en el acto educativo, estrechando

lazos afectivos a través de la convivencia y la construcción de valores que faciliten la tarea del aprendizaje, y que a su vez posibilite el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades, factor fundamental para implementar para el éxito de las estrategias de mejoramiento.

Por medio de la entrevista también se logró conocer la inclinación del docente hacia el uso de juegos como estrategia pedagógica. El docente muestra una actitud positiva acerca del uso de juegos en aula, pues considera que son de gran ayuda para la práctica de la comunicación oral. También, permiten la adquisición de vocabulario de una manera dinámica, y sobre todo captan rápidamente la atención de los estudiantes. Algunos juegos que el docente suele aplicar en su aula de clases son: *simon says* y *touch touch vocabulary* gracias a la información obtenida comprendimos la relevancia que tienen los juegos en contextos educativos.

Por medio de la observación aplicada en el aula de clases, se logró identificar la actitud de los estudiantes y el ambiente que se formaba dependiendo de las actividades que se realizaban en clases. Tomando en cuenta eso se pudo saber que era lo que más les llamaba la atención y en que actividades los estudiantes estaban dispuestos a participar, que tan cómodos se sentían y cuanto podían aprender dependiendo del tipo de juego o actividad, todos estos datos nos sirvieron para seleccionar las actividades que tenían un balance entre motivación, participación y aprendizaje, de este modo fue sencillo identificar cuáles son los juegos didácticos más efectivos para la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral.

Además, se hizo uso de la encuesta como instrumento de recolección de datos dirigida a 20 estudiantes tomados de 38 estudiantes que corresponden al 5th grado A. Previo a la encuesta se seleccionaron los juegos que posteriormente se iban a aplicar, siendo seleccionados *Let's Fish*, *let's Play Dominó* y *Stop*. La encuesta se aplicó después de aplicar los juegos donde se utilizaron preguntas para extraer información tales como: ¿Cual fue tu juego favorito en la clase de Inglés?, ¿aprendiste nuevo vocabulario durante el desarrollo de los juegos en la clase de inglés?, ¿Qué tan útil fueron los juegos para ayudarte a conocer el significado de las palabras en la clase de inglés?

Las respuestas obtenidas de la encuesta arrojaron que los juegos aplicados facilitan el aprendizaje y memorización de vocabulario en estudiantes de primaria, ya que los estudiantes manifestaron aceptación al uso de juegos para aprender vocabulario. Los estudiantes afirmaron que recordarían la mayoría de las palabras con las que interactuaron. También, los estudiantes tuvieron contacto con el vocabulario con un toque de diversión, lo cual muchas veces no es usual según los resultados de las preguntas en la encuesta.

Los resultados de la aplicación de la encuesta realizada a los estudiantes reflejan un alto nivel de aceptación al uso de juegos para aprender y recordar el vocabulario.

Lo cual coincide con Trasobares (2019) quien afirmó que :

Los juegos son actividades que precisan de la participación activa del alumnado haciendo que estos sean los que desarrollen su propio aprendizaje. Inconscientemente ellos van adquiriendo vocabulario que luego emplean a la hora de comunicarse. Por supuesto también se debe otorgar importancia a la pronunciación de las palabras que

será trascendente durante todo el proceso de aprendizaje de la segunda lengua, en este caso la inglesa. (p. 2)

Sin embargo, al aplicar los juegos surgieron limitaciones que es importante mencionarlas, para tomarlas en cuenta a la hora de aplicar los juegos para lograr el objetivo como es que el vocabulario en inglés se quede en los estudiantes. El aula de clase debe estar ordenada de manera que propicie en aprendizaje en un ambiente cálido tomando en cuenta limpieza, orden etc. Además, el docente debe mantener el control del aula de clase al momento de aplicación de los juegos porque los estudiantes muchas veces quieren hacer desorden y no se debe perder el verdadero sentido de la realización del juego como es juegos aplicados a la enseñanza.

Por otra parte, el tiempo debe ser usado con responsabilidad a la hora de aplicar esta estrategia para sacarle el mejor provecho. Asimismo, no se debe utilizar juegos que incurran en demasiado tiempo, ya que pueden opacar el toque de diversión lo cual es una forma de minimizar el estrés y lograr motivar a los estudiantes a la participación activa mayormente en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Conclusión

Los hallazgos de esta investigación demostraron que la implementación de juegos interactivos como estrategia pedagógica en la enseñanza del inglés como lengua extranjera favorece significativamente la adquisición de vocabulario, así como también a la mejora de la comunicación oral en estudiantes de educación primaria. A través del análisis de los datos obtenidos por medio de encuestas, observaciones y entrevistas, se evidenció que los juegos no solo actúan como un recurso efectivo en la adquisición de vocabulario, sino que también potencian la participación estudiantil, reducen la ansiedad al hablar en inglés y contribuyen al desarrollo de un aprendizaje significativo.

En particular de manera específica, se encontró que los juegos Let's Fish y Let's Play Dominó fueron efectivos, ya que promovieron una interacción más dinámica y estructurada entre los estudiantes, facilitando la memorización de vocabulario y mejoró la comunicación oral de los estudiantes en un contexto natural. En contraste, Stop presentó algunas limitaciones, principalmente en el control del grupo y en la atención continua de los estudiantes, lo que resalta la importancia de que el maestro seleccione cuidadosamente los juegos a implementar en el aula.

Desde la perspectiva del docente, la investigación reveló que los juegos interactivos representan una herramienta fundamental para la enseñanza del inglés, ya que permiten generar un ambiente de aprendizaje más atractivo para los estudiantes. No obstante, se evidencia la necesidad de una planificación adecuada previa a la aplicación de estos juegos, asegurando que respondan a los criterios de evaluación de los contenidos y que se adapten a las necesidades del grupo.

A pesar de los resultados positivos obtenidos, es importante considerar algunas limitaciones del estudio. En primer lugar, la muestra utilizada se limitó a un grupo específico de quinto grado, lo que restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros niveles educativos. Además, el impacto de los juegos en la comunicación oral se evaluó en un periodo de tiempo relativamente corto, por lo que sería conveniente realizar estudios longitudinales que permitan analizar su efectividad a largo plazo.

Para futuras investigaciones, se recomienda combinar los juegos interactivos con otras metodologías innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos o el uso de herramientas digitales, con el objetivo de potenciar aún más el desarrollo de competencias lingüísticas en inglés. Asimismo, sería beneficioso implementar instrumentos de evaluación más detallados, como pruebas de desempeño antes y después de la aplicación de los juegos, para medir con mayor precisión su impacto en el aprendizaje.

Este estudio reafirma la importancia de utilizar metodologías activas y motivadoras en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La incorporación de juegos interactivos en el aula no solo facilita la adquisición de vocabulario, sino que también promueve un aprendizaje más participativo y significativo para los estudiantes. En este sentido, es fundamental que los docentes continúen explorando estrategias lúdicas que fomenten la confianza, la interacción y el uso espontáneo del idioma en contextos comunicativos reales.

El aprendizaje del inglés en educación primaria debe evolucionar hacia enfoques dinámicos que despierten el interés de los estudiantes y los involucren activamente en su proceso de aprendizaje. La combinación de estrategias innovadoras, como los juegos interactivos, con prácticas pedagógicas bien estructuradas permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas de manera efectiva, contribuyendo a su formación académica y a su preparación para futuros desafíos en un mundo cada vez más globalizado.

Referencias

- Akdogan, E. (2017). DEVELOPING VOCABULARY IN GAME ACTIVITIES AND GAME MATERIALS. Bangladesh.
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. Arabia Saudi.
- Alqahtani, M. (2015). The Importance of vocabulary in language learning and how to be taught. Arabia Saudita: International journal of teaching education, Vol. III(3), pp. 21-34.
- ALQAHTANI, M. (2015). THE IMPORTANCE OF VOCABULARY IN LANGUAGE LEARNING AND HOW TO BE TAUGHT.
- Alvarez, I. D., Landero, J., Arias Obando, J. C., & Morales Vasquez, E. (2023). La produccion oral : estrategias utilizadas por profesores en la enseñanza de la lenga inglesa. Villa hermosa, Mexico.
- Antunez, C. (2015). *Inglés total*. Retrieved from <https://www.inglestotal.com>
- ARIAS TOCA, M. F., & CASTIBLANCO LÓPEZ, D. I. (2015, DICIEMBRE). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE VOCABULARIO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS. COLOMBIA.
- Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (2017, junio). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior.
- Corporacion nueva Colombia. (2020, junio). *Corporacion nueva Colombia*. Retrieved from Obtenido de <https://corporacionnuevacolombia.com/blog-post.php?itnoti=Mjk=#:~:text=Los%20juegos%20son%20un%20recurso,pararecurs%20aprenderlo%20y%20usarlo%20mejor>
- Cruz Vitorino, W., & Alvitez Huamani, C. G. (2023, Febrero 28). Juegos interactivos como estrategia para motivar el aprendizaje de las matematicas: perspectiva de los estudiantes. DIGITAL PUBLISHER SEIT.
- Dávila Ortega, M. (2020). Utilizar juegos como estrategia didáctica para desarrollar la habilidad del habla en inglés como lengua extengera. Managua, Nicaragua.
- Davila Ortega, M. L. (2020). Using games as a didactic strategy to develop speaking skill in English as a foreing language . Estelí, Nicaragua.

- Diaz Cardenaz, N. D. (2018). Los juegos interactivos como estrategia pedagogica para potenciar la competencia de resolucion de problemas Educacion Basica Primaria De La Institucion Educativa Jose Antonio Ricaurte Ibague. Tolima, Colombia.
- Duque Ramirez, S. E. (2020). Juegos interactivos para promover el aprendizaje del vocabulario del ingles en los niños del grado transicion de la instrucion educativa Antonia Santos del municipio del Yumbo- valle del cauca. Cali, Colombia.
- Feria Avila, H., Matilla González , M., & Mantecón Licea, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿ MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? .
- Gallardo Lopez, J. A. (2018). Teorias del juego como recurso educativo. Cevilla, España.
- Guanoquiza Iza, C. A. (2013). El role play como una estrategia de enseñanza aprendizaje parav potenciar los niveles de ingles en estudiantes de enseñanza media en un contexto chileno. Latacunga, Ecuador.
- Harum, M. R., Lan, Y., & Hui, W. (2022, Enero 18). The importance of Vocabulary in Teaching and Learning in applied Linguistics. Linguistic and culture review.
- Hernandez Perez, C. (2021). El juego como vehiculo para favorecer la interaccion oral en el aula de ingles.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.
- Itziar Rekalde, M. V., & Macazaga, A. M. (2014). La Observación Como Estrategia de Investigación Para Construir Contextos de Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos.
- Jiron Lopez, C. A., & Guardian Rojas, S. D. (2017, febrero). THE MAIN FACTORS THAT AFFECT STUDENTS ENGLISH LEARNING IN BASIC EDUCATION DURING THE SECOND SEMESTER 2016. Matagalpa, Nicaragua.
- Knidnir L, A.-N. (2015). The effect of lack vocabulary on English language learners' performance with reference to English departaments students of Salahaddin University. Journal of humanity sciences.
- Lareki Larrainzar, I. (2014). Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria. Valladolid, México.
- LÓPEZ GARCÍA, D. (2009). "PAUTAS PRÁCTICAS PARA LLEVAR ADELANTE CON ÉXITO UNA CLASE DE INGLÉS".
- Lupon Bas, M., Torrents Gomez, A., & Quevedo Junyet, L. (2012). Tema 4: procesos cognitivos basicos. Barcelona, España.

- Martinez Slinas, P. A., & Acevedo Mosquera, J. M. (2018, JUNIO). DIFICULTADES DEL BILINGUISMO EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL SAN JOSE DE CASTILLA CEDE A DE LA CIUDAD DE BOGOTA. Bogota, Colombia.
- Morales Herrera , K. B. (2021). La expresion oral en la lengua extranjera ingles. Colombia.
- Ortega Garcia, C. (2014). Estrategias potenciadoras de la comunicacion oral en el aula de ingles. Valladolid, España.
- Pal, c. (2015). FACTORR AFFECT STUDENTS LEARNING SPEAKING SKILLS. LANGUAGE studies journalist and communicative.
- Pastor Lozano, A. (2014). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLES. Valladolid, Mexico.
- Rodríguez García , K. M., Sandoval Pereira , V. M., & Sotelo Latino, S. C. (2021). Using games as techniques to teach English as foreign language . Masaya , Nicaragua.
- Rodríguez García, K., Sandoval pereira, V., & Sotelo Latino, S. (2021). Using gamses as techniques to teach English language . Nicaragua.
- Siatoba Navarrete, A., Forero Torrez, J., & Gercía Forero, J. M. (2014). Impacto de las estrategias de aprendizaje de vocabulariode inglés como lengua extranjera en la fundación ASE. Colombia .
- Steffi Marpaung, M., & Pinodang Situmeang, H. J. (2020). Enhancing studets vocabulary through authentic materials and multimedia. Indonesia.
- Tejero Gonzáles, J. M. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitarios y sociosanitarios. España.
- Teule Melero, J. (2015, junio 23). Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de educacion primaria.
- Torrez Rivas, E. A., & Velez Cruz, K. G. (2019). INNOVATIVE STRATEGIES IN THE ENGLISH TEACHING AND LEARNING PROCESSES IN SECONDARY SCHOOL CARAZO NICARAGUA. Carazo, Nicaragua.
- Torrez Rivas, E. A., & Velez Cruz, K. G. (2019, Abril). Innovative strategies in the English teaching and learning processes in the secondary school. Carazo, Nicaragua.
- Trasobares, P. P. (2019). APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA. España.

Youssof, H. (2016). PSYCHOLOGICAL FACTORS AFFECTING ENGLISH SPEAKING PERFORMANCE FOR THE ENGLISH LEARNERS IN INDONESIA. Bamako Mali, Indonesia.