

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

**Playful Activities for the Improvement of Oral Interaction in English among 4th Year  
Students, Cycle B, at CISCUM School—Estelí**

Jose David Blandon Talavera  
Joseblandon702@gmail.com

Jessica Yadira Perez Montenegro  
Jpmontenegro245@gmail.com

Nayeli Rubenia Ávila Osorio  
nayeosorio63@gmail.com

Leana Gisell Lanuza Espinoza  
lglanuza@unan.edu.ni

## **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 y el temor a cometer errores provocado por métodos tradicionales centrados en la gramática y la memorización. Este estudio explora el uso de actividades lúdicas como herramienta didáctica para mejorar la interacción oral en inglés en estudiantes de 4to año ciclo B del colegio CISCUM-Estelí. El objetivo es analizar el impacto de actividades como juegos de rol, debates y dinámicas interactivas en la fluidez, pronunciación y confianza al comunicarse en inglés. En el estudio participaron 21 estudiantes quienes realizaron actividades diseñadas para simular contextos reales de comunicación, los resultados evidencian una mejora significativa en las habilidades orales de los estudiantes con una mayor fluidez y pronunciación más correcta. Las entrevistas cualitativas también mostraron una percepción positiva de los participantes sobre las actividades destacando su rol en la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Este estudio resalta el potencial de las actividades lúdicas como una estrategia eficaz para superar las limitaciones de los enfoques tradicionales y mejorar la interacción oral en inglés.

**Palabras clave:** actividades lúdicas, aprendizaje del inglés, interacción oral, habilidades orales, confianza.

## **Abstract**

Oral interaction in English is one of the most challenging skills to develop among high school students due to factors such as a lack of confidence and fear of making mistakes, often caused by traditional methods focused on grammar and memorization. This study explores the use of playful activities as a teaching tool to improve oral interaction in English among 4th-year cycle B students at CISCUM-Estelí. The objective is to analyze the impact of activities such as role-playing, debates, and interactive dynamics on fluency, pronunciation, and confidence when communicating in English. The study involved 21 students who participated in activities designed to simulate real-life communication contexts. The results show a significant improvement in the students' oral skills, with greater fluency and more accurate pronunciation. Qualitative interviews also revealed a positive perception among participants regarding the activities, highlighting their role in creating a more dynamic and participatory learning environment. This study emphasizes the potential of playful activities as an effective strategy to overcome the limitations of traditional approaches and enhance oral interaction in English.

Keywords: playful activities, English learning, oral interaction, speaking skills, trust.

## **Introducción**

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha adquirido un gran valor en el ámbito educativo debido a su importancia como herramienta clave para la comunicación global en contextos académicos, profesionales y sociales. No obstante, el desarrollo de competencias comunicativas efectivas en inglés especialmente en adolescentes presenta diversos desafíos entre estas competencias la interacción oral se destaca como una de las más difíciles de desarrollar debido a factores como la falta de confianza de los estudiantes y la influencia de

métodos de enseñanza tradicionales que prioriza la gramática y la memorización por encima de la comunicación oral.

En este contexto las actividades lúdicas han surgido como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva para fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo, estas actividades no solo crean un ambiente relajado y motivador que favorece la práctica oral, sino que también contribuyen a reducir el temor, aumentar la confianza y mejorar la fluidez de los estudiantes al comunicarse en inglés. Además, permiten integrar principios del aprendizaje experiencial y colaborativo lo que potencia tanto el desarrollo lingüístico como el social de los estudiantes.

El objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera específicamente en la mejora de la interacción oral de los estudiantes de 4to año del ciclo B del colegio CISCUM-Estelí. A través de un enfoque cualitativo se exploran los conocimientos de estudiantes y docentes, así como los cambios observados en la fluidez, pronunciación y confianza de los participantes. El propósito es aportar resultados observables sobre el potencial de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de promover una educación más inclusiva, atractiva y eficaz.

La investigación se desarrolló bajo un diseño cuasi-experimental con un grupo de 21 estudiantes de 4to año del ciclo B del colegio CISCUM, mediante entrevistas, encuestas y observación directa se recopilaron datos acerca de los conocimientos y resultados de los participantes antes y después de la implementación de las actividades lúdicas. Entre las dinámicas empleadas se incluyeron juegos de rol, debates y ejercicios interactivos todos diseñados para estimular la naturalidad y fluidez en un entorno de aprendizaje colaborativo. Los resultados obtenidos evidencian mejoras significativas en la interacción oral de los estudiantes se observó un incremento notable en la confianza al hablar, así como mejoras en la fluidez y pronunciación. Además, los participantes señalaron que las actividades lúdicas ayudaron a reducir su ansiedad y proporcionaron oportunidades reales para expresarse en inglés de manera natural. Los docentes por su parte destacaron un aumento en la participación y motivación de los estudiantes.

Esta investigación subraya la importancia de integrar actividades lúdicas en la enseñanza del inglés no solo para enriquecer el proceso de aprendizaje sino también para transformar el aula en un espacio donde los estudiantes puedan desarrollar tanto sus habilidades lingüísticas como su confianza y capacidad de expresión oral.

## **Materiales y Métodos**

### **Enfoque de Investigación**

Este estudio se enmarca en la línea de investigación Educación para el Desarrollo específicamente en la sub línea de los sistemas educativos, sus retos y perspectivas. Este enfoque permite abordar los desafíos actuales que enfrentan los modelos educativos al mismo tiempo que explora oportunidades para innovar en estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto el presente estudio tiene como propósito contribuir al mejoramiento de la calidad educativa a través de métodos que potencien las habilidades orales en el aprendizaje del inglés respondiendo a las necesidades y expectativas de los sistemas educativos contemporáneos.

### **Tipo de Investigación**

El estudio es de tipo cuasi experimental con un diseño de medición visual que implica un único grupo de estudiantes. A través de este diseño se examina el impacto de una serie de actividades lúdicas específicamente diseñadas para mejorar la interacción oral en inglés. El análisis del impacto de estas actividades se realiza mediante evaluaciones antes y después de la intervención lo que permite observar y comparar el cambio en la fluidez oral y la interacción en inglés de los participantes.

Dado que la investigación se basa en un enfoque cualitativo se recopilan y analizan datos no numéricos con el objetivo de comprender a fondo las percepciones y experiencias de los estudiantes. Los resultados se expresan mediante palabras y descripciones con el fin de captar

las experiencias, emociones y comportamientos de los estudiantes en relación con las actividades lúdicas.

### **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.

### **Técnicas de Recolección de Datos**

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)

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.

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.

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.

### **Procedimiento de Estudio**

Selección de la Muestra: El grupo de estudio estuvo compuesto por 21 estudiantes de 4to año del ciclo B del Colegio CISCUM-Estelí, seleccionados mediante muestreo intencional. Los estudiantes fueron elegidos debido a su nivel intermedio de inglés y su disposición para participar. se evaluaron individualmente a través de ejercicios de conversación para medir sus habilidades de interacción oral antes y después de la intervención.

Intervención: Actividades Lúdicas: Durante cinco sesiones, los estudiantes participaron en una serie de actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar la interacción oral en inglés. Las actividades incluyeron:

- Juegos de rol: Los estudiantes asumieron diferentes roles en situaciones cotidianas (por ejemplo, hacer compras, pedir comida en un restaurante).
- Simon Says: Un juego para trabajar vocabulario y comandos en inglés de manera divertida.
- Debates en grupo: Los estudiantes discutieron temas sencillos en inglés, promoviendo la espontaneidad y fluidez.
- Juegos de preguntas y respuestas: Actividades que desafían a los estudiantes a responder de forma natural y rápida en inglés.
- Estas actividades fueron diseñadas para crear un ambiente relajado que favoreciera la confianza al hablar.

**Recolección de Datos Cualitativos:** Al final de la intervención se realizaron entrevistas con

los estudiantes para obtener información cualitativa sobre su experiencia con las actividades lúdicas. Las entrevistas indagaron sobre la efectividad de las actividades el nivel de confianza experimentado al usar inglés en situaciones más informales y la motivación y disposición de los estudiantes para interactuar en inglés después de la intervención.

**Análisis de Resultados:** Los datos recolectados a través de las entrevistas y encuestas fueron analizados cualitativamente para identificar patrones comunes y comprender mejor cómo las actividades lúdicas impactaron en la interacción oral de los estudiantes. Se buscó analizar las percepciones de los estudiantes sobre las actividades y sus efectos en la fluidez, pronunciación y confianza al hablar inglés.

### **Limitaciones del Estudio**

**Tamaño de la muestra:** El tamaño reducido de la muestra (21 estudiantes) limita la capacidad de generalizar los resultados a toda la población estudiantil del colegio, aunque proporciona información valiosa sobre el impacto de las actividades lúdicas en un grupo específico.

### **Análisis de Datos**

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.

### **Análisis de Resultados**

#### **Resultados de las Entrevista**

Las actividades lúdicas implementadas en las clases de inglés se han destacado como herramientas clave para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en un entorno dinámico y participativo. Según el docente estrategias como los juegos de rol, juegos de mesa en inglés, narraciones de historias y debates o simulaciones fueron consideradas las más efectivas. Estas actividades fomentan la creatividad, la improvisación y el uso práctico del

idioma en contextos significativos. El docente resaltó que estas dinámicas no solo disminuyen el temor de los estudiantes al hablar inglés, sino que también incrementan su motivación y confianza creando un ambiente colaborativo que refuerza las habilidades lingüísticas.

Entre los logros alcanzados se observaron avances en la fluidez oral una mayor interacción en inglés entre los estudiantes y mejoras notables en pronunciación y vocabulario. Además, las actividades ayudaron a superar barreras como la timidez o el miedo a cometer errores. Sin embargo, el docente también identificó áreas de mejora para optimizar la efectividad de estas dinámicas. Se sugirió diversificar las actividades, asegurar materiales adecuados y ofrecer instrucciones claras para mantener el interés de los estudiantes y garantizar una participación equitativa. La participación de los estudiantes en la selección de las actividades también podría aumentar su compromiso y ayudar a adaptar mejor las dinámicas a sus niveles y necesidades individuales.

Los aspectos evaluados como la fluidez, pronunciación, dominio de vocabulario y coherencia mostraron que estas estrategias tuvieron un impacto positivo en el desarrollo oral de los estudiantes. En cuanto a las actividades más preferidas los juegos de rol, las dinámicas rápidas de preguntas y respuestas y los juegos de cartas o tableros centrados en vocabulario destacaron por su enfoque práctico y comunicativo siendo especialmente efectivas para estimular la interacción oral. Aunque las actividades lúdicas destacaron como métodos exitosos de enseñanza un enfoque más estructurado y centrado en los estudiantes podría maximizar aún más sus beneficios en el aprendizaje del inglés.

## **Resultados de la Guía de Observación**

### **Descripción de los Resultados Observados**

Durante la implementación de las actividades lúdicas se observó un impacto positivo en diversos aspectos del aprendizaje, estas dinámicas promovieron un ambiente más dinámico y participativo, favoreciendo la involucración de los estudiantes de manera divertida y menos

formal. Este enfoque aumentó la disposición y motivación de los estudiantes quienes en su mayoría participaron activamente en las actividades y mostraron una actitud positiva hacia este tipo de metodología.

No obstante, también se identificaron algunas barreras como la inseguridad y la timidez de algunos estudiantes lo cual afectó su disposición para interactuar oralmente en inglés. Este hallazgo subraya la necesidad de diseñar estrategias que fortalezcan la confianza de los estudiantes creando un entorno de apoyo que los haga sentir cómodos al practicar el idioma. La creación de un ambiente seguro y alentador podría ser clave para superar estas limitaciones y maximizar la participación oral de todos los estudiantes.

Un resultado notablemente positivo fue el desarrollo del vocabulario, las actividades lúdicas fueron eficaces para facilitar el aprendizaje de nuevas palabras de manera natural y entretenida, siendo esto un logro muy relevante ya que contribuye directamente al objetivo principal de la enseñanza del inglés. A pesar de algunos desafíos los resultados resaltan el potencial de las actividades lúdicas para enriquecer el aprendizaje y mejorar la interacción oral en inglés.

## **Discusión de los Resultados**

Los resultados obtenidos indican que las actividades lúdicas como los juegos de rol, 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 en algunos estudiantes es un desafío significativo vinculado a la timidez y el miedo al error esto subraya la importancia de crear un ambiente inclusivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes especialmente para aquellos que muestran inseguridad al participar en actividades orales.

A pesar de esta barrera el desarrollo del vocabulario fue un resultado destacable, las actividades lúdicas demostraron ser eficaces para la adquisición de nuevo léxico de una manera natural y entretenida lo que refuerza la teoría de que las dinámicas lúdicas facilitan el aprendizaje de idiomas al crear situaciones contextualizadas y significativas.

## **Relación con la Teoría**

Los resultados obtenidos son coherentes con la literatura existente sobre el aprendizaje de idiomas que señala que la inseguridad y la falta de confianza son factores que inhiben la participación oral de los estudiantes (krashen, 1985). Según la teoría del “input comprensible” es crucial que los estudiantes estén expuestos a un lenguaje que puedan entender, pero también lo es crear un ambiente que reduzca el temor de hablar y fomente la interacción. Las actividades lúdicas tienen el potencial de proporcionar ese “input” en un contexto relajado y de apoyo, pero también resaltan la necesidad de trabajar más en los aspectos psicológicos relacionados con la confianza y la seguridad al hablar en una lengua extranjera.

## **Limitaciones Observadas**

Aunque se observó una participación significativa de los estudiantes en las actividades, la falta de interacción oral de algunos estudiantes podría reflejar barreras personales como la timidez en lugar de una deficiencia en la efectividad de las actividades. Además, las observaciones se basaron en una muestra pequeña de estudiantes lo que limita la capacidad para generalizar estos resultados, para obtener conclusiones más generalizables sería necesario realizar estudios con una muestra más grande y diversa.

## **Conclusión**

En conclusión, las actividades lúdicas implementadas en las clases de inglés resultaron ser estrategias pedagógicas efectivas para mejorar la interacción oral de los estudiantes, a través de juegos de rol, dinámicas de preguntas y respuestas y otros métodos participativos los estudiantes mostraron avances significativos en su fluidez, vocabulario y confianza al usar el inglés en contextos prácticos. Estas actividades no solo contribuyeron al desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también favorecieron un ambiente de aprendizaje más

dinámico y colaborativo reduciendo el temor de los estudiantes al cometer errores y fomentando su disposición a interactuar en inglés.

Sin embargo, aunque los resultados fueron positivos la investigación también reveló ciertos desafíos como la falta de interacción oral en algunos estudiantes debido a la timidez y la inseguridad, este hallazgo subraya la necesidad de seguir perfeccionando las estrategias enfocándose en crear un ambiente aún más inclusivo y adaptado a las necesidades emocionales y psicológicas de los estudiantes. Además, se identificó que la diversificación de actividades, la utilización de materiales adecuados y la participación activa de los estudiantes en la elección de las dinámicas podrían optimizar aún más los resultados.

Finalmente, el estudio confirma que las actividades lúdicas tienen un potencial significativo para mejorar la enseñanza del inglés como lengua extranjera especialmente en términos de habilidades orales. No obstante, para maximizar su efectividad es fundamental un enfoque integral que combine métodos pedagógicos innovadores con una atención cuidadosa a los aspectos emocionales y psicológicos de los estudiantes. La implementación de estas estrategias acompañada de una constante evaluación y ajuste puede llevar a un mayor éxito en el aprendizaje del inglés promoviendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional de los estudiantes.

## Referencias

diferenciador. (s.f.). *Diferenciador*. Obtenido de Diferenciador: <http://diferenciador.com/>

krashen, s. (1985). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398391.pdf>

SABINO, C. (1992). *proceso de investigacion*. Obtenido de [https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)