



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## TESIS DE GRADO

Actividades Lúdicas para el Mejoramiento de la Interacción Oral del inglés en estudiantes de 4to año ciclo B del colegio CISCUM-Estelí

Blandón J, Pérez J, Ávila N

**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”

# **Actividades Lúdicas para el Mejoramiento de la Interacción Oral del inglés en estudiantes de 4to año ciclo B del colegio CISCUM-Estelí**

Tesis para optar al grado de

Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención en inglés

### **Autores**

Jose David Blandon Talavera

Jessica Yadira Pérez Montenegro

Nayeli Rubenia Avila Osorio

### **Asesores**

**Tutora:** Mtra Leana Lanuza Espinoza

**Asesora:** Mtra Ena Anielka Suarez Rugama

Diciembre, 2024





## **Dedicatoria**

A Dios, nuestra guía y refugio en todo momento. Gracias por darme la fortaleza en los días difíciles y la luz para no perder de vista nuestros sueños. Este logro es un testimonio de tu infinita bondad y amor en nuestras vidas.

A nuestros padres, quienes han sido nuestra mayor inspiración y ejemplo de esfuerzo, dedicación y amor incondicional. Sus sacrificios, consejos y abrazos han sido el motor que nos ha impulsado a seguir adelante, incluso cuando parecía que el camino se volvía cuesta arriba. Gracias por creer en nosotros más de lo que nosotros mismo lo hicimos en algunas ocasiones. Este triunfo es tan suyo como nuestro.

A nuestras familias, quienes siempre estuvieron a nuestro lado, ofreciendo su apoyo, palabras de aliento y oraciones sinceras. Su amor y comprensión fueron un refugio en los momentos de incertidumbre y me recordaron que nunca estábamos solos. A cada uno de ustedes, les agradezco desde lo más profundo de nuestros corazones.

A nuestros amigos, compañeros de vida que, con sus sonrisas, palabras de ánimo y compañía en los momentos cruciales hicieron de este recorrido algo más llevadero. Sus muestras de apoyo han sido un recordatorio constante de que la amistad verdadera es un tesoro invaluable.

Y finalmente, a nosotros mismos, por haber tenido el valor de soñar y la determinación de trabajar duro para alcanzar este objetivo. A nuestro yo del pasado, que imaginamos este momento, y a nosotros del presente, que nunca nos dimos por vencido. Este logro es un homenaje a la fe, la perseverancia y al amor que nos rodea.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Dios, quien ha sido nuestra guía y fortaleza en todo momento, Su amor y protección nos han acompañado durante todo este proceso, proporcionándonos sabiduría, paciencia y el coraje necesario para superar cada reto. Agradecemos profundamente por cada bendición que nos ha permitido avanzar hasta aquí.

A nuestras familias, quienes han sido el pilar fundamental de este logro. Gracias por su amor incondicional por su paciencia y comprensión a lo largo de este arduo camino. Siempre estuvieron allí para apoyarnos en los momentos difíciles, dándonos la energía y motivación para continuar. Este logro también es suyo ya que sin su respaldo constante no habríamos llegado tan lejos.

A MSc. Leana Lanuza Espinoza, nuestra docente, por su dedicación, compromiso y generosidad al compartir sus vastos conocimientos. Agradecemos profundamente su apoyo constante y su orientación, que nos ha permitido crecer tanto académica como personalmente. Su paciencia, profesionalismo y entrega han sido esenciales para el desarrollo de este trabajo.

Al Dr. Israel Ramón Zelaya, queremos agradecerle especialmente por su constante motivación y el aliento con el que nos impulsó a seguir adelante. Gracias por enseñarnos a superar nuestras dudas y temores, por ayudarnos a visualizar nuestro potencial y por siempre alentarnos a dar lo mejor de nosotros. Sus palabras de motivación fueron esenciales para mantenernos enfocados y comprometidos con este proyecto y su apoyo fue clave para alcanzar nuestras metas.

Finalmente, queremos agradecer a todos los docentes que, con su esfuerzo, dedicación y entrega, han sido parte fundamental de nuestra formación. Gracias por compartir su conocimiento y por prepararnos para enfrentar el futuro con confianza. Este logro es también fruto de su dedicación y compromiso con nuestra educación. ¡Gracias por ser parte esencial de este proceso!

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



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: **Nayeli Rubenia Ávila Osorio, José David Blandón Talavera y Jessica Yadira Pérez Montenegro**, han finalizado satisfactoriamente la elaboración de su trabajo investigativo titulado: **Actividades Lúdicas para el mejoramiento de la interacción oral del inglés en estudiantes de 4to año ciclo B del Colegio CISCUM-Estelí**, 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 interacción oral en inglés es una de las habilidades más desafiantes de desarrollar en los estudiantes de secundaria debido a factores como la falta de confianza al hablar en inglés, alimentada principalmente por el temor a cometer errores y los métodos tradicionales centrados en la gramática y la memorización. La presente tesis aborda la importancia de las actividades lúdicas como herramienta didáctica para mejorar esta habilidad en el aprendizaje del inglés. Con el objetivo de analizar el impacto de estas actividades en la interacción oral de estudiantes de 4to del ciclo B del colegio CISCUM-ESTELÍ. Los resultados indican que las actividades lúdicas, como juegos de rol, debates y actividades interactivas, contribuyeron a mejorar la destreza oral de los estudiantes, facilitando la expresión de ideas con mayor fluidez y pronunciación correcta. Durante el estudio, 21 estudiantes participaron en dinámicas diseñadas para practicar inglés en contextos simulados y relajados. Los resultados mostraron una mejora significativa en la fluidez, pronunciación y confianza al comunicarse en inglés. Además, las entrevistas cualitativas reflejaron una percepción positiva de estas actividades, que fomentaron un aprendizaje más atractivo y participativo. Así, las actividades lúdicas no solo fortalecen la interacción oral en inglés, sino que transforman el proceso educativo, creando un ambiente motivador e inclusivo. Esto resalta su potencial como herramienta pedagógica para superar las limitaciones de los enfoques tradicionales y promover habilidades comunicativas y sociales en los estudiantes.

**Palabras clave:** actividades lúdicas, destreza oral, comunicación, metodología, didáctica.

## **Abstract**

Oral interaction in English is one of the most challenging skills to develop in secondary school students due to factors such as a lack of confidence when speaking in English, primarily driven by the fear of making mistakes, and traditional methods focused on grammar and memorization. This thesis addresses the importance of playful activities as a teaching tool to improve this skill in English learning. The aim is to analyze the impact of these activities on the oral interaction of 4th students in the B Cycle at CISCUM-ESTELÍ school. The results indicate that playful activities, such as role plays, debates, and interactive activities, contributed to improving the students' oral skills, facilitating the expression of ideas with greater fluency and correct pronunciation. During the study, 21 students participated in activities designed to practice English in simulated and relaxed contexts. The results showed significant improvement in fluency, pronunciation, and confidence in communicating in English. Additionally, qualitative interviews reflected a positive perception of these activities, which promoted a more engaging and participatory learning experience. Thus, playful activities not only strengthen oral interaction in English but also transform the educational process, creating a motivating and inclusive environment. This highlights their potential as a pedagogical tool to overcome the limitations of traditional approaches and promote communicative and social skills in students.

**Keywords:** recreational activities, oral skills, communication, methodology, didactics.

## Índice

I.	Introducción.....	1
II.	Antecedentes.....	3
III.	Planteamiento del problema .....	9
	3.1 Preguntas de investigación.....	10
IV.	Justificación .....	11
V.	Objetivos.....	13
	5.1. Objetivo General.....	13
	5.2. Objetivos Específicos .....	13
VI.	Fundamentación Teórica .....	14
	6.1. El papel de la interacción oral en el aprendizaje de lenguas extranjeras.....	14
	6.2. Perspectiva de la teoría de la competencia comunicativa.....	16
	6.3. El enfoque de adquisición de Krashen y la práctica oral.....	17
	6.4. Desarrollo de la fluidez y la precisión a través de la interacción .....	18
	6.5. El rol del contexto social y emocional en la interacción oral .....	19
	6.6. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje .....	20
	6.7. Definición y beneficios del enfoque lúdico en la educación .....	21
	6.8. Conexión entre juego y aprendizaje: Teoría de Piaget y Vygotsky .....	22
	6.9. Reducción de la ansiedad y aumento de la motivación .....	23
	6.10. Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales .....	24
	6.11. La conexión con el aprendizaje experiencial y el ciclo de Kolb .....	24
	6.12. Beneficios del ciclo de Kolb en actividades lúdicas.....	26
	6.13. Estrategias y Ejemplos de Actividades Lúdicas para Mejorar la Interacción Oral en inglés. 26	
	6.14. Teorías del Aprendizaje Aplicadas en el Contexto de Actividades Lúdicas .....	32
VII.	Diseño Metodológico .....	39
VIII.	Análisis y discusión de resultados .....	44
IX.	Conclusiones.....	54
X.	Recomendaciones .....	55
XI.	Anexos .....	57
XII.	Referencias y bibliografía.....	58

## **I. Introducción**

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha cobrado una importancia creciente en el ámbito educativo debido a su rol como herramienta esencial para la comunicación global en el ámbito académico, profesional y social. Sin embargo, desarrollar competencias comunicativas efectivas en inglés, particularmente en adolescentes, plantea retos significativos. Entre estas habilidades, la interacción oral destaca como una de las más desafiantes debido a factores como la falta de confianza y la predominancia de métodos de enseñanza tradicionales que priorizan la gramática y la memorización sobre la comunicación activa.

En este contexto, las actividades lúdicas han emergido como una estrategia pedagógica innovadora para promover un aprendizaje más dinámico y participativo. Estas actividades no solo fomentan la práctica oral en un ambiente relajado y motivador, sino que también contribuyen a reducir la inhibición, aumentar la confianza y mejorar la fluidez de los estudiantes al expresarse en inglés. Asimismo, permiten integrar principios del aprendizaje experiencial y colaborativo, promoviendo tanto el desarrollo lingüístico como social.

Este estudio busca analizar el impacto de las actividades lúdicas en la mejora de la interacción oral en inglés en estudiantes de 4to año del Ciclo B del colegio CISCUM-Estelí. A través de un enfoque cualitativo, se explorarán las percepciones de estudiantes y docentes, así como los cambios observados en la fluidez, pronunciación y confianza de los participantes. De esta manera, se pretende aportar evidencia sobre el potencial transformador de estas dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abriendo caminos hacia una educación más inclusiva, atractiva y efectiva.

La investigación se llevó a cabo con un diseño cuasi-experimental, centrado en un único grupo de 21 estudiantes de 4to año del Ciclo B. A través de entrevistas, encuestas y observación directa, se recopilaron datos sobre las percepciones y resultados de los participantes antes y después de implementar las actividades lúdicas. Estas dinámicas

incluyeron juegos de rol, debates y ejercicios interactivos diseñados para fomentar la espontaneidad y la fluidez en un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Los resultados demostraron mejoras significativas en la interacción oral de los estudiantes. La confianza al hablar aumentó considerablemente, mientras que la fluidez y la pronunciación mostraron progresos evidentes. Los participantes destacaron que las actividades lúdicas redujeron su ansiedad y les brindaron oportunidades prácticas para expresarse en inglés de manera natural. Por su parte, los docentes identificaron una mayor participación y motivación en sus estudiantes.

Esta investigación resalta la relevancia de integrar estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés para enriquecer el proceso de aprendizaje. Además, ofrece una perspectiva valiosa para transformar el aula en un espacio donde los estudiantes desarrollen tanto sus habilidades lingüísticas como su confianza y capacidad de expresión oral.

## **II. Antecedentes**

El dominio del inglés, como lengua extranjera, ha ganado una relevancia primordial en el ámbito educativo debido a su creciente papel como lengua franca en los ámbitos académico, profesional y social. Dentro de las habilidades lingüísticas, la competencia comunicativa oral (speaking) es una de las más desafiantes de desarrollar, en especial en adolescentes, quienes atraviesan una etapa crucial de formación en su proceso de aprendizaje. A lo largo de los años, los enfoques tradicionales de enseñanza del inglés se han centrado principalmente en la instrucción gramatical y la memorización, lo que ha limitado la participación activa de los estudiantes en actividades comunicativas reales.

En este sentido, ha surgido un creciente interés por metodologías más dinámicas, como el uso de actividades lúdicas para el aprendizaje del idioma. Estas actividades, que incluyen juegos interactivos, simulaciones y dinámicas grupales, se consideran herramientas efectivas para fomentar la participación, reducir la ansiedad en el uso del lenguaje y promover la práctica oral en contextos relajados y motivadores

Para la presente investigación, se efectuó una revisión sistemática de fuentes académicas y estudios previos relacionados con la temática abordada, los cuales fueron seleccionados y analizados rigurosamente para ser integrados como antecedentes conceptuales y metodológicos.

### **Internacionales:**

El componente lúdico se define como una herramienta pedagógica que incorpora elementos de juego en el proceso educativo, proporcionando una variedad de recursos estratégicos que enriquecen la enseñanza y el aprendizaje. (Sanchez, 2010, pág. 3), “una fuente de recursos estratégicos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El componente lúdico puede servirnos de estrategia afectiva, comunicativa, cognitiva o de memorización”.

En el presente estudio, cuyo objetivo fue analizar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de 4to año Ciclo B de educación secundaria del colegio CISCUM, Estelí, se utilizó un enfoque cualitativo con entrevistas y observaciones

como metodología principal. La muestra estuvo conformada por estudiantes de dicho nivel educativo, quienes participaron en diversas actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar su interacción oral en inglés. Los hallazgos demostraron que el componente lúdico no solo incrementa la motivación, sino que también fortalece habilidades afectivas, comunicativas, cognitivas y de memorización. Se concluyó que las actividades lúdicas transforman el aprendizaje en una experiencia dinámica y efectiva, facilitando el desarrollo integral de los estudiantes.

(Chacón, 2008, pág. 1) menciona que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”.

El Colegio CISCUM Estelí destaca la importancia del juego didáctico como una estrategia eficaz para el aprendizaje en cualquier nivel educativo. Sin embargo, se evidencia que muchos docentes recurren con mayor frecuencia a metodologías tradicionales y antiguas dejando de lado las actividades lúdicas. Este enfoque limita las posibilidades de los estudiantes para desarrollar habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico que se potencian a través del juego. La resistencia al cambio o el desconocimiento de los beneficios del aprendizaje lúdico contribuyen a esta práctica resaltando la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de estrategias más innovadoras y dinámicas para enriquecer el proceso educativo.

La educación actual enfrenta el desafío de captar y mantener la atención de los estudiantes en un entorno donde las distracciones son omnipresentes. En este contexto, se ha vuelto crucial explorar metodologías que no solo transmitan conocimientos, sino que también promuevan un aprendizaje activo y significativo. Según (Villalba, 2018) expresa que "numerosos estudios han evidenciado que la inclusión de estrategias lúdicas en el aula no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también mejora su rendimiento académico y participación activa en el proceso de aprendizaje". Esto sugiere que integrar juegos y actividades lúdicas en el aula puede ser una solución eficaz para abordar la apatía y el desinterés que a menudo enfrentan los educadores. Al convertir el aprendizaje en una experiencia más interactiva y divertida, se fomenta un ambiente en el que los estudiantes se

sienten más comprometidos y dispuestos a participar, lo que puede traducirse en mejores resultados académicos y en una formación integral más efectiva.

(Sanchez, 2010, pág. 3) en su investigación titulada "Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico", sostiene que: "Una fuente de recursos estratégicos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El componente lúdico puede servirnos de estrategia afectiva, comunicativa, cognitiva o de memorización"

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora y escritora. (Reyes, 2015, p. 17)

En el grupo trabajado las actividades lúdicas fueron de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes ya que notamos que las actividades como: Juegos de cartas de historias (Storytelling Cards ), Hot Seat (la silla caliente), Juegos de Rol (Role-Playing) e historias encadenadas (Chain Stories), entre otras influyen al momento de desarrollar habilidades como la expresión oral, la comprensión auditiva y la escritura asegurando un aprendizaje efectivo y dinámico que se adapta a las características de cada estudiante.

La afirmación de (Reyes, 2015) resalta que el juego, más allá de ser una simple diversión, es una herramienta pedagógica valiosa. Al integrar el juego en la enseñanza de la lectura, los docentes pueden fomentar habilidades como la producción oral y la comprensión lectora. Esto no solo motiva a los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de competencias esenciales para un aprendizaje efectivo. Así, el juego se convierte en una estrategia clave en el proceso educativo.

“Es muy importante subrayar, que el método lúdico no significa solamente pura recreación, sino por el contrario, representa el desarrollo de actividades de aprendizaje muy serias, solamente disfrazadas de la diversión y el juego”. (Kazarián, 2017, p. 2)

En el centro educativo CISCUM observamos un impacto positivo en los estudiantes, durante las actividades de aprendizaje se integraron dinámicas basadas en juegos que no solo captaron la atención de los alumnos, sino que también fomentaron su participación activa y espontánea. Por ejemplo, en una de las clases de inglés se utilizó la actividad world stop challenge para enseñar vocabulario y mejorar la pronunciación, logrando que los estudiantes aprendieran sin sentir la presión de una clase tradicional.

“La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos ‘jugar’ y ‘aprender’ confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar” (Garcia & Andres, S/F)

En el centro educativo CISCUM demostramos que jugar no solo se asocia con la diversión, sino que se convierte en una herramienta para desarrollar habilidades cognitivas y sociales importantes. Mediante el juego se presentaron retos similares a los que se encuentran en el aprendizaje formal, tales como la falta de confianza para expresarse en inglés y la dispersión en el aula. A través de la experimentación y la deducción los estudiantes no solo aprenden a "ganar" en el juego sino también a aplicar esos mismos principios en su proceso educativo, estas experiencias fortalecieron su capacidad para trabajar en equipo y mejoraron su confianza para enfrentar nuevos retos educativos.

En este sentido, los juegos promueven un aprendizaje activo y motivador, donde los estudiantes pueden progresar a través de la práctica y la reflexión. Este enfoque hace que el juego sea una herramienta pedagógica poderosa, ya que los niños participan activamente en su propio aprendizaje, al tiempo que disfrutan del proceso, lo que aumenta la retención y comprensión de los conceptos trabajados.

“La actividad lúdica es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas” (Caballero, 2021, pág. 862)

En el centro antes mencionado, las actividades lúdicas demostraron ser una herramienta esencial para facilitar el aprendizaje, promoviendo la creatividad y ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, estas dinámicas, al ser más accesibles y atractivas, permitieron a los estudiantes aprender de forma más natural y menos estructurada, superando retos propios de cada uno mientras adquirían conocimientos básicos que no solo enriquecieron su proceso educativo, sino que también fortalecieron habilidades importantes para su vida diaria.

La incorporación de elementos lúdicos y de juego en el aprendizaje del speaking no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también permite una retroalimentación oral más efectiva. Al utilizar juegos y actividades interactivas que presentan desafíos de comprensión oral, los alumnos pueden practicar sus habilidades de habla mientras reciben comentarios inmediatos sobre su desempeño. Esta retroalimentación instantánea es crucial para que los estudiantes comprendan sus errores y fortalezcan su comprensión oral. (luna & Otros, 2024, pág. 69)

En el centro CISCUM, para fortalecer el speaking, empleamos el storytelling como una herramienta clave. Esto nos permitió identificar las debilidades de los estudiantes, ayudándolos a reconocer sus errores y mejorar su comprensión oral. Además, logramos aumentar su interés y compromiso tanto en la lectura como en el desarrollo de la expresión oral mediante la comunicación efectiva. De esta manera, la retroalimentación oral se convirtió en una herramienta valiosa, no solo guiando el aprendizaje, sino también impulsando la confianza y la competencia comunicativa de los estudiantes.

## **Nacionales**

En el contexto educativo de Nicaragua, el uso efectivo de los ambientes de aprendizaje es fundamental para fomentar un aprendizaje activo y participativo. (Cruz & Mairena, 2019, pág. 8) afirma que “Realizando un buen uso de los ambientes de aprendizaje la maestra contribuye a un aprendizaje más activo, dinámico y participativo de los niños y niñas hacia la construcción de conocimientos según demanda la educación en Nicaragua”. Este enfoque no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y creativas.

También fueron creados espacios inactivos y colaborativos donde el objetivo como docentes fue motivar a los estudiantes e involucrarnos más en su aprendizaje lo cual fue fundamental para mejorar la calidad educativa en cada uno de ellos. De esta manera nuestra labor como docentes se convirtió en un elemento clave y de mucha importancia para construir un entorno educativo inclusivo y efectivo.

### **Locales**

En la educación actual, fomentar la creatividad es esencial para desarrollar niños independientes y críticos. Según (Ramrez, Mendez, & Ramoz, 2021, pág. 5) “La creatividad es la clave de crear niños independientes en su forma de pensar, niños que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar, que sean sensibles al entorno y que quieran explorar el mundo que les rodea”. Este enfoque no solo ayuda a los niños a enfrentar y entender mejor su entorno, sino que también promueve su curiosidad y deseo de aprender.

Uno de los más grandes propósitos como docentes fue cultivar un ambiente donde la creatividad sea valorada y así poder empoderar a los estudiantes para que desarrollen sus habilidades de comprensión oral y sensibilidad hacia su entorno dado que esto es especialmente relevante en un mundo en constante cambio y de esta manera ayudar a nuestros estudiantes a crecer de manera social y académica.

### **III. Planteamiento del problema**

La interacción oral en inglés, como habilidad comunicativa esencial, juega un papel crucial en el aprendizaje de un segundo idioma. Esta competencia no solo implica la capacidad de pronunciar correctamente las palabras y utilizar la gramática adecuada, sino que también abarca aspectos como la fluidez, la espontaneidad y la capacidad de participar en diálogos significativos. Sin embargo, en el contexto educativo actual, muchos estudiantes enfrentan desafíos significativos que limitan su desarrollo en esta área.

Uno de los problemas más comunes observados en los estudiantes de 10mo Grado Ciclo B de educación secundaria del colegio CISCUM, Estelí, es la falta de confianza al hablar en inglés, alimentada principalmente por el temor a cometer errores. Este miedo genera inhibición y reticencia a participar en actividades de conversación, lo que se traduce en una práctica limitada y un progreso insuficiente en el desarrollo de la interacción oral. Además, los métodos tradicionales centrados en la gramática y la memorización de vocabulario, no brindan las oportunidades necesarias para que los estudiantes se expresen oralmente en un entorno relajado, atractivo y motivador.

Las actividades lúdicas han surgido como una alternativa prometedora para abordar estos desafíos. Sin embargo, aún existe una falta de investigación exhaustiva sobre cómo estas actividades pueden ser implementadas de manera efectiva en el aula para mejorar la interacción oral. A pesar de que algunas prácticas lúdicas han demostrado ser efectivas en contextos informales, su uso sistemático en entornos educativos formales y su impacto en el aprendizaje del inglés siguen siendo áreas poco exploradas.

Este escenario plantea la necesidad urgente de investigar el uso de actividades lúdicas como herramientas didácticas para potenciar la interacción oral en inglés. Comprender cómo estas dinámicas pueden fomentar un ambiente de aprendizaje más participativo y motivador podría ser clave para ayudar a los estudiantes a superar sus inhibiciones y desarrollar su confianza en la comunicación. Así, se justifica la exploración de este tema, con el fin de contribuir a la mejora de las estrategias de enseñanza del inglés y, en última instancia, a la formación de hablantes más competentes y seguros.

### **3.1 Preguntas de investigación**

#### **General:**

¿Cómo impactan las actividades lúdicas en la fluidez de la interacción oral del inglés en estudiantes de 4to año Ciclo B del colegio CISCUM-Estelí?

#### **Específicas:**

¿Qué tipos de actividades lúdicas son más efectivas para reducir la inhibición y aumentar la fluidez oral de los estudiantes al hablar en inglés?

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la fluidez y espontaneidad de la interacción oral en inglés entre los estudiantes?

¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje del inglés y cómo estas influyen en su participación?

## **IV. Justificación**

La globalización ha generado una creciente demanda de habilidades en idiomas extranjeros, siendo el inglés uno de los más importantes en contextos educativos y profesionales. En este sentido, garantizar un aprendizaje efectivo del inglés desde la educación primaria es fundamental para preparar a los estudiantes para un futuro en el que la comunicación intercultural y la competencia lingüística son esenciales. Sin embargo, el enfoque tradicional de enseñanza del inglés, basado en la memorización y la repetición, ha demostrado ser insuficiente para captar la atención y el interés de los estudiantes. Por lo tanto, es crucial explorar y adoptar métodos alternativos que fomenten un aprendizaje más dinámico y motivador.

La implementación de actividades lúdicas en el aula no solo aborda la falta de interés, sino que también apoya diversas teorías del aprendizaje, como el constructivismo y el aprendizaje experiencial. Estas teorías sugieren que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su propio proceso educativo. Las actividades lúdicas promueven la interacción, la colaboración y la resolución de problemas en un ambiente seguro, donde el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje, en lugar de una fuente de ansiedad. Esto puede ser especialmente beneficioso en el caso de estudiantes más jóvenes, quienes suelen responder positivamente a enfoques que les permiten explorar y jugar.

Además, la investigación en pedagogía ha demostrado que el aprendizaje basado en juegos y actividades lúdicas no solo mejora la motivación, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los estudiantes que participan en juegos y actividades colaborativas tienden a mejorar su comunicación, trabajo en equipo y capacidad para resolver conflictos. Estas habilidades son esenciales no solo para el aprendizaje de un idioma, sino también para el desarrollo integral del estudiante en un entorno escolar y social.

Sin embargo, la adopción de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés no es una tarea sencilla. Muchos docentes carecen de la formación necesaria para diseñar e implementar estas actividades de manera efectiva. Por ello, es fundamental proporcionar recursos y capacitación que les permitan utilizar estrategias lúdicas de manera efectiva en sus clases. Esto no solo beneficiará a los estudiantes en su aprendizaje del inglés, sino que

también empoderará a los docentes, mejorando su práctica pedagógica y su satisfacción laboral.

Finalmente, este estudio no solo busca evaluar la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés, sino que también pretende generar un modelo de implementación que pueda ser replicado en diversos contextos educativos. Al documentar y analizar las experiencias en el aula, se espera contribuir a un cuerpo de conocimiento que respalde el uso de métodos innovadores en la enseñanza de idiomas. De esta manera, se fomentará un entorno educativo más inclusivo, atractivo y efectivo, en el que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial en el aprendizaje del inglés.

## **V. Objetivos**

### **5.1. Objetivo General**

Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Identificar los tipos de actividades lúdicas más efectivas para la interacción oral en inglés con estudiantes de educación secundaria de 4to año Ciclo B del colegio CISCUM-Estelí.
- Evaluar el impacto de diferentes tipos de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de conversación y la interacción oral de los estudiantes de 4to año Ciclo B del colegio CISCUM de Estelí.
- Proponer estrategias metodológicas específicas para implementar actividades lúdicas que mejoren la interacción oral en inglés entre los estudiantes de 4to año del Ciclo B del colegio CISCUM de Estelí.

## **VI. Fundamentación Teórica**

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (Candela & Benavidez, 2020)

### **6.1. El papel de la interacción oral en el aprendizaje de lenguas extranjeras**

La competencia oral, o "speaking," es considerada una de las habilidades lingüísticas más desafiantes y esenciales en el aprendizaje de un idioma extranjero, especialmente en contextos educativos donde el objetivo es preparar a los estudiantes para una comunicación efectiva en situaciones cotidianas y profesionales. Según los enfoques comunicativos, el aprendizaje de un idioma se fortalece cuando los estudiantes tienen oportunidades de interactuar y comunicarse de manera activa.

La interacción oral es una forma de comunicación que está siempre presente en nuestras vidas cotidianas, tanto en el ámbito escolar como fuera de él. Este tipo de comunicación se distingue por una serie de características particulares que la hacen única, diferenciándose de otros tipos de interacción, como la escrita o la no verbal (Thornbury & Slade, *Description to Pedagogy Cambridge University Press*, 2006)

La interacción oral no solo es fundamental para el aprendizaje y la socialización, sino que también juega un papel esencial en la construcción de significados y en la dinámica de las relaciones humanas. Su estudio resulta crucial para entender cómo nos comunicamos en contextos variados y cómo los factores como el tono, el ritmo y el contexto influyen en la interpretación y efectividad del mensaje.

(Hymes, n.d.) propone una noción de competencia comunicativa que va más allá de la competencia lingüística definida por Chomsky. Mientras que la teoría chomskiana se enfoca exclusivamente en las estructuras gramaticales del lenguaje, Hymes introduce el concepto de «competencia comunicativa», que abarca tanto las reglas lingüísticas como las de uso apropiado del lenguaje en diferentes contextos. Esta competencia no solo se refiere a la forma y la estructura de las oraciones, sino también a su adecuación en situaciones sociales

específicas. Para ello, distingue cuatro dimensiones clave: la *gramaticalidad* (la posibilidad formal de una estructura), la *factibilidad* (lo que es posible hacer con el lenguaje), la *apropiación* (lo adecuado o adecuado en un contexto específico), y la *realidad* (la correspondencia con el mundo real). Además, sostiene que la competencia comunicativa implica el conocimiento general y la habilidad de usar la lengua de manera efectiva, considerando factores como las características de los interlocutores y las relaciones entre ellos durante la comunicación.

La expresión oral es una capacidad comunicativa que abarca no solo el dominio de la pronunciación del léxico y la gramática de la lengua, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos que consta de una serie de micro destrezas, que aportan información y opiniones resolviendo fallas pertinentes a la hora de desarrollar una conversación (Barrios, 2015, p. 2).

La práctica del habla permite a los estudiantes no solo poner en práctica lo que han aprendido, sino también desarrollar una mayor confianza en su habilidad para comunicarse en el nuevo idioma. Esta confianza es crucial, ya que muchas personas experimentan ansiedad al hablar en una lengua que no es la suya.

Además, la interacción oral en el aula puede tomar diversas formas, desde diálogos estructurados hasta discusiones grupales y actividades de rol. Cada una de estas modalidades ofrece a los estudiantes diferentes oportunidades para practicar y mejorar su competencia lingüística. Por ejemplo, los diálogos estructurados pueden ayudar a los estudiantes a familiarizarse con patrones gramaticales y vocabulario específico, mientras que las discusiones grupales fomentan el pensamiento crítico y la colaboración, permitiendo que los estudiantes aprendan unos de otros.

Es importante destacar que la interacción oral también tiene un componente social significativo. La comunicación no se trata solo de transmitir información; implica también la creación de conexiones y la comprensión de contextos culturales. A través de la interacción, los estudiantes pueden explorar matices culturales, lo que les permite comprender mejor las sutilezas del idioma y cómo se utiliza en diferentes situaciones sociales.

Los docentes juegan un papel crucial en facilitar esta interacción. Al crear un ambiente de aprendizaje que fomente la participación activa, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a superar el miedo al error y a experimentar el aprendizaje de una manera más dinámica y atractiva. Además, al proporcionar retroalimentación constructiva y oportunidades de práctica, los docentes pueden guiar a los estudiantes en su desarrollo de la competencia oral. (Franco & Batlle, 2023)

Finalmente, es esencial reconocer que la interacción oral no se limita al aula. Las oportunidades para practicar el habla en situaciones reales, como intercambios lingüísticos, viajes o plataformas digitales, son igualmente valiosas. Estas experiencias ayudan a los estudiantes a aplicar lo aprendido y a mejorar su habilidad para adaptarse a diferentes contextos comunicativos.

## **6.2. Perspectiva de la teoría de la competencia comunicativa**

La teoría de la competencia comunicativa, desarrollada por (Hymes, s.f.) y expandida por (Canale & Swain, 1980), establece que la comunicación efectiva en una segunda lengua va más allá del conocimiento gramatical e involucra varios componentes: lingüístico, discursivo, sociolingüístico y estratégico. Este enfoque destaca que los estudiantes deben aprender a usar el idioma de manera funcional, adaptándose a los contextos sociales y culturales específicos en los que se encuentren.

Dentro de este marco, la interacción oral se convierte en una herramienta clave, ya que permite a los estudiantes aplicar estos componentes en conversaciones auténticas y significativas. En el aula, esta competencia se desarrolla mejor a través de prácticas que promuevan la interacción directa, donde los estudiantes tengan que negociar significados, resolver problemas de comunicación y adaptarse a diferentes interlocutores y situaciones.

### 6.3. El enfoque de adquisición de Krashen y la práctica oral

La hipótesis de adquisición de (Krashen, 1985), sugiere que el lenguaje se adquiere de manera natural y efectiva cuando los estudiantes están expuestos a un *input comprensible*, es decir, a contenido que se sitúa ligeramente por encima de su nivel de competencia actual. Este enfoque se basa en la idea de que la adquisición del idioma es un proceso subconsciente, similar al que ocurre en la infancia, donde los aprendices se sumergen en un entorno rico en lenguaje sin la presión de tener que producirlo de inmediato.

La práctica oral juega un papel fundamental en este proceso, ya que permite a los estudiantes recibir y producir lenguaje en tiempo real. Al interactuar oralmente, los estudiantes no solo tienen la oportunidad de escuchar el idioma en uso, sino que también pueden experimentar y practicar nuevas estructuras gramaticales y vocabulario de manera activa. Esta producción oral, en un contexto de *input comprensible*, facilita la internalización de las formas lingüísticas, ya que los estudiantes asocian la teoría con la práctica en situaciones significativas.

**Krashen** también destaca la importancia de la “ansiedad baja” en el proceso de adquisición del lenguaje. La ansiedad puede obstaculizar la capacidad de los estudiantes para participar y aprender efectivamente, por lo que un ambiente de aprendizaje relajado y positivo es crucial. Este estado de comodidad puede lograrse mediante actividades lúdicas, como juegos de rol, debates informales o actividades grupales que fomentan la colaboración y el disfrute del uso del idioma. Al reducir la presión y el miedo al error, los estudiantes se sienten más motivados para participar, lo que a su vez potencia su práctica oral.

Además, las actividades lúdicas no solo ayudan a disminuir la ansiedad, sino que también hacen que el aprendizaje sea más atractivo y memorable. Al involucrar a los estudiantes en juegos o dinámicas de grupo, se facilita una exposición natural y contextualizada al idioma, permitiendo que el aprendizaje sea más efectivo. La interacción en estos contextos permite que los estudiantes se enfrenten a situaciones comunicativas reales, lo que enriquece su vocabulario y mejora su capacidad de expresión oral.

La combinación del *input comprensible* con un entorno de baja ansiedad fomenta un ciclo virtuoso: a medida que los estudiantes practican más, su confianza y competencia lingüística aumentan, lo que les permite enfrentar *input* más complejo y desafiante. Este proceso continuo de exposición y práctica oral no solo apoya la adquisición del lenguaje, sino que también prepara a los estudiantes para utilizar el idioma de manera efectiva en su vida diaria y en contextos profesionales.

En resumen, el enfoque de adquisición subraya la importancia de la práctica oral dentro del proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras. Al integrar la exposición a *input comprensible* con un ambiente que fomente la reducción de la ansiedad, los educadores pueden facilitar un proceso de adquisición más natural y efectivo, que empodera a los estudiantes a comunicarse con confianza y fluidez en su nuevo idioma.

#### **6.4. Desarrollo de la fluidez y la precisión a través de la interacción**

La práctica oral contribuye directamente a la mejora de la fluidez y la precisión del estudiante en el aprendizaje de un idioma. (Rodgers, 1985), estos dos aspectos se desarrollan de manera interdependiente cuando los estudiantes tienen oportunidades continuas de hablar y recibir retroalimentación.

En las primeras etapas del aprendizaje, es común que los estudiantes se centren principalmente en la fluidez, buscando mantener la conversación y expresarse sin detenerse demasiado a pensar en la gramática o el vocabulario. Esta atención a la fluidez les permite comunicarse de manera efectiva, lo que es esencial para construir confianza en su habilidad lingüística. Sin embargo, a medida que los estudiantes ganan más experiencia y seguridad en el uso del idioma, comienzan a prestar más atención a la precisión gramatical y al uso adecuado del vocabulario.

La interacción oral constante permite a los estudiantes practicar el lenguaje en contextos reales, lo que les ayuda a automatizar ciertos patrones de lenguaje y a adaptarse a diversas situaciones comunicativas. Por ejemplo, al participar en discusiones, debates o conversaciones informales, los estudiantes no solo ejercitan su capacidad para expresarse de

manera fluida, sino que también aprenden a seleccionar el lenguaje adecuado según el contexto. Esta adaptabilidad es fundamental para un aprendizaje integral, ya que les prepara para enfrentar interacciones en la vida real con mayor eficacia.

Además, la retroalimentación que reciben durante la interacción juega un papel crucial en el desarrollo de ambas habilidades. Cuando los estudiantes tienen la oportunidad de escuchar correcciones y sugerencias de sus compañeros o docentes, pueden identificar áreas de mejora y ajustar su uso del idioma en consecuencia. Esta retroalimentación no solo ayuda a corregir errores, sino que también refuerza el aprendizaje de estructuras gramaticales y vocabulario correctos.

La práctica de la fluidez y la precisión a través de la interacción también fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo. Los estudiantes aprenden unos de otros, lo que enriquece su experiencia y les permite ver diferentes formas de abordar la comunicación. Este aprendizaje social es invaluable, ya que cada estudiante aporta su propia perspectiva y estilo de comunicación, lo que puede inspirar a otros a mejorar sus propias habilidades.

### **6.5. El rol del contexto social y emocional en la interacción oral**

Además de los factores cognitivos, el aprendizaje de la interacción oral está fuertemente influenciado por factores sociales y emocionales. Según (Vygotsky, 1978), el lenguaje se desarrolla a través de la interacción social, y el aprendizaje ocurre de manera óptima cuando los estudiantes están inmersos en un entorno colaborativo y de apoyo. En un ambiente de aprendizaje positivo, donde los estudiantes se sienten valorados y cómodos, es más probable que se aventuren a hablar y a experimentar con el idioma, superando la ansiedad o el miedo al error.

Para los adolescentes, en particular, la creación de un contexto emocional seguro es crucial, ya que suelen experimentar mayores niveles de ansiedad social y preocupación por la opinión de sus compañeros. Las actividades lúdicas ofrecen un entorno en el que la competencia oral se practica de manera espontánea y natural, lo que reduce la presión asociada al desempeño y facilita una interacción más auténtica y significativa.

## 6.6. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje

Las actividades lúdicas se han convertido en una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes en el aula, especialmente en el aprendizaje de una lengua extranjera. Estas actividades se basan en principios de motivación intrínseca y aprendizaje experiencial, que permiten a los estudiantes involucrarse en el proceso de aprendizaje de forma activa, significativa y divertida. (Leiva, Montalvan, & Otros, 2019)

Una de las principales ventajas de las actividades lúdicas es su capacidad para aumentar la motivación intrínseca. Cuando los estudiantes participan en juegos y dinámicas, sienten un mayor interés y entusiasmo por el aprendizaje, lo que a menudo resulta en un compromiso más profundo con el contenido. La diversión asociada con estas actividades reduce la percepción de la dificultad del aprendizaje y transforma el proceso educativo en una experiencia placentera (Moya, 2024).

Además, las actividades lúdicas promueven la participación activa de todos los estudiantes. En un aula tradicional, algunos alumnos pueden sentirse intimidados o reacios a participar, pero los juegos y actividades interactivas crean un ambiente en el que todos se sienten más cómodos para expresarse. Esto no solo mejora la confianza de los estudiantes en el uso del idioma, sino que también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Al trabajar juntos, los estudiantes aprenden a comunicarse y a resolver problemas, habilidades esenciales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

“El aprendizaje experiencial, que es fundamental en las actividades lúdicas, permite a los estudiantes practicar el idioma en contextos que imitan situaciones reales” (Editorial E-learning , 2022).

Por ejemplo, a través de juegos de rol, los estudiantes pueden practicar conversaciones cotidianas, negociar en situaciones de compra o participar en entrevistas simuladas. Este tipo de práctica contextualizada es esencial para que los estudiantes internalicen el lenguaje y desarrollen habilidades comunicativas efectivas. Al aprender en un

entorno simulado pero relevante, los estudiantes son más propensos a recordar y aplicar lo aprendido en situaciones auténticas.

Además, las actividades lúdicas facilitan la retroalimentación inmediata. Durante el juego, los docentes pueden observar a los estudiantes y proporcionar correcciones o sugerencias en tiempo real, lo que ayuda a los alumnos a ajustar su uso del idioma de manera instantánea. Esta retroalimentación, combinada con la experiencia práctica, refuerza el aprendizaje y acelera el proceso de adquisición del idioma.

Por último, es importante señalar que las actividades lúdicas pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje, lo que las convierte en una herramienta versátil en el aula. Desde juegos de palabras y actividades de escritura creativa hasta competencias y dinámicas grupales, hay una amplia variedad de opciones que pueden atender a las necesidades de todos los estudiantes. (Chisag & otros, 2024, p. 72)

### **6.7. Definición y beneficios del enfoque lúdico en la educación**

El enfoque lúdico en la educación se refiere al uso de actividades estructuradas en formato de juego, diseñadas para fomentar el aprendizaje de contenidos específicos y habilidades generales en un ambiente motivador. De acuerdo con (Sanchez, 2010), el componente lúdico en la educación actúa como un recurso estratégico que no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita el aprendizaje a nivel afectivo, cognitivo y social. Las actividades lúdicas tienen la capacidad de transformar el aprendizaje en una experiencia divertida y accesible, lo que resulta en una mayor retención de conceptos y habilidades.

Además, al permitir la experimentación y el uso del idioma en un contexto libre de juicio, los estudiantes pueden mejorar su confianza y disminuir la ansiedad. Este ambiente de seguridad psicológica es fundamental, especialmente en el aprendizaje de un idioma, donde el miedo al error puede inhibir la participación.

## **6.8. Conexión entre juego y aprendizaje: Teoría de Piaget y Vygotsky**

Tanto Jean Piaget como Lev Vygotsky reconocieron el papel fundamental del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños y adolescentes, aunque desde enfoques teóricos diferentes.

### **Piaget y el juego como exploración**

(Piaget, 1973), argumenta que el juego es una actividad crucial que permite a los niños explorar su entorno y construir su conocimiento de manera autónoma. Según su teoría, el juego se convierte en un vehículo a través del cual los niños pueden experimentar el mundo, formulando hipótesis, tomando decisiones y resolviendo problemas. A medida que los niños interactúan con objetos y otros niños en situaciones lúdicas, desarrollan habilidades cognitivas esenciales como el razonamiento lógico y la planificación.

En el contexto del aprendizaje de idiomas, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes experimentar y practicar la lengua sin las presiones de un ambiente formal. Al involucrarse en juegos, los estudiantes pueden asimilar el idioma de manera más natural y menos estructurada. Esta forma de aprendizaje autónomo les brinda la libertad de experimentar con el lenguaje, facilitando la internalización de estructuras gramaticales y vocabulario en un entorno donde se sienten seguros para cometer errores y aprender de ellos.

### **Vygotsky y el juego como actividad social**

Por otro lado, (Vygotsky, 1978), enfatizó el juego como una actividad social que es esencial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en interacción con otros. Su concepto de la *zona de desarrollo próximo* (ZDP) sugiere que los niños pueden lograr más con la ayuda de otros que lo que podrían alcanzar solos. En este sentido, el juego se convierte en un medio para que los niños aprendan no solo de sus propias experiencias, sino también a través del apoyo y la colaboración de sus compañeros y docentes.

En un aula de idiomas, las actividades lúdicas colaborativas ofrecen un marco perfecto para que los estudiantes se ayuden entre sí. Al participar en juegos en grupo, los

estudiantes tienen la oportunidad de interactuar de manera espontánea y creativa, utilizando el idioma de una forma que es significativa para ellos. Este enfoque no solo facilita el aprendizaje del vocabulario y las estructuras gramaticales, sino que también promueve habilidades sociales como la comunicación efectiva, la empatía y el trabajo en equipo.

### **Integración de ambas perspectivas**

Al combinar las visiones de **Piaget y Vygotsky**, se puede apreciar que el juego en el aprendizaje de idiomas es tanto un proceso de exploración individual como una actividad social colaborativa. Mientras que Piaget resalta la importancia de la autonomía en el aprendizaje, Vygotsky pone de relieve el valor del contexto social en el que se produce ese aprendizaje. Esta integración ofrece una visión más completa de cómo las actividades lúdicas pueden ser utilizadas eficazmente en el aula para fomentar el desarrollo lingüístico de los estudiantes.

En resumen, el juego es una herramienta poderosa en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que promueve tanto la exploración individual como la colaboración social. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar competencias lingüísticas en un ambiente motivador y enriquecedor, apoyando así su crecimiento cognitivo y social.

### **6.9. Reducción de la ansiedad y aumento de la motivación**

“Uno de los mayores beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje de idiomas es su capacidad para reducir la ansiedad asociada a hablar en una lengua extranjera” (Martinez; Berenguer, 2021). La ansiedad en el aula es un factor que frecuentemente inhibe a los estudiantes de participar de manera activa y espontánea en actividades orales. Al integrar el juego en el proceso de aprendizaje, el ambiente de la clase se vuelve menos formal, lo cual disminuye la presión que sienten los estudiantes para desempeñarse correctamente.

La teoría de la motivación intrínseca, propuesta por autores como (Deci & Ryan, 2011), sugiere que cuando los estudiantes encuentran satisfacción y disfrute en una actividad, están más propensos a comprometerse activamente con ella. Las actividades lúdicas generan un entorno en el que los estudiantes pueden disfrutar del aprendizaje, lo cual incrementa su motivación intrínseca para participar y practicar el idioma sin temor al error.

#### **6.10. Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales**

Las actividades lúdicas no solo fomentan la participación, sino que también desarrollan habilidades cognitivas y sociales que son fundamentales para el aprendizaje del inglés. Según (Villalba, 2018) el uso de juegos en el aula promueve un aprendizaje activo que mejora la memoria, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En el ámbito del aprendizaje del inglés, estas habilidades cognitivas son esenciales, ya que los estudiantes deben recordar vocabulario, utilizar estructuras gramaticales de forma adecuada y adaptarse a diferentes situaciones de comunicación.

Además, las actividades lúdicas suelen realizarse en equipo, lo que fomenta la colaboración, la comunicación y la empatía entre los estudiantes. Al interactuar de manera colaborativa, los estudiantes aprenden a escuchar a sus compañeros, expresar sus ideas y trabajar juntos para alcanzar un objetivo común, habilidades que son transferibles a la vida cotidiana y profesional.

#### **6.11. La conexión con el aprendizaje experiencial y el ciclo de Kolb**

El aprendizaje experiencial, según (Kolb, 1984), sostiene que el conocimiento se construye a través de la experiencia directa y la reflexión sobre esa experiencia. Este enfoque destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en actividades prácticas que les permitan aprender a través de la acción. En este contexto, las actividades lúdicas desempeñan

un papel fundamental, ya que son experiencias interactivas que facilitan el proceso de aprendizaje de manera significativa.

### **El ciclo de aprendizaje de Kolb**

El ciclo de aprendizaje de (Kolb, 1984), se compone de cuatro etapas: experiencia concreta, reflexión, conceptualización y aplicación. Estas etapas son interdependientes y se repiten a lo largo del proceso de aprendizaje. Al integrar este ciclo en el contexto de las actividades lúdicas, se puede observar cómo cada etapa contribuye al desarrollo del conocimiento y las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

1. **Experiencia concreta:** Esta etapa inicial implica la participación activa en una actividad lúdica, como un juego de rol o una dinámica grupal. Durante esta fase, los estudiantes se sumergen en la experiencia, utilizando el idioma de manera práctica y realista. Esta inmersión les permite interactuar con el lenguaje en un entorno auténtico y menos formal.
2. **Reflexión:** Después de participar en la actividad, los estudiantes reflexionan sobre su experiencia. Este análisis puede implicar discusiones grupales, donde los alumnos comparten lo que aprendieron, los desafíos que enfrentaron y cómo se sintieron durante el juego. Esta reflexión crítica les ayuda a identificar áreas de mejora y a consolidar lo que han aprendido.
3. **Conceptualización:** En esta etapa, los estudiantes comienzan a entender el lenguaje utilizado durante la actividad. Pueden explorar las estructuras gramaticales, el vocabulario y las expresiones que utilizaron. Esta conceptualización les permite conectar su experiencia directa con el conocimiento teórico, reforzando su comprensión del idioma.
4. **Aplicación:** Finalmente, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar lo aprendido en nuevas situaciones. Esto puede ocurrir a través de actividades posteriores que requieran el uso del idioma en contextos diferentes, como presentaciones, debates o proyectos colaborativos. Al transferir su conocimiento a nuevas situaciones, los estudiantes consolidan su aprendizaje y aumentan su confianza en el uso del idioma.

## **6.12. Beneficios del ciclo de Kolb en actividades lúdicas**

Este ciclo de aprendizaje no solo fortalece la comprensión y retención de los estudiantes, sino que también fomenta una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje. Al participar en actividades lúdicas y reflexionar sobre ellas, los estudiantes desarrollan habilidades críticas y metacognitivas que son esenciales para su crecimiento académico y personal.

Además, la conexión entre el aprendizaje experiencial y **el ciclo de Kolb** permite que los estudiantes trasladen lo aprendido en un contexto lúdico a situaciones de la vida real. Esto es especialmente relevante en el aprendizaje de lenguas extranjeras, donde la capacidad de utilizar el idioma de manera efectiva en diversas situaciones comunicativas es fundamental.

En conclusión, las actividades lúdicas son una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje experiencial y el ciclo de Kolb. Al permitir que los estudiantes experimenten, reflexionen, conceptualicen y apliquen lo aprendido, se crea un entorno de aprendizaje dinámico y efectivo que no solo mejora las competencias lingüísticas, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en su vida diaria con confianza y habilidad.

## **6.13. Estrategias y Ejemplos de Actividades Lúdicas para Mejorar la Interacción Oral en inglés.**

### **1. Juegos de Rol (Role-Playing)**

**Descripción:** El juego de rol es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. Los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación de un escenario donde deben aplicar dichos conceptos. El supervisor proporciona la información que necesita cada estudiante sobre los distintos personajes que actúan en la representación. Durante el juego de rol los alumnos interactúan entre sí, asumiendo el papel y las perspectivas de los personajes para comprender sus motivaciones, intereses y responsabilidades. (Universitat Pompeu Fabra Barcelona)

**Ejemplo práctico:** Simular una situación de “Comprando en una tienda”. Los estudiantes se dividen en compradores y vendedores. Los compradores deben hacer preguntas sobre los productos, precios, y negociar con los vendedores, quienes responden usando el vocabulario relacionado. Esta actividad promueve la fluidez, ya que los estudiantes deben improvisar y mantener la conversación sin guion.

## 2. Juegos de “Tabú” (Taboo)

**Descripción:** En Tabú los jugadores deben describir una palabra clave sin utilizar ciertas palabras prohibidas, ¡palabras tabú! La estrecha relación entre la palabra clave y las palabras prohibidas hacen que este juego sea tan especial y divertido. (Loodens)

**Ejemplo práctico:** En una clase de inglés, se pueden crear cartas con palabras relacionadas con temas de clase (como emociones, profesiones, alimentos). Si la palabra es "doctor," las palabras prohibidas pueden ser "hospital," "paciente" y "enfermo." Los estudiantes deben describir el término usando sinónimos o frases, lo cual incrementa su habilidad para parafrasear y describir.

## 3. “Two Truths and a Lie” (Dos Verdades y una Mentira)

**Descripción:** Una persona debe hacer tres declaraciones sobre sí misma al resto del grupo. El truco está en que no todas las afirmaciones serán verdaderas: dos de las afirmaciones dadas deben serlo; y una debe ser una mentira.

Una vez que hayas terminado, todos deben adivinar qué declaración creen que te has inventado. Una vez que todos hayan adivinado, revela qué afirmación era tu mentira.

(Klaxoon, 2024)

**Ejemplo práctico:** Los estudiantes eligen tres frases en inglés sobre su vida (por ejemplo, “I have a dog,” “I went to Japan last summer,” “I don’t like chocolate”). Los compañeros deben interactuar y hacer preguntas para investigar y descubrir cuál es la afirmación falsa.

#### 4. “Simon Says” (Simón Dice) con una Variante Oral

**Descripción:** Esta variante del juego clásico “Simon Says” se adapta para que los estudiantes practiquen instrucciones y vocabulario en inglés. Un estudiante o el profesor toma el rol de "Simon" y da instrucciones, pero en lugar de movimientos físicos, se adaptan a comandos de conversación.

**Ejemplo práctico:** “Simon dice, pregunta a tu compañero sobre su comida favorita” o “Simon dice, describe tu día perfecto.” Los estudiantes deben seguir las instrucciones y responder o interactuar basándose en las indicaciones dadas, lo cual les permite practicar tanto el escuchar como el responder.

#### 5. Juegos de Cartas de Historia (Storytelling Cards)

**Descripción:** Este juego utiliza cartas que representan diferentes personajes, lugares y situaciones. Los estudiantes deben construir una historia en grupo utilizando las cartas que sacan al azar, integrando los elementos en una narrativa coherente.

**Ejemplo práctico:** Cada estudiante saca una carta con un elemento (por ejemplo, “un castillo,” “un héroe,” “una tormenta”) y debe continuar la historia añadiendo información en inglés. Este juego no solo fomenta la creatividad, sino que obliga a los estudiantes a pensar en el momento y hablar de forma continua.

## 6. “Hot Seat” (La Silla Caliente)

**Descripción:** Un estudiante se sienta en la “silla caliente” y los demás le hacen preguntas rápidas sobre temas específicos, como hobbies, viajes o intereses personales.

**Ejemplo práctico:** El estudiante en la silla debe responder a preguntas como “¿Qué haces en tu tiempo libre?” o “¿Cuál es tu lugar favorito para vacacionar?” en el menor tiempo posible. La idea es que responda sin mucho tiempo para pensar, fomentando una respuesta natural y espontánea.

Dimensiones para Identificar Actividades Lúdicas Efectivas para la Interacción Oral en Inglés

Al seleccionar actividades lúdicas para fomentar la interacción oral en inglés con estudiantes, es fundamental considerar varias dimensiones que garanticen su efectividad y permitan un aprendizaje significativo. Estas dimensiones se entrelazan y contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador.

Dimensiones para identificar los tipos de actividades lúdicas

1. Relevancia Lingüística:
  - o Vocabulario: Las actividades deben presentar vocabulario acorde al nivel de los estudiantes y a los temas que se estén trabajando.
  - o Estructura gramatical: Se deben incorporar estructuras gramaticales que los estudiantes estén aprendiendo o hayan aprendido previamente.
  - o Funciones comunicativas: Las actividades deben permitir a los estudiantes practicar funciones comunicativas reales como saludar, despedirse, hacer preguntas, dar opiniones, etc.

## 2. Motivación e Interés:

- Temas atractivos: Los temas de las actividades deben ser interesantes y relevantes para los estudiantes, conectando con sus experiencias y conocimientos previos.
- Elementos lúdicos: La incorporación de elementos divertidos como juegos, canciones, historias, etc., aumenta la motivación y el engagement de los estudiantes.
- Competitividad sana: La inclusión de elementos competitivos puede estimular la participación y el esfuerzo de los estudiantes.

## 3. Interacción:

- Parejas y grupos: Las actividades deben fomentar la interacción entre los estudiantes, ya sea en parejas, grupos pequeños o grandes.
- Roles: Se pueden asignar roles específicos a los estudiantes para promover la participación y la colaboración.
- Retroalimentación: Es importante proporcionar retroalimentación constante y constructiva para que los estudiantes puedan mejorar su desempeño.
- Autonomía- independencia
- Toma de decisiones: Los estudiantes deben tener la oportunidad de tomar decisiones durante las actividades, lo que fomenta su autonomía y creatividad.
- Exploración: Se deben crear espacios para que los estudiantes exploren el idioma de manera libre y espontánea.

## 5. Adaptabilidad:

- Nivel: Las actividades deben ser adaptables a los diferentes niveles de los estudiantes, permitiendo la diferenciación pedagógica.
- Contexto: Las actividades deben ser flexibles y adaptarse a diferentes contextos y recursos disponibles.

### **Ejemplos de Actividades Lúdicas Efectivas**

- Juegos de roles: Simular situaciones de la vida real como ir de compras, hacer una reserva en un hotel, etc.

- Canciones y rimas: Aprender nuevas palabras y expresiones a través de canciones y rimas.
- Cuentos interactivos: Crear historias en grupo, donde cada estudiante aporta una parte de la narración.
- Juegos de mesa: Adaptar juegos de mesa tradicionales para practicar el inglés, como el bingo o el memory.
- Debates y discusiones: Fomentar la expresión de opiniones y la argumentación sobre temas de interés.

### **Implementación Sugerida**

Para que estas actividades sean efectivas, los docentes pueden seguir estos pasos:

**1. Preparación:** Explicar las reglas de cada juego, asegurando que los estudiantes comprendan el propósito de la actividad y el vocabulario relevante. Aclarar dudas sobre expresiones que podrían surgir durante la actividad.

**2. Formación de grupos:** Formar grupos pequeños para permitir una mayor participación y atención personalizada, o alternar roles para que todos los estudiantes practiquen.

**3. Retroalimentación:** Al final de cada actividad, el docente puede dar una retroalimentación positiva y específica, resaltando los logros y áreas de mejora en la pronunciación, fluidez y precisión. Esto refuerza el aprendizaje sin generar ansiedad.

**4. Variación y Adaptación:** Es importante adaptar los juegos a los niveles de los estudiantes, aumentando o reduciendo la dificultad de las tareas lingüísticas según sus competencias.

**5. Uso de Recursos Visuales y Materiales:** Carteles, tarjetas, e incluso elementos físicos (como sombreros para los personajes en juegos de rol) pueden hacer que la experiencia sea más inmersiva y atractiva.

## **6.14. Teorías del Aprendizaje Aplicadas en el Contexto de Actividades Lúdicas**

### **1. Constructivismo de Piaget y Vygotsky: Construcción Activa del Conocimiento**

El constructivismo, representado principalmente por las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky, establece que el aprendizaje es un proceso activo y social en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias y la interacción con el entorno. En el contexto del aprendizaje de idiomas, esta teoría apoya el uso de actividades lúdicas, ya que estas permiten que los estudiantes se involucren activamente, exploren y apliquen el idioma en situaciones prácticas.

(Piaget, 1973) sugiere que el aprendizaje se produce en etapas de desarrollo cognitivo y que el juego es una actividad natural que ayuda a los estudiantes a asimilar y acomodar nueva información. A través de actividades lúdicas, los estudiantes aplican y consolidan lo que han aprendido en un entorno seguro, sin la presión de una evaluación formal. Este enfoque permite que los estudiantes exploren el idioma de manera autónoma, lo que fortalece su comprensión y aplicación práctica del inglés.

(Vygotsky, 1978), por otro lado, introduce el concepto de la "zona de desarrollo próximo" (ZDP), que se refiere a la diferencia entre lo que un estudiante puede hacer solo y lo que puede lograr con la ayuda de un compañero o un profesor. Las actividades lúdicas promueven este aprendizaje colaborativo, ya que permiten que los estudiantes trabajen juntos, se apoyen mutuamente y construyan habilidades lingüísticas de manera conjunta. El docente puede actuar como guía, brindando apoyo según sea necesario y retirándolo gradualmente a medida que los estudiantes desarrollan confianza y habilidad.

Ejemplo práctico: En una actividad de "juegos de rol", un estudiante puede necesitar la ayuda del docente o de sus compañeros para formular respuestas en inglés al principio. Con el tiempo y la práctica en este entorno colaborativo, el estudiante puede adquirir independencia en la interacción oral, acercándose cada vez más a su ZDP.

## **Teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb: Aprender Haciendo**

La Teoría del Aprendizaje Experiencial de (Kolb, 1984), sostiene que el aprendizaje efectivo se produce a través de un ciclo de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Este ciclo permite a los estudiantes aprender de sus experiencias y aplicar el conocimiento en situaciones nuevas.

En el contexto de las actividades lúdicas, el ciclo de Kolb se aplica de la siguiente manera:

**Experiencia Concreta:** Los estudiantes participan directamente en una actividad lúdica, como un juego de rol o un debate.

**Observación Reflexiva:** Los estudiantes reflexionan sobre lo que hicieron durante el juego, considerando sus aciertos y dificultades en la comunicación.

**Conceptualización Abstracta:** Los estudiantes analizan y generalizan lo aprendido, identificando estrategias o vocabulario que pueden mejorar.

**Experimentación Activa:** Aplican lo que aprendieron en nuevas actividades o interacciones, refinando sus habilidades de comunicación oral.

El ciclo de **Kolb** es ideal para el aprendizaje de idiomas, ya que proporciona un marco en el que los estudiantes pueden practicar activamente y reflexionar sobre su progreso. Las actividades lúdicas les permiten completar el ciclo de forma repetida, lo que refuerza el aprendizaje y mejora su habilidad para comunicarse en inglés en contextos diversos.

Ejemplo práctico: Después de un juego de "Tabú" (donde describen palabras sin usar ciertos términos clave), los estudiantes pueden reflexionar sobre las estrategias que utilizaron para explicar las palabras, analizar el vocabulario que aprendieron y aplicarlo en una conversación espontánea.

## **Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan: El Disfrute como Motor del Aprendizaje**

La Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por (Deci & Ryan, 2011), propone que el aprendizaje se ve fortalecido cuando los estudiantes están motivados intrínsecamente, es decir, cuando participan en una actividad por el disfrute y satisfacción personal que les

proporciona, en lugar de por recompensas externas. En el contexto de la enseñanza de idiomas, la motivación intrínseca se ve incrementada cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas, ya que estas convierten el aprendizaje en una experiencia divertida y significativa.

Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes exploren y practiquen el idioma sin la presión de una calificación. Esto fomenta una disposición positiva hacia el aprendizaje, ya que se centran en el placer de participar en la actividad en lugar de en el miedo al error o a la evaluación. Este entorno de baja ansiedad es ideal para el aprendizaje de idiomas, ya que incrementa la participación y el esfuerzo sin forzar el rendimiento.

Ejemplo práctico: En juegos de "Dos Verdades y una Mentira", los estudiantes se divierten inventando afirmaciones y tratando de adivinar las de sus compañeros, lo que los motiva a participar activamente y a usar el idioma en un ambiente distendido y entretenido.

### **Aprendizaje Social de Bandura: Modelado y Refuerzo Social**

La teoría del aprendizaje social de (Bandura, 2019), sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la observación, la imitación y el modelado de comportamientos. En el aprendizaje de idiomas, esta teoría sugiere que los estudiantes pueden mejorar su competencia comunicativa observando y replicando las estrategias lingüísticas de sus compañeros y docentes.

Las actividades lúdicas son ideales para el aprendizaje social, ya que proporcionan múltiples oportunidades para observar a otros en un contexto auténtico. Los estudiantes pueden ver cómo sus compañeros manejan ciertas situaciones comunicativas, imitar sus estrategias y recibir retroalimentación positiva cuando las aplican correctamente. Este refuerzo social incrementa la confianza de los estudiantes y refuerza su aprendizaje de una manera colaborativa.

Ejemplo práctico: En una actividad de "La Silla Caliente", donde un estudiante responde preguntas rápidas, sus compañeros observan y aprenden diferentes formas de responder, mejorar su pronunciación y utilizar el vocabulario, replicando después esas estrategias en sus propias respuestas.

## **Teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman: Creando un Entorno Positivo para el Aprendizaje**

La Teoría de la Inteligencia Emocional de (Goleman, 1995), sugiere que las emociones juegan un papel crucial en el aprendizaje y que la habilidad para manejar la ansiedad, la confianza y la motivación impacta directamente en el rendimiento académico. Las actividades lúdicas apoyan el desarrollo de esta inteligencia emocional, ya que permiten a los estudiantes expresarse en un ambiente que reduce la presión emocional y fomenta el disfrute y la colaboración.

Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes no solo aprenden el idioma, sino que también desarrollan habilidades como el manejo de la frustración, la autoconfianza y la cooperación. Estos factores emocionales son clave para su desarrollo personal y académico, ya que facilitan un entorno en el que el error es una oportunidad para aprender y mejorar.

Ejemplo práctico: Juegos colaborativos, como "Storytelling Cards", donde los estudiantes construyen una historia en grupo, fomentan la cooperación y empatía. La dinámica del juego los ayuda a aprender a escuchar y a valorar las contribuciones de sus compañeros, lo que fortalece sus habilidades emocionales y de comunicación.

### **Beneficios de las Actividades Lúdicas para la Interacción Oral**

Las actividades lúdicas son un recurso pedagógico poderoso para el aprendizaje del inglés, ya que no solo motivan a los estudiantes, sino que también desarrollan habilidades prácticas para comunicarse en un segundo idioma. A continuación, se exploran algunos de los beneficios clave de estas actividades para mejorar la interacción oral de los estudiantes en el aula de idiomas.

#### **1. Aumento de la Confianza y Reducción de la Ansiedad**

Uno de los mayores desafíos en la interacción oral en una lengua extranjera es la ansiedad que experimentan muchos estudiantes al hablar frente a otros. Este temor a cometer errores puede inhibir su participación activa. Las actividades lúdicas, al presentar el aprendizaje en un contexto relajado y sin juicios, permiten que los estudiantes se sientan más cómodos y confiados al practicar el inglés. (Olaya & Ahumada, 2023)

Ejemplo práctico: En un juego de "Imitación de Emociones", donde los estudiantes deben expresar frases en inglés utilizando diferentes emociones (por ejemplo, decir: "Hello, how are you?" con emoción de felicidad o sorpresa), la atención se centra en el juego y no en la precisión, lo que ayuda a los estudiantes a superar la timidez y el miedo al error. Esta práctica mejora su confianza y reduce la ansiedad, facilitando que hablen más libremente en situaciones reales.

## **2. Desarrollo de la Fluidez y la Espontaneidad**

Las actividades lúdicas en el aula de idiomas favorecen la fluidez al permitir que los estudiantes participen en interacciones naturales, sin preocuparse excesivamente por la precisión gramatical. Este tipo de actividades fomentan una producción más espontánea y creativa, lo cual es esencial para desarrollar la habilidad de comunicarse de manera efectiva y sin bloqueos." (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006, p. 20)

## **3. Expansión del Vocabulario y Mejora de la Precisión**

Las actividades lúdicas también permiten a los estudiantes practicar y expandir su vocabulario en contextos específicos. "El uso de juegos temáticos en el aula permite a los estudiantes practicar el vocabulario de manera contextualizada, favoreciendo una mayor retención y precisión en su uso dentro de situaciones comunicativas reales." (Tharp & Gallimore, 1988, p. 127)

## **4. Fomento de la Escucha Activa y Mejora de la Comprensión Auditiva**

Las actividades lúdicas no solo fomentan la producción oral, sino que también promueven la comprensión activa, ya que en muchos juegos los estudiantes deben escuchar y reaccionar rápidamente a lo que otros comunican, mejorando así su capacidad para comprender y participar en conversaciones fluidas (Pica, 1994, p. 38)

Ejemplo práctico: En el juego de "Teléfono Descompuesto" en inglés, un estudiante susurra una frase en inglés al oído de otro, quien debe pasarla al siguiente hasta llegar al último estudiante, que la dice en voz alta. Esta actividad mejora la escucha activa, ya que los estudiantes deben concentrarse en captar las palabras y matices correctamente para mantener el mensaje lo más fiel posible.

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Dimensiones de análisis</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>categorías</b>	<b>fuentes</b>
<b>Identificar los tipos de actividades lúdicas más efectivas para la interacción oral en inglés con estudiantes de educación secundaria de 4 año, Ciclo B del colegio CISCUM-Estelí.</b>	actividades lúdicas más efectivas para la interacción oral	capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva y fluida en inglés	Juegos de rol Juegos de mesa Story tellings	Mediante entrevista
<b>Evaluar el impacto de diferentes tipos de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de conversación y la interacción oral de los estudiantes de cuarto año del Ciclo B en el colegio CISCUM de Estelí</b>	el impacto de diferentes tipos de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de conversación	Las actividades lúdicas ofrecen un enfoque alternativo y efectivo para promover el desarrollo de las habilidades orales en un ambiente relajado y motivador	-Confianza al hablar -Fluidez en la conversación -Actividades interactivas en grupo	Mediante encuesta
<b>Proponer estrategias metodológicas específicas para implementar actividades lúdicas que mejoren la interacción oral en inglés entre los estudiantes de cuarto año del Ciclo B en el colegio CISCUM de Estelí.</b>	estrategias metodológicas para implementar actividades lúdicas que mejoren la interacción oral en inglés	incluyen diversas formas de organizar el contenido, la interacción entre los estudiantes y el uso de recursos didácticos	Fomentar un ambiente más inclusivo Práctica de inglés en un contexto más informal	Mediante guía de observación

## **VII. Diseño Metodológico**

La presente investigación se enmarca en la línea de investigación Educación para el Desarrollo, específicamente en la sub línea de investigación los sistemas educativos, sus retos y perspectivas. Este enfoque permite analizar y abordar los desafíos actuales que enfrentan los modelos educativos, así como explorar las oportunidades para innovar en estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, se busca contribuir al mejoramiento de la calidad educativa mediante la implementación de métodos que potencien las habilidades orales en el aprendizaje del inglés, atendiendo a las necesidades y expectativas de los sistemas educativos contemporáneos.

### **1. Enfoque de Investigación**

Este estudio utiliza un enfoque cualitativo, con el fin de obtener una comprensión más profunda y completa del impacto de las actividades lúdicas en la interacción oral en inglés. El enfoque cualitativo explorará las percepciones y experiencias de los estudiantes mediante entrevistas y grupos focales, proporcionando una visión detallada sobre cómo las actividades lúdicas influyen en su motivación, confianza y actitud hacia el uso del inglés.

### **2. Tipo de Investigación**

Este estudio es cuasi-experimental de diseño visual, donde se trabaja con un único grupo de estudiantes. El grupo de estudio participará en una serie de actividades lúdicas diseñadas para mejorar la interacción oral en inglés. El impacto de estas actividades se evaluará a través de mediciones antes y después de la intervención, lo que permitirá comparar el cambio en la fluidez oral y la interacción en inglés de los participantes.

La investigación cualitativa implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias, así como datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen. Por esta razón, los resultados se expresan en palabras. (Academic Santander open, 2021)

### 3. Población y Muestra

Población: se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios. Muestra: Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. La muestra es una parte representativa de la población. (Diferenciador , s.f.)

**Muestra:** es una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio. (Diferenciador , s.f.)

La población del estudio está compuesta por estudiantes de 4to año del Ciclo B en el colegio CISCUM-Estelí. La muestra consiste en un único grupo de estudiantes, seleccionado por muestreo intencional, con un total de 21 participantes. Estos estudiantes serán evaluados antes y después de la intervención (actividades lúdicas) para medir el impacto en su interacción oral en inglés.

### 4. Instrumentos de Recolección de Datos

Un instrumento de recolección de datos es en principio:

Cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. De este modo el instrumento sintetiza en sí toda la labor de la investigación, resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto, a las variables o conceptos utilizados. (Sabino, 1992, pág. 1992)

Los instrumentos de recolección de datos aportan a nuestra investigación, cuyo objetivo principal es analizar cómo las actividades lúdicas impactan en el aprendizaje del inglés, específicamente en la interacción oral, en estudiantes de 4to año de secundaria del Colegio CISCUM, ubicado en Estelí. La investigación busca identificar y describir las actividades más efectivas, y proponer estrategias didácticas para optimizar su implementación.

Los instrumentos aplicados son los siguientes:

- **Entrevistas a docentes:** Con el propósito de recopilar información desde la perspectiva de los docentes sobre las actividades lúdicas en el aula.

En su contenido incluye preguntas sobre las actividades lúdicas más efectivas, ventajas, logros observados en los estudiantes, y oportunidades de mejora para las estrategias implementadas. También se indaga sobre los indicadores que evalúan la mejora en la interacción oral del inglés.

- **Encuestas para estudiantes:** Con el propósito de obtener la opinión y percepción de los estudiantes acerca de su motivación y los resultados obtenidos al participar en actividades lúdicas durante las clases de inglés.

En su Contenido incluye preguntas que evalúan la motivación, el impacto en la capacidad de hablar inglés, la interacción con compañeros, y la efectividad de las actividades implementadas.

- **Guía de observación:** Con el propósito de analizar cómo las estrategias del docente impactan en el aprendizaje y la interacción oral de los estudiantes mediante la observación directa de clases.

Su contenido consta con variables como la participación estudiantil, el uso del inglés oral, el desarrollo de habilidades como vocabulario, agilidad mental, autocontrol, concentración, confianza y respeto.

## **5. Procedimiento de Estudio:**

### **Selección de la Muestra:**

Se seleccionará un **único grupo** de **21 estudiantes** de 4to año Ciclo B en el colegio **CISCUM-Estelí**. Estos estudiantes serán escogidos mediante **muestreo intencional**, considerando su nivel intermedio de inglés y su disposición para participar en todas las fases del estudio, que incluyen la intervención y las evaluaciones de interacción oral.

La evaluación se realizará de forma individual, con un pequeño ejercicio de conversación para medir las habilidades de los estudiantes.

## **Intervención: Actividades Lúdicas**

Durante **5 sesiones**, los estudiantes participarán en actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar la interacción oral en inglés. Estas actividades incluyen:

- **Juegos de rol:** Los estudiantes asumen diferentes roles en situaciones cotidianas, como hacer compras, pedir comida en un restaurante, etc.
- **"Simon Says":** Un juego para trabajar vocabulario y comandos en inglés de forma divertida.
- **Debates en grupo:** Los estudiantes discuten temas sencillos en inglés, promoviendo la espontaneidad y la fluidez.
- **Juegos de preguntas y respuestas:** Actividades de preguntas rápidas en las que los estudiantes deben responder de forma natural y rápida.

Las actividades serán **dinámicas y participativas**, promoviendo un ambiente relajado que fomente la **confianza** y la **espontaneidad** al hablar.

La evaluación final se comparará a través de la observación los avances de los estudiantes a lo largo de la implementación de las actividades lúdicas.

## **Recolección de Datos Cualitativos:**

Adicionalmente, al final de la intervención, se realizarán **entrevistas breves** con los estudiantes para obtener información cualitativa sobre su experiencia con las actividades lúdicas. Las entrevistas permitirán conocer:

- La **percepción** de los estudiantes sobre la efectividad de las actividades lúdicas.
- El **nivel de confianza** que experimentaron al usar inglés en situaciones más informales y espontáneas.
- La **opinión** de los estudiantes sobre cómo las actividades lúdicas afectaron su motivación y disposición para interactuar en inglés.

### **Análisis de Resultados:**

Los datos recolectados a través de las entrevistas se analizarán de la siguiente manera:

- **Análisis Cualitativo:** Se analizarán las respuestas de los estudiantes en las entrevistas para identificar patrones comunes y comprender mejor las percepciones de los estudiantes sobre las actividades lúdicas y su impacto en la interacción oral.

### **Consideraciones Éticas:**

- **Consentimiento informado:** Los estudiantes y, si es necesario, sus padres o tutores, recibirán un **consentimiento informado** en el que se les explicará el propósito del estudio, las actividades que realizarán, y cómo se manejarán sus datos.
- **Confidencialidad:** Todos los datos obtenidos serán tratados de manera confidencial y no se revelará la identidad de los estudiantes en los resultados.
- **Voluntariedad:** Los estudiantes participarán de forma voluntaria y podrán retirarse en cualquier momento sin consecuencias.

### **Limitaciones del Estudio:**

- **Tamaño de la muestra:** El tamaño de la muestra (20 estudiantes) es relativamente pequeño, lo que limita la capacidad de generalizar los resultados a toda la población de estudiantes del colegio.

## VIII. Análisis y discusión de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través de los instrumentos de recolección de datos aplicados a los participantes. Estos instrumentos estuvieron diseñados para evaluar la percepción de los estudiantes respecto al uso de actividades lúdicas implementadas como estrategia pedagógica para mejorar la interacción oral en inglés.

La información se recolectó mediante encuestas que utilizaron una escala Likert del 1 al 5, donde:

1. **Desacuerdo total:** No estoy de acuerdo en absoluto con la afirmación.
2. **Desacuerdo:** No estoy de acuerdo con la afirmación.
3. **Neutral:** Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación.
4. **De acuerdo:** Estoy de acuerdo con la afirmación.
5. **Totalmente de acuerdo:** Estoy completamente de acuerdo con la afirmación.

La categorización de la Escala tipo Likert es un instrumento de medición o recolección de datos que se dispone en la investigación social para medir actitudes. De acuerdo con (Brunet, 2004, pág. 34), “Consiste en un conjunto de ítems bajo la forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se les solicita la reacción (favorable o desfavorable, positiva o negativa) de los individuos”

Los resultados analizados reflejan las opiniones de los 21 participantes acerca de:

- Su motivación al participar en actividades lúdicas.
- El impacto de estas actividades en su capacidad para hablar inglés.
- La mejora en la interacción oral con sus compañeros.
- Su valoración general de las actividades implementadas por el docente.

A continuación, se describen y analizan los principales hallazgos

Objetivo numero 2: Evaluar el impacto de diferentes tipos de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de conversación y la interacción oral de los estudiante.

Las actividades lúdicas implementadas en las clases de inglés han demostrado ser un recurso pedagógico altamente valorado por los estudiantes, ya que generan una notable motivación y contribuyen significativamente al desarrollo de sus habilidades orales. La mayoría de los participantes considera que estas dinámicas, además de ser atractivas, les permiten mejorar su capacidad para expresarse en inglés, lo que refuerza su percepción positiva sobre el impacto de estas estrategias en el aprendizaje. Asimismo, las actividades fomentan un ambiente colaborativo, facilitando la interacción oral entre compañeros y promoviendo un sentido de comunidad que fortalece el aprendizaje grupal. La evaluación general de las actividades es predominantemente favorable, lo que indica que las propuestas del maestro están alineadas con las expectativas y necesidades del grupo. Sin embargo, se observan casos aislados de menor motivación o percepción limitada de mejora, lo que podría atribuirse a diferencias individuales en los estilos de aprendizaje o en la forma en que cada estudiante experimenta los beneficios de estas dinámicas. Estos resultados sugieren que, aunque las actividades lúdicas son ampliamente efectivas, existe margen para diversificar las estrategias y adaptarlas aún más a los distintos niveles de habilidad y preferencias del alumnado, maximizando así su impacto en el aprendizaje del inglés.

## **Recolección y Análisis de Resultados (Entrevista)**

### **Descripción del Instrumento**

Se utilizó una entrevista semiestructurada dirigida al docente encargado de implementar las actividades lúdicas en el aula. El propósito de esta entrevista fue identificar las percepciones, experiencias y sugerencias del docente con respecto al impacto de estas actividades en el desarrollo de la interacción oral en inglés de los estudiantes.

La entrevista constó de **7 preguntas abiertas**, diseñadas para explorar las estrategias utilizadas, los logros obtenidos, las áreas de mejora y las recomendaciones para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del speaking en inglés.

## **Preguntas de la Entrevista**

1. ¿Mencione y describa las actividades lúdicas que son más efectivas para mejorar la interacción oral del inglés con sus estudiantes?
2. ¿Qué ventajas observa al implementar las actividades lúdicas en la enseñanza del speaking en inglés?
3. ¿Una vez implementadas las actividades lúdicas, cuáles son los logros alcanzados en la interacción oral del inglés de sus estudiantes?
4. ¿Cuáles son las oportunidades de mejora de las actividades lúdicas implementadas para el mejoramiento oral del inglés?
5. ¿Mencione los indicadores evaluados para el mejoramiento oral del inglés?
6. ¿Mencione tres actividades lúdicas que prefiere para la interacción oral del inglés?
7. ¿Cuáles son las oportunidades de mejora de las actividades lúdicas implementadas para el mejoramiento oral del inglés?

## **Análisis de Resultados (Entrevista)**

Objetivo numero 1: Identificar los tipos de actividades lúdicas más efectivas para la interacción oral en inglés con estudiantes de educación secundaria.

Las actividades lúdicas utilizadas en las clases de inglés han demostrado ser herramientas clave para desarrollar habilidades comunicativas en un entorno dinámico y participativo. Según el docente, estrategias como los *role plays*, juegos de mesa en inglés, narraciones de historias y debates o simulaciones destacan como las más efectivas, ya que fomentan la creatividad, la improvisación y el uso práctico del idioma en contextos significativos. Estas actividades no solo reducen el temor de los estudiantes al hablar inglés, sino que también incrementan su motivación y confianza, promoviendo un ambiente colaborativo en el que se refuerzan tanto habilidades lingüísticas como aspectos socioemocionales. Entre los logros alcanzados se identifican avances en la fluidez oral, una mayor interacción en inglés entre los estudiantes y mejoras en pronunciación y vocabulario, además de superar barreras como la timidez o el miedo a equivocarse.

El docente resaltó que, aunque los resultados son positivos, existen oportunidades de mejora para maximizar la efectividad de estas dinámicas. Diversificar las actividades, asegurar materiales adecuados y ofrecer instrucciones claras son aspectos clave para mantener el interés y garantizar una participación equitativa. Además, involucrar a los estudiantes en la selección de las actividades podría aumentar su compromiso y adaptar mejor las dinámicas a sus niveles y necesidades individuales. Los indicadores evaluados, como la fluidez, pronunciación, adquisición de vocabulario y coherencia, reflejan un enfoque integral que respalda el impacto positivo de estas estrategias en el desarrollo oral. En cuanto a las actividades más preferidas, los *role plays*, dinámicas rápidas de preguntas y respuestas, y juegos de cartas o tableros centrados en vocabulario destacan por su enfoque práctico y comunicativo, lo que las hace especialmente efectivas para estimular la interacción oral. En síntesis, aunque las actividades lúdicas están bien posicionadas como métodos exitosos de enseñanza, un enfoque más estructurado y centrado en los estudiantes podría optimizar aún más sus beneficios en el aprendizaje del inglés.

## **Análisis y Discusión de los Resultados (Guía de Observación)**

### **1. Descripción de los Resultados Observados**

Los resultados observados en la implementación de actividades lúdicas reflejan un impacto positivo en varios aspectos del aprendizaje, aunque también identifican áreas de mejora. La realización de estas dinámicas promovió un ambiente más dinámico y participativo, lo que favoreció el involucramiento de los estudiantes en el proceso educativo de manera divertida y menos formal. Este enfoque parece haber incrementado la disposición y motivación de los alumnos, quienes en su mayoría participaron activamente en las actividades, mostrando una actitud positiva hacia esta metodología.

Sin embargo, un desafío destacado fue que no todos los estudiantes interactuaron oralmente en inglés. La inseguridad, la timidez o el miedo al error se identificaron como posibles barreras que limitan la práctica oral en algunos casos. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia de diseñar estrategias que fortalezcan la confianza de los estudiantes, fomentando un ambiente de apoyo en el que se sientan cómodos al practicar el

idioma. La creación de un entorno seguro y alentador podría ser clave para superar estas limitaciones y maximizar la participación oral.

Por otro lado, un resultado notablemente positivo fue el desarrollo del vocabulario a través de las actividades lúdicas. Este logro evidencia que estas dinámicas son efectivas para facilitar el aprendizaje de nuevas palabras de forma natural y entretenida, lo que contribuye directamente a una de las metas principales en la enseñanza de idiomas. En conjunto, los resultados destacan el potencial de las actividades lúdicas para enriquecer el aprendizaje, a la vez que subrayan la necesidad de ajustar ciertos aspectos para fomentar una interacción oral más amplia y efectiva en el aula.

### **Discusión de los Resultados**

Los resultados evidencian que las actividades lúdicas, como *role plays*, juegos de mesa y dinámicas grupales, son herramientas efectivas para fomentar la práctica del idioma y la confianza de los estudiantes al hablar inglés. Sin embargo, la falta de interacción oral de algunos estudiantes destaca como un desafío relacionado con la timidez y el miedo al error, lo que resalta la necesidad de crear un ambiente más inclusivo y adaptado a sus necesidades. Además, el desarrollo del vocabulario fue un logro significativo, consolidando el valor de estas dinámicas para la adquisición de léxico. En general, aunque las actividades lúdicas son efectivas, diversificar y personalizar su diseño podría maximizar su impacto, asegurando una participación equitativa y un aprendizaje más profundo.

**Relación con la teoría:** Los resultados son coherentes con la literatura sobre el aprendizaje de idiomas, que indica que la inseguridad y la falta de confianza son factores que inhiben la participación oral. Según autores como (Krashen, 1985), el "input comprensible" es crucial, pero también lo es crear un ambiente que reduzca el temor de los estudiantes y fomente la interacción. En este caso, las actividades lúdicas tienen el potencial de proporcionar ese input, pero aún falta trabajo en aspectos psicológicos como la confianza.

- **Limitaciones observadas:**

Aunque se observó la participación de los estudiantes en las actividades, la falta de interacción oral puede ser el reflejo de barreras personales y no necesariamente un

indicativo de que las actividades no sean efectivas. Además, las observaciones se basan en una sola muestra de estudiantes, por lo que se necesitarían más datos para generalizar estos resultados.

Objetivo numero 3: Proponer estrategias metodológicas específicas para implementar actividades lúdicas que mejoren la interacción oral en inglés entre los estudiantes

- **Sugerencias para mejorar la participación oral:**

Para superar las barreras de inseguridad, se podrían implementar estrategias adicionales como:

- Proporcionar más tiempo de preparación para que los estudiantes se sientan cómodos antes de interactuar.
- Fomentar un ambiente más inclusivo y libre de juicios donde los errores sean vistos como parte del proceso de aprendizaje.
- Integrar actividades que permitan la práctica de inglés en un contexto más informal y sin presión, como juegos de rol o debates en grupos pequeños.

Los resultados sugieren que las actividades lúdicas son efectivas para el desarrollo del vocabulario, pero se debe trabajar en aumentar la confianza de los estudiantes para que se involucren más en las interacciones orales. Esto podría tener un impacto positivo en el desarrollo de sus habilidades comunicativas en inglés, lo que es esencial en un aprendizaje de idiomas.

### **Instrucciones para el desarrollo de actividades lúdicas**

#### **Para desarrollar un juego de rol**

1. Establecer el objetivo

Define los contenidos que se abordarán y el objetivo del juego.

2. Crear los roles

Hacer parejas o tríos de estudiantes y cada uno asume un rol para interpretar.

3. Presentar la actividad

Hacer una presentación de la actividad y como será evaluada. Se puede utilizar una rúbrica para calificar las intervenciones de los estudiantes.

#### 4. Guiar la historia

El docente o un estudiante se encarga de guiar la historia y hacer que todo funcione sin problemas.

#### 5. Interpretar los personajes

Los estudiantes se enfocan en interpretar a sus personajes y tomar decisiones en el juego.

#### 6. Discutir la escena

Cuando termine la escenificación, todo el grupo expone su interpretación y discute el desarrollo de la escena, propone otras posibilidades, etcétera.

#### 7. Sacar conclusiones

Se sacan conclusiones sobre el problema o situación.

### **Para desarrollar storytelling**

#### 1- Conocer a la audiencia

Considerar a quién va dirigido el juego, su edad e intereses.

#### 2- Decidir el tipo de juego

Hay que considerar que tipo de juego será ejemplo: aventura, rol, lucha, sobrevivencia, terror, entre otras.

#### 3- Identificar a los protagonistas

Al momento de crear la historia se asignan los protagonistas y sus roles.

#### 4-Definir el mensaje principal

El objetivo del storytelling es transmitir un mensaje por medio de la narración de sucesos.

#### 5- Establecer el objetivo principal de la narración

Definir qué se quiere lograr con la historia.

#### 6-Elegir el medio

Decidir cómo se contará la historia.

## 7-Escribir

Comenzar a escribir la historia.

## 8-Compartir

Compartir la historia con el resto de los estudiantes

## **Juego de preguntas y respuestas**

1- Definir el tema de las preguntas

2- Redactar las preguntas

Las preguntas deben ser sencillas, directas y comprensibles.

3- Redactar las respuestas

Las respuestas deben ser precisas y no repetitivas.

4- Organizar las preguntas (Puedes organizar las preguntas en una tabla con columnas que representen las categorías y filas que indiquen el puntaje).

5- Considerar la dificultad

A medida que aumente el puntaje también deberá aumentar la dificultad.

6- Considerar los premios

Si el objetivo es otorgar un premio al mejor resultado puedes aumentar un poco la dificultad.

7- Redactar las instrucciones

Las instrucciones deben redactarse de forma ordenada, con frases claras y cortas.

## **Juego ¿Quién soy? O ¿Qué soy?**

1- Escoger el tema del que se tratará el juego y cada jugador toma una ficha o tarjeta al azar sin mirarla.

2- Los jugadores se colocan frente a frente colocando la ficha o tarjeta en la frente del otro jugador con una cinta.

3- El jugador con la ficha o tarjeta en la frente debe preguntar al compañero de en frente ¿Quién soy?

4- El compañero debe darle pistas solo con 1 palabra.

El jugador con la ficha o tarjeta en la frente gana si logra adivinar el contenido de la ficha o tarjeta.

## **IX. Conclusiones**

Los resultados de esta investigación confirman que las actividades lúdicas constituyen una estrategia pedagógica altamente efectiva para mejorar la interacción oral en inglés en estudiantes de 10mo Grado del Ciclo B del colegio CISCUM-Estelí. La implementación de dinámicas como juegos de rol, debates y ejercicios interactivos permitió no solo mejorar aspectos técnicos como la fluidez y la pronunciación, sino también fortalecer la confianza de los estudiantes al comunicarse en un ambiente relajado y motivador.

A través de un enfoque cualitativo y el análisis de percepciones y comportamientos, se evidenció que estas actividades promueven un aprendizaje más significativo al integrar componentes experienciales, colaborativos y sociales. Los estudiantes lograron superar barreras emocionales como el temor al error, mientras que los docentes observaron un incremento en la participación y el compromiso en el aula. Estas dinámicas, además, transformaron el proceso educativo, ofreciendo a los alumnos oportunidades reales para interactuar en inglés de manera espontánea y efectiva.

En suma, este estudio subraya la importancia de innovar en las prácticas de enseñanza del inglés mediante el uso de actividades lúdicas. Dichas estrategias no solo responden a los desafíos inherentes al aprendizaje de una lengua extranjera, sino que también posicionan al aula como un espacio dinámico, inclusivo y orientado hacia el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando habilidades comunicativas y sociales que trascienden el ámbito escolar.

## **X. Recomendaciones**

### **A la docente**

- Darle continuidad a las actividades lúdicas que se le facilitaron como aporte del equipo de investigación ya que estas están diseñadas específicamente para fomentar la participación activa de los estudiantes y fortalecer sus habilidades lingüísticas en inglés.
- Diversificar las actividades lúdicas para mantener el interés de los estudiantes y estimular su creatividad ya que recomendable incorporar una variedad de actividades lúdicas que permitan mantener la motivación de los jóvenes. La variedad no solo mantiene su interés, sino que también estimula su creatividad y favorece el uso del inglés en diferentes contextos y situaciones comunicativas.
- Fomentar la creatividad en todo momento debe promover un enfoque creativo en cada una de las actividades, alentando a los estudiantes a pensar de manera innovadora y a expresarse libremente.

### **A la dirección:**

- Hacer acompañamientos continuos ala docente para asegurar la correcta implementación de las estrategias pedagógicas y proporcionar retroalimentación constructiva que favorezca el crecimiento profesional del docente.
- Mantener constante comunicación con el docente promoviendo reuniones regulares para discutir avances, identificar áreas de mejora y asegurar el apoyo necesario para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **A la institución:**

Se sugiere que la institución educativa implemente de manera formal y sistemática las actividades lúdicas como un componente esencial de su metodología pedagógica, especialmente en las clases de inglés. Al incorporar estas actividades de manera integral en el proceso de enseñanza, se potenciarán significativamente los resultados en términos de interacción oral, promoviendo no solo el dominio del idioma, sino también el desarrollo de habilidades comunicativas más completas. Esta integración contribuiría, además, a un aprendizaje más dinámico, participativo y eficaz, facilitando la adquisición de competencias lingüísticas de forma más atractiva y duradera para los estudiantes.

### **A la Universidad:**

Se recomienda a la universidad fortalecer y ampliar los programas de vinculación con escuelas locales, incentivando la participación de los estudiantes de las carreras de educación en proyectos que integren estrategias innovadoras, como las actividades lúdicas, en el aprendizaje del inglés. Estos programas pueden enfocarse en la creación de espacios prácticos donde los futuros docentes implementen, evalúen y perfeccionen estas dinámicas en entornos reales, contribuyendo no solo al desarrollo académico de los estudiantes universitarios, sino también al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas asociadas.

Además, se sugiere que estos proyectos sigan siendo monitoreados y documentados para generar investigaciones y modelos replicables que puedan ser compartidos con otras escuelas y universidades. De este modo, se fomenta una cultura de innovación educativa que beneficie tanto a las comunidades estudiantiles como al avance de la formación docente.

## XI. Anexos

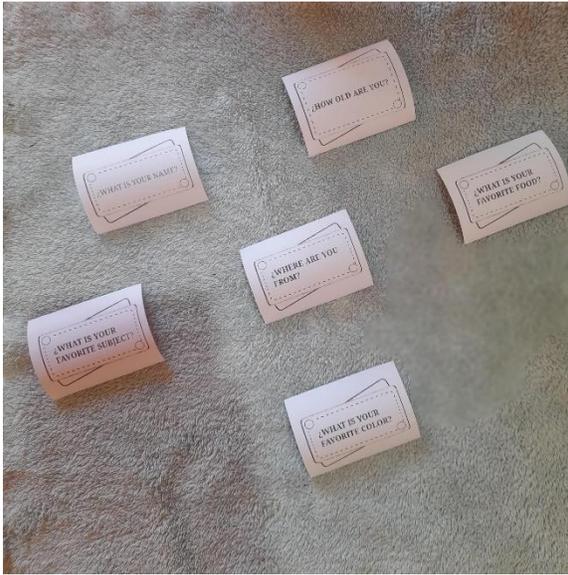


Figure 1 Flashcards de frases



Figure 2 Flashcards de imágenes

## XII. Referencias y bibliografía

- Academic Santander open. (2021). *Investigación cualitativa y cuantitativa: características, ventajas y limitaciones*. Obtenido de <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/cualitativa-y-cuantitativa.html>
- Bandura. (2019). *Instituto para el futuro de la educación*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social/>
- Barrios. (Diciembre de 2015). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7088711.pdf>
- Brunet. (2004).
- Caballero, G. (Abril de 2021). *Polo del conocimiento*. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615&ved=2ahUKewjFyISHroCJAXjSDABHXxFMr0QFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw3RU14Ps0linS61xv1E3o\\_5](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615&ved=2ahUKewjFyISHroCJAXjSDABHXxFMr0QFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw3RU14Ps0linS61xv1E3o_5)
- Canale, & Swain. (1980). *sciELO*. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/pdf/rla/v50n1/art\\_07.pdf](https://scielo.conicyt.cl/pdf/rla/v50n1/art_07.pdf)
- Candela, & Benavidez. (21 de Diciembre de 2020). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>
- Chacón, P. (Diciembre de 2008). *Academia.edu*. Obtenido de <https://www.academia.edu/download/37885767/juego.pdf>
- Chisag, & otros. (2024 de enero de 2024). *Dialnet*. Obtenido de <file:///Users/karenjulissarizocastellon/Downloads/Dialnet-ElJuegoYElDesarrolloCognitivoDeLosEstudiantes-9314977.pdf>
- Cruz, V., & Mairena, M. (9 de Abril de 2019). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11982/>
- Deci, & Ryan. (2011). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/6348452.pdf>
- Diferenciador . (s.f.). Obtenido de [Diferenciador.com](https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/) :
- Editorial E-learning . (28 de Octubre de 2022). Obtenido de EDITORIAL eLEARNING : <https://editorialelearning.com/blog/aprendizaje-experiencial-rs/#:~:text=El%20aprendizaje%20experiencial%20permite%20al,Aumenta%20la%20motivaci%C3%B3n%20del%20estudiante.>

- Franco, & Batlle. (Octubre de 2023). *ResearchGate*. Obtenido de Conceptualización de la interacción oral por parte de los ... ResearchGate <https://www.researchgate.net> > ... > Multimodality
- García, & Andrés. (S/F). Obtenido de [http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Goleman. (1995). *Instituto Universitario Ymca*. Obtenido de <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Hymes. (s.f.). *Centro Virtual Cervantes*. Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/enfoque\\_comunicativo/cenoz02.htm#:~:text=Hymes%20propuso%20el%20concepto%20de,o%20no%20en%20el%20contexto](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz02.htm#:~:text=Hymes%20propuso%20el%20concepto%20de,o%20no%20en%20el%20contexto).
- Kazarián, Y. (Mayo de 2017). *Eumed.net*. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/05/actividades-ludicas-ingles.html&ved=2ahUKEwiEloKkrf-IAxWqSDABHezoJYEQFnoECBEQAQ&usg=AOvVaw0ZKj5TT5kH-xn6\\_CoRquUW](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/05/actividades-ludicas-ingles.html&ved=2ahUKEwiEloKkrf-IAxWqSDABHezoJYEQFnoECBEQAQ&usg=AOvVaw0ZKj5TT5kH-xn6_CoRquUW)
- Klaxoon. (2024). *Klaxoon.com*. Obtenido de <https://klaxoon.com/es/insight/dos-verdades-y-mas-mentiras-ideas-para-jugar-en-equipo>
- Kolb. (1984). *Cloudfront*. Obtenido de [https://d22dvi4p3p3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb\\_sExperientialLearningCycleforA FS\\_Friends\\_ESP.pdf](https://d22dvi4p3p3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforA FS_Friends_ESP.pdf)
- Krashen. (1985). Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398391.pdf>
- Leiva, Montalvan, & Otros. (13 de Abril de 2019). Estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza. Mangua, Nicaragua.
- Loodens. (s.f.). *loodens.com*. Obtenido de <https://www.loodens.com/es/juegos/tabu/>
- luna, K., & Otros. (2024). *EBSCO*. Obtenido de <https://research.ebsco.com/c/xyjrgb/viewer/pdf/lrhhh4lpgn>
- Martínez; Berenguer. (02 de Noviembre de 2021). Obtenido de *Ciencia Cognitiva*: <https://www.cienciacognitiva.org/?p=2137>
- Moya. (10 de Marzo de 2024). Juegos como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-Aprendizaje. Mexico.
- Olaya, & Ahumada. (2023). *Ciencia latina Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/6451/9853/>

- Piaget. (1973). *Universidad complutense de madrid*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Pica. (1994). *"Interaction in the Second Language Classroom: Research and Practice"*. McGraw-Hill.
- Ramrez, K., Mendez, D., & Ramoz, A. (09 de Febrero de 2021). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf>
- Reyes, T. (2015). *APLICACION DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LECTURA DE LOS NIÑOS DE EDUCACION PRIMARIA*. Obtenido de Uco/Universidad de cordoba : [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789&ved=2ahUKEwjxk62Iqf-IAxWjSDABHZ21B\\_EQFnoECA8QAQ&usq=AOvVaw1eznS9v4Cvr934kXgZuE5r](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789&ved=2ahUKEwjxk62Iqf-IAxWjSDABHZ21B_EQFnoECA8QAQ&usq=AOvVaw1eznS9v4Cvr934kXgZuE5r)
- Rodgers, R. y. (1985). *upnvirtual*. Obtenido de [https://realin.upnvirtual.edu.mx/images/textos\\_modulos\\_I-II/Enfoques\\_enseanza\\_lenguas.pdf](https://realin.upnvirtual.edu.mx/images/textos_modulos_I-II/Enfoques_enseanza_lenguas.pdf)
- Sabino. (1992).
- Sacatrus. (s.f.). *Sacatrus.es*. Obtenido de <https://zacatrus.es/tabu.html#:~:text=%22Tab%C3%BA%22%20es%20el%20gran%20juego,bocina%20y%20perder%C3%A1s%20la%20palabra!>
- Sanchez. (2010). *Dialnet*. Obtenido de <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=0fa829b70e6170edJmltdHM9MTcyNzgyNzIwMCZpZ3VpZD0yYzUyZjA2Yy1kZjdmLTYzNjAtMmZmMy1lMTE2ZGVjMTYyOGemaW5zaWQ9NTE5Mw&pnt=3&ver=2&hsh=3&fclid=2c52f06c-df7f-6360-2ff3-e116dec1628a&psq=a+las+estrategias+de+aprendizaje+a+trav%c3%a9s+d>
- Tharp, & Gallimore. (1988). *Rousing Minds to Life: Teaching, Learning, and Schooling in Social Context*.
- Thornbury, & Slade. (2006). *Conversation: From Description to Pedagogy*.
- Thornbury, & Slade. (2006). *Description to Pedagogy Cambridge University Press*. United Kingdom.
- Universitat Pompeu Fabra Barcelona. (s.f.). Obtenido de <https://www.upf.edu/es/web/usquid-etic/jocs-rol#:~:text=El%20juego%20de%20rol%20es,done%20deben%20aplicar%20dichos%20conceptos>.
- Villalba, F. A. (Julio de 2018). *La Habilidad de Speaking en Inglés, una propuesta Lúdica para su Desarrollo*.

Vygotsky. (1978). *RIdAA-CFE*. Obtenido de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2185/Urroz%2C%20V.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Vigotsky%20dentro%20de%20su%20teor%C3%ADa,atenci%C3%B3n%20o%20la%20memoria%20voluntaria>.

Wright, Betteridge, & Buckby. (2006). *Games for Language Learning* . Cambridge University Press.



*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



