



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TESIS DE GRADO

Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Ingles y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024

Rojas, E; Torres, F; Poveda, K.

Tutora: Mtra. Ena Anielka Suárez Rugama
Asesora: Mtra. Leana Gisell Lanuza Espinoza

Centro Universitario Regional Estelí

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

CUR-Estelí

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”

Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024

Tesis para optar al grado de
Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención en inglés

Autoras

Elizabeth Del Carmen Rojas Aviles
Francis Betania Torres Vásquez
Katia Celeste Poveda Matute

Tutora

Mtra. Ena Anielka Suarez Rugama

Asesora

Mtra. Leana Giselle Lanuza Espinoza

6 de diciembre 2024



Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a Dios, por su guía y fortaleza a lo largo de todo este proceso, sin cuya bendición nada de esto hubiera sido posible. A Él le agradecemos la sabiduría, paciencia y perseverancia para culminar este proyecto con éxito.

A nuestras familias, por su amor incondicional, apoyo constante y motivación en cada etapa de nuestra vida. Sin ellos, este camino no habría sido el mismo.

A mis compañeras y compañeros docentes, por su colaboración y consejos que nos han enriquecido tanto profesional como personalmente.

A las tutoras de tesis, por su paciencia, orientación y por siempre estar dispuestas a compartir su conocimiento y experiencia, ayudándonos a dar lo mejor de nosotras en este trabajo. Su guía ha sido invaluable para el desarrollo de este proyecto.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que, de alguna manera, han formado parte de este proceso, contribuyendo a que podamos completar este importante capítulo de nuestra vida académica. ¡Gracias por ser parte de esta experiencia!

Agradecimiento

En primer lugar, queremos agradecer a **Dios**, quien ha sido nuestra fortaleza y guía a lo largo de este proceso. Su presencia nos ha dado la sabiduría y el valor para enfrentar los retos y alcanzar nuestras metas. Todo lo que hemos logrado es gracias a Él.

A nuestra **familia**, por su amor incondicional, comprensión y apoyo constante. No solo nos brindaron la motivación diaria, sino que también fueron nuestro refugio en los momentos más difíciles. Sin su respaldo, este proyecto no habría sido posible.

A nuestras **tutoras de tesis**, por su paciencia, orientación y profesionalismo. Gracias por sus valiosos consejos, por guiarnos en la correcta dirección y por aportar su conocimiento en cada fase de la investigación. Su dedicación fue fundamental para que este trabajo alcanzara su forma final.

A los **estudiantes de sexto grado de la Escuela 14 de Septiembre**, quienes fueron los protagonistas de esta investigación. Gracias por su participación activa y por ser tan entusiastas en todo momento. Su apertura y dedicación a las actividades lúdicas nos han mostrado el verdadero valor de enseñar y aprender de manera divertida.

A todos los **docentes y compañeros** que nos ofrecieron su apoyo durante el desarrollo de este trabajo. Sus ideas, comentarios y sugerencias fueron muy valiosas para mejorar cada aspecto de la investigación.

Finalmente, a todas las personas que de alguna manera contribuyeron a este proyecto. ¡Les agradecemos profundamente por su apoyo y colaboración!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN MANAGUA

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

CARTA AVAL DEL DOCENTE

A través de la presente se hace constar que los estudiantes: **Katia Celeste Poveda Matute, Elizabeth Del Carmen Rojas Avilés y Francis Betania Torres Vásquez**, han finalizado satisfactoriamente la elaboración de su trabajo investigativo titulado: **Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la Escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024**, 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 tuve 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.

Ena Anielka Suárez Rugama

Tutora Seminario de Graduación

UNAN-Managua/CUR -Estelí

Resumen

Este estudio cualitativo tiene como objetivo analizar las estrategias lúdicas en la adquisición de vocabulario y en la mejora de la producción oral en inglés de los estudiantes de sexto grado de la Escuela 14 de Septiembre, durante el segundo semestre del año 2024. Mediante observaciones directas, entrevistas con el docente y encuestas a los estudiantes, se identifican las estrategias más efectivas, tales como juegos de roles, dinámicas grupales y juegos de memoria. Los resultados demuestran que las estrategias lúdicas impactan positivamente en los estudiantes, al fomentar su motivación y participación activa. La implementación de estas estrategias permite al docente mejorar significativamente las habilidades lingüísticas de los estudiantes, especialmente en lo que respecta a la producción oral y la adquisición de vocabulario. Además, la aplicación de la guía metodológica propuesta facilita la implementación adecuada de estas estrategias en el aula.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, vocabulario, producción oral, juegos educativos, enseñanza de inglés.

Abstract

This qualitative study aims to analyze playful strategies in vocabulary acquisition and the improvement of oral production in English among sixth-grade students at the 14 de Septiembre School, during the second semester of 2024. Through direct observations, interviews with the teacher, and surveys with students, the most effective strategies are identified, such as role-playing, group dynamics, and memory games. The results demonstrate that playful strategies positively impact students by fostering their motivation and active participation. The implementation of these strategies allows the teacher to significantly improve students' language skills, especially regarding oral production and vocabulary acquisition. Furthermore, the application of the proposed methodological guide facilitates the proper implementation of these strategies in the classroom.

Keywords: Playful strategies, vocabulary, oral production, educational games, English teaching.

Tabla de contenido

1. Introducción	1
2. Antecedentes	3
3. Planteamiento del problema.....	7
4. Justificación.	9
5. Objetivos	9
6. Fundamentación Teórica.....	11
6.1. Contextualización del estudio	11
6.2. Teorías y Principio del Aprendizaje Lúdico	13
6.3. Adquisición de vocabulario en la enseñanza del idioma ingles.....	17
6.4. Mejora de la producción oral en ingles.....	20
6.5. Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.....	24
6.6. Uso de Guías Metodológicas en Educación.....	28
7. Operacionalización de variables y/o matriz de categorías	30
8. Diseño metodológico	33
9. Análisis y discusión de resultados	35
10. Conclusiones.	65
11. Recomendaciones.	66
12. Referencias y bibliografía.	68
Bibliografía	68

1. Introducción

La presente investigación pretende analizar las estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del 2024. En ese contexto se indagará sobre estrategias lúdicas que se puedan utilizar para mejorar las diferentes habilidades del idioma inglés, teniendo en cuenta diferentes aspectos tales como pronunciación, fluidez y memorización de vocabulario. A través de los aspectos mencionados anteriormente se logrará conocer las principales dificultades y describir el problema en relación con la producción oral.

Para darle solución a la problemática encontrada en el presente estudio de investigación se indagará sobre las principales estrategias lúdicas más efectivas para la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral. Asimismo, se creará una guía metodológica hacia los docentes de inglés de educación primaria la cual orientara sobre las mejores estrategias en relación a las habilidades que se quieren mejorar.

Por consiguiente, toma en curso la investigación y se contempla su fase inicial en donde se formuló el problema de investigación. De ahí, que se establecieran los objetivos que permitieron dar seguimiento al proceso investigativo. Después de eso, se realizará los constructos teóricos y conceptuales, soportado bajo cinco temáticas: contextualización de estudio, teorías y principios del aprendizaje lúdico, adquisición de vocabulario en la enseñanza del idioma inglés, mejora de la producción oral en inglés y se concluye con, aplicación de las estrategias lúdicas en el aula, en donde se materializa en el desarrollo del presente estudio.

También, se llevará acabo la operacionalización de variables, aspectos metodológicos enmarcados dentro del tipo de investigación con enfoque cualitativo de donde se requerirá de ciertos instrumentos de recolección de información de datos; tales como observación directa para identificar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender inglés, una entrevista estructurada al docente la cual permitirá profundizar desde el punto de vista del docente las principales dificultades que los estudiantes presentan al aprender inglés y cuáles son las

principales estrategias que el docente utiliza, se utilizara la encuesta a estudiantes la cual permitirá conocer la efectividad de las estrategias lúdicas.

Finalmente, se presenta una propuesta innovadora que consiste en una guía metodológica diseñada específicamente para abordar las dificultades identificadas en la fase de observación. Esta guía, al integrar estrategias lúdicas y actividades prácticas, tiene como objetivo principal potenciar el desarrollo de las habilidades de producción oral y adquisición de vocabulario en inglés de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje más significativo y motivador.

2. Antecedentes

Para indagar un poco más acerca del tema de investigación se mencionan algunas investigaciones que se han realizado a nivel internacional y nacional en relación con la temática de estudio.

2.1 Antecedentes Internacionales

Para la presente investigación a nivel internacional se encontraron los siguientes antecedentes:

(Alcedo & Chacon , 2011) realizo una investigación cuyo título es: El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del idioma inglés en niños de educación primaria; los resultados mostraron que, las actividades facilitan el aprendizaje significativo en niños de primaria en donde tienen mayor posibilidad de mejorar la pronunciación y fluidez, por medio de juegos que ayudan a desarrollar las habilidades psicomotoras. Además, los niños se mostraron interesados al participar durante las actividades lúdicas, lo que ayudo a obtener una excelente comprensión en los temas.

También esta investigación señala que aplicar estrategias lúdicas es favorable para los estudiantes que están aprendiendo un nuevo idioma desde edad temprana, debido a que su cerebro tiene una mayor capacidad de retención en la niñez. Así mismo, esta investigación está relacionada con nuestra temática, ya que afirma los múltiples beneficios que brinda el uso de estrategias lúdicas en la adquisición del idioma inglés.

(Hernandez Mendez & Rodriguez Chamorro, 2020) Otra investigación realizada en Colombia realizó un estudio sobre: Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de Inglés, con estudiantes de grado decimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano, esta es una investigación cualitativa que utilizó como instrumento una encuesta, cuyo propósito fue mejorar la habilidad comunicativa en Ingles, se evidencio que los estudiantes tenían dificultades al momento de establecer una comunicación en ingles a causa del bajo dominio en el idioma, falta de interés y motivación por aprender. La investigación permitió conocer las principales causas que evitan que los estudiantes se interesen por el idioma, se descubrió que

utilizando estrategias lúdicas por medio de juegos genera en los estudiantes entusiasmo y motivación dentro del aula de clase.

(Paredes Reascos y otros, 2024) así mismo, en Ecuador se realizó una investigación acerca de las actividades lúdicas para desarrollar la habilidad de comunicación oral en estudiantes de educación básica elemental, esta investigación es de tipo cuantitativa y utiliza la encuesta estructurada como instrumento de recolección de datos evidenció que los principales desafíos en el aprendizaje del idioma inglés son en las habilidades comunicativas. Un análisis exhaustivo indicó la importancia de aplicar estrategias lúdicas promoviendo clases interactivas e inclusivas. Por consiguiente, al usar esta estrategia se pudo observar notables avances en el dominio del idioma inglés lo que conllevó hacer uno de los grandes hallazgos en las prácticas educativas en Ecuador.

La importancia de esta investigación en base al problema que se está indagando, hace énfasis en como las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la habilidad del habla en inglés, ya que los estudiantes pueden poner en práctica sus habilidades lingüísticas disfrutando del proceso de aprendizaje. También, al reconocer la efectividad de las estrategias lúdicas, los docentes pueden adaptar la enseñanza del idioma inglés de acuerdo al contexto educativo, y así poder satisfacer las necesidades de los estudiantes.

(Pabon & Nury , 2019) Llevaron a cabo la investigación que se titula: Estrategias lúdico pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel educativo de la educación básica primaria de la institución educativa colegio Eustorgio Colmenares Baptista, donde el problema principal fue la falta de interés que muestran las personas por aprender un nuevo idioma debido a que los docentes enseñan de manera tradicional; esta investigación realizada es cuantitativa y se utilizó como instrumento un cuestionario tipo escala de Lickert, cuyo único objetivo es la formación de estudiantes competitivos en un mundo de constante cambio y de exigencias laborales en donde hablar inglés es un requisito fundamental; es ahí, el importante rol que juega el docente en la práctica pedagógica e incentivando a los estudiantes a aprender un idioma extranjero. Para finalizar el estudio realizado determina que los docentes en alto porcentaje tienen debilidades en la inclusión de distintos componentes del proceso pedagógico en cuanto a la enseñanza del inglés.

(Ramirez Chaparro, 2015) investigó sobre la Implementación de estrategias en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para el mejoramiento de las habilidades comunicativas en el grado segundo, el principal problema es dificultades en las habilidades de lectura y escritura en Inglés. Cabe mencionar, esta es una investigación cualitativa y se utilizó como instrumentos de evaluación encuestas y pruebas diagnósticas así mismo las estrategias lúdicas juegan un rol excepcional en el aprendizaje por ende la metodología lúdica y dinámica incrementa el interés de los niños por participar en la clase a través de los juegos y despierta la curiosidad por el aprendizaje. En la investigación citada realizada en Colombia se enfatiza en la importancia del uso de actividades lúdicas y el rol que realiza el docente para que estas puedan adaptarse a diversos contextos.

Por consiguiente, dicha investigación promueve e incentiva el uso de metodologías lúdicas y dinámicas en la enseñanza del idioma inglés, ya que está centrada en que los estudiantes desarrollen la habilidad lingüística coherentemente. La investigación concluye que al aplicar estrategias lúdicas los estudiantes incrementaron su léxico lo cual se evidencio cuando entendieron de forma oral y escrita el inglés. También los niños y niñas mostraron motivación al aprender el idioma a través de juegos.

El estudio realizado por (Torrez Ramos, 2024) lleva por título: El juego como metodología lúdica para la enseñanza de vocabulario del inglés en estudiantes de primero de primaria en la unidad educativa Obrajes; el problema central de la investigación fue la dificultad en la fonética, pronunciación, adquisición de vocabulario y gramática del idioma inglés. Esta es una investigación cualitativa y se utilizó como instrumento de recolección de datos hojas de evaluación y observación participante. En su investigación tuvieron como objetivo: Implementar la metodología lúdica basada en el juego reglado para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de primero de primaria de la unidad educativa americana obrajes. Los resultados arrojaron que se ha evidenciado un avance positivo en los niños ya que han disfrutado y reforzado sus conocimientos. Además, se ha comprobado que el juego es un gran recurso didáctico que ayuda a afianzar lo aprendido y a interiorizar los conocimientos de manera natural.

Antecedentes Nacionales

El estudio realizado por (Angulo Burgos & Centeno Diaz, 2017) lleva por título: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, ubicado en el distrito 1 del municipio de Managua, durante el II semestre del año lectivo 2016. El problema central de la investigación fue que los niños pasaban mucho tiempo sentados, incluso durante actividades que realizaban la docente, algunos se levantaban y daban vueltas en el salón de clase, jugaban de forma individual, mientras que otros se agredían entre sí. Esta es una investigación cualitativa y utilizó como instrumento de recolección de datos la entrevista abierta y observación directa. En su investigación tuvieron como objetivo describir los conocimientos que tienen las docentes sobre las estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de la socialización en los niños y los resultados obtenidos fueron el avance significativo, participación activa y motivada que tuvieron los estudiantes. Asimismo, se resalta la importancia de las estrategias lúdicas, ya que a través de ellas los niños desarrollan sus sentimientos, emociones y les permite conocerse.

3. Planteamiento del problema

3.1. Caracterización general del problema

De acuerdo con (Luna Meza y otros, 2024, pág. 11)“La enseñanza del idioma inglés en los niveles de Educación General Básica ha sido históricamente un desafío para el sistema educativo”. Es evidente que el aprendizaje del idioma inglés no es un proceso fácil y requiere mucho compromiso por parte de los estudiantes lo que ha causado problemas de aprendizaje en las distintas habilidades del idioma.

En el área de inglés donde se evidencia mayor dificultad es en el nivel de vocabulario de los estudiantes debido a la baja motivación; es decir que no usan las funciones básicas del idioma como despedirse, formar oraciones y eso provoca deserción escolar, falta de atención a las clases por parte de los estudiantes, baja comprensión lectora y los contenidos no se pueden desarrollar completamente (Amado Diaz & Gonzalez Uribe, 2020)

El vocabulario es esencial para la mejora de la producción oral en inglés; sin embargo, los estudiantes de 6to grado de la escuela 14 de septiembre tienen muchas dificultades en la memorización de este y al momento de emplearlo en un diálogo no poseen los conocimientos suficientes para utilizarlo; a pesar de las diferentes estrategias de enseñanza que ha utilizado el docente, los niños aun presentan la misma dificultad con la memorización del vocabulario lo que provoca que no logren adquirir las competencias necesarias para hablar en inglés.

3.2. Preguntas de investigación

Pregunta general

¿De qué manera las estrategias lúdicas aportan en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés, en los estudiantes de sexto grado?

Preguntas específicas

- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas más adecuadas para la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?
- ¿Cómo se pueden implementar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?
- ¿Cómo se puede diseñar una guía metodológica para el uso de estrategias lúdicas que favorezcan la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?

4. Justificación.

Según (Vea Aguirre y otros, 2024) “el vocabulario es uno de los pilares del aprendizaje de idiomas y que, al aprender vocabulario nuevo, los estudiantes pueden escribir y comunicarse oralmente”. Esta afirmación resalta la importancia del vocabulario no solo como una herramienta para la comprensión, sino también como una base esencial para la expresión tanto escrita como oral. En este contexto la presente investigación toma gran relevancia al centrarse en el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Esta investigación, será de tipo académico y motivacional. Las estrategias lúdicas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje; debido a que captan la atención de los estudiantes, ofreciéndoles la oportunidad de mejorar la producción oral en el idioma inglés. Implementar estrategias lúdicas es una estrategia viable para las docentes ya que se adapta al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, se pueden modificar según las necesidades de los mismos.

Por último, este estudio tiene como objetivo analizar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con la finalidad de generar un aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas y a la vez contribuir en su capacidad para comunicarse en inglés.

5. Objetivos

5.1. Objetivo General

Analizar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.

5.2. Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias lúdicas adecuadas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.
- Implementar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.
- Proponer guía metodológica del uso de las estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.

6. Fundamentación Teórica

En este marco teórico se expondrán las bases conceptuales que sustentan esta investigación. Se revisarán teorías y estudios relevantes para comprender el contexto en relación al tema que se está indagando.

6.1. Contextualización del estudio

6.1.1. Contexto educativo del inglés en la educación primaria

De acuerdo con (Zeledón Zeledón y otros, 2023) la enseñanza del idioma inglés en la educación primaria es de gran relevancia en cada centro educativo, ya que desde temprana edad los niños están aprendiendo a desarrollar sus habilidades, competencias sociales y emocionales en este nuevo idioma. Años atrás esta lengua extranjera se impartía únicamente en niveles superiores, pero hace pocos años se comenzó a impartir en la educación primaria, donde los docentes implementan diversas estrategias pedagógicas adaptándolas a las necesidades que presentan los estudiantes.

(Condori Mamani, 2024) Menciona, que el ámbito educativo, y el aprendizaje de un segundo idioma, como el inglés desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas, y en la preparación de cada estudiante. También, las clases se desarrollan de una manera significativa, y productiva, brindando muchos conocimientos que permiten al estudiante desarrollarse mejor en la escuela, en la sociedad y en cada lugar donde se presente.

6.1.2. Relevancias de las estrategias lúdicas en la enseñanza de idiomas

Según (Montoya Muñoz, 2021) las estrategias lúdicas en la enseñanza, exponen la importancia, análisis y énfasis que cada docente debe poner en el proceso de elaboración y desarrollo de las estrategias, ya que les ayudará a los estudiantes a alcanzar los aprendizajes

propuestos. Cabe mencionar, que es importante tener presente que las estrategias de enseñanza nos ayudan a fomentar el intercambio a la interacción entre docente-estudiante para lograr un aprendizaje activo, cooperativo y muy participativo; así potenciar al máximo las oportunidades de aprendizaje.

“Se puede entonces plantear que el proceso de enseñanza-aprendizaje representa una relación consiente y estructurada en el docente y sus alumnos” (Montoya Muñoz, 2021). Por tanto, la relación entre estudiantes y maestros es fundamental en el proceso educativo, ya que se basa en la colaboración y la comunicación efectiva. Un maestro que establece una conexión positiva y alegre con sus estudiantes tiene la facilidad de crear un ambiente de aprendizaje más efectivo y motivador, en el cual los estudiantes se sentirán más valorados, involucrados y apoyados. Cabe mencionar, que los estudiantes que notan y perciben el interés y compromiso del docente tienden a participar activamente.

Como plantea (Bernal Martinez , 2015) las estrategias lúdicas son de suma importancia ya que ayudan a construir el desarrollo de aprendizaje de cada estudiante, porque las clases se realizan de una manera más dinámica, creativa y los estudiantes pueden explorar, experimentar, expresarse, motivarse, y aprender de una manera más fácil. También los estudiantes pueden lograr y mejorar sus habilidades, su participación, comprensión, en el momento de la clase y en diferentes áreas.

Según (Bernal Martinez , 2015) su propósito fundamental es convertir el acto de educar en un compromiso consciente, intencional y transformador del proceso informativo, donde el docente rompa lo establecido, traces caminos capaces de combinar e integrar la movilización e interacción con sus semejantes.

6.2. Teorías y Principio del Aprendizaje Lúdico

6.2.1. Definición, y características del aprendizaje lúdico.

(Cruz Novoa, 2022) afirma, que el aprendizaje lúdico se caracteriza en gran manera por su enfoque en la diversión e interacción, lo que hace a este tipo de aprendizaje una herramienta dinámica y atractiva que es útil para los docentes; ya que con ella se puede desarrollar el uso de juegos y actividades mejorando la enseñanza de cada niño, la creatividad y competencias dentro de los centros educativos.

El aprendizaje lúdico tiene mucha relevancia ya que transforma el entorno educativo. Cada docente puede darse cuenta cuando sus estudiantes van desarrollando sus conocimientos y mejorando en cada tarea y cuando su motivación va aumentando. Así mismo, el aprendizaje lúdico está basado en tres factores, uno de ellos está enfocado en el docente quien es el encargado de impartir y realizar el acompañamiento en el proceso del aprendizaje, el segundo está enfocado en el estudiante quien es el que recibe y absorbe todo el aprendizaje y por último el factor del conocimiento del aprendizaje, se encarga que todos los estudiantes desglosen información, sean más inteligentes, puedan desarrollarse en cualquier ambiente de la vida, las competencias y habilidades educativas sean mayores.

(Bernal Martinez , 2015) Menciona, de forma más amplia que aprender de manera lúdica es eficaz y resulta muy beneficioso para cada estudiante y maestros, ya que a través de los juegos el docente puede desarrollar muchas dimensiones socioculturales de suma importancia en el aprendizaje del idioma inglés. En el aula de clase cada docente tiene la oportunidad de desarrollar diferentes actividades relacionadas con el juego para lograr el objetivo de la adquisición de algún tema, para aprender alguna palabra nueva, para fomentar el aprendizaje, para que los niños comprendan de una manera más fácil, para aumentarla interacción entre los niños, para hacer que la clase sea más divertida, agradable, entretenida y efectiva. Lo más importante del aprendizaje lúdico es que facilita a los niños aprender con mayor facilidad.

6.2.2 Principales teorías sobre el aprendizaje lúdico.

(Boillos Garcia, 2023) los juegos han sido una parte integral del aprendizaje con la intención de implementar la pedagogía donde se involucran juegos con fines educativos, ya que se diseñan intencionalmente para realizar tareas y conceptos. A los niños se le facilita su aprendizaje ya que el juego es una actividad central en el desarrollo de cada uno de ellos permitiéndoles la construcción de sus conocimientos y que todo esto sea significativo para ellos.

Así mismo, (Boillos Garcia, 2023) menciona a Renisck et al (2009) Acerca del aprendizaje lúdico:

Es una aproximación educativa que reconoce y aprovecha la naturaleza inscritamente motivadora y educativa del juego, se basa en la premisa que el juego es una actividad humana fundamental a través de la cual los individuos especialmente los niños aprenden sobre sí mismo, los demás y su entorno. El aprendizaje lúdico puede abarcar una diversidad de actividades, desde juegos imaginativos no estructurados, hasta juegos de regla y actividades lúdicas más organizadas.

(Rodrigues Silva & Alsina, 2023) Establece, que en el caso concreto del currículo español focaliza bastante lo lúdico desde la perspectiva del desarrollo motriz, teniendo presente que este ayuda a enfrentar desafíos en el trascurso del aprendizaje y en la vida personal de cada estudiante Pero, aun así, en este mismo fragmento del currículo se observan pistas para el desarrollo de habilidades permitiendo a cada estudiante adaptarse a las cognitivas, y a desarrollar las habilidades como la imaginación para contextos simulados de actuación, el desarrollo del dominio efectivo como en las situaciones de colaboración y oposición. De ello se desprende que el aprendizaje lúdico ocupa un lugar relevante en la infancia y que el comportamiento se ha presentado como un método evolutivo que se adapta a nuevos entornos en la vida y el aprendizaje.

6.2.3. Aplicación del aprendizaje lúdico en la enseñanza del idioma inglés.

(Montoya Muñoz, 2021) Afirma, que la aplicación de elementos de juego en la educación es lógica ya que poseen algunas características en común, de manera que el aprendizaje lúdico en la enseñanza del idioma inglés está centrado en variedades de actividades interactivas para facilitar la adquisición de idioma, el maestro podría utilizar cantos, cuentos, música, juegos de tarjeta y más con el fin de implementar un buen aprendizaje.

Las acciones en los usuarios están dirigidas a lograr un objetivo específico (ganar) en presencia de los obstáculos que en la educación hay un objetivo de aprendizaje que debe alcanzarse mediante actividades de aprendizaje específicas, un buen ambiente hace que los niños estén motivados y con muchas ganas de aprender más cada día y que se fomente un ámbito colaborativo entre todos ellos en las aulas de clase, de esta manera a cada docente le queda mayor satisfacción sabiendo que a través del aprendizaje lúdico se obtienen los resultados esperados.

Las funciones del aprendizaje lúdico incluyen hacer el proceso educativo más atractivo y dinámico a la hora de realizar las clases, despertar el interés de cada niño muchas veces no es algo fácil, pero a través de las actividades lúdicas y físicas es que se promueve el desarrollo de las actividades motrices, como correr, saltar, y lanzar, este tipo de actividades claramente despierta el interés y motivación de cada niño; ya que al momento de realizar las actividades ellos ríen, se expresan de mejor, sin miedo a preguntar y equivocarse, con más libertad y facilidad se desarrollan haciéndoles más fácil la adquisición de su aprendizaje. Entonces, crear ambientes emocionantes para los niños, aumentar su capacidad de análisis y comprensión es verdaderamente fascinante. (Escudero Arias et al., 2024)

6.2.4. Beneficios del Aprendizaje a través de juegos lúdicos.

(Cruz Novoa, 2022) menciona, los beneficios que aporta el juego en el aprendizaje, son de gran importancia y muchas veces nos preguntamos qué haríamos si esto no fuese posible de implementar en las aulas de clase, realmente hubiese mucha dificultad al momento de enseñar, pero si contamos con este privilegio de los juegos lúdicos podemos hacer uso de ellos e implementarlas. Una de los relevantes beneficios que este nos brinda es que permite tener buenas bases para el desarrollo educativo y mayormente facilita una experiencia de aprendizaje significativo, brindando así mejores conocimientos a los niños, mejorando habilidades,

competencias sociales, conocimientos, y emociones. Así mismo, un ejemplo importante y muy claro que tenemos, es ver como los niños forjan un mejor vínculo con sus compañeros mientras son partícipes del juego.

(Cruz Novoa, 2022) afirma, que el juego es algo libre ya que el niño o la niña que juega no está obligada u obligado a ganar, ni a sentir ninguna tensión, sencillamente lo que desean en ese preciso momento es ser feliz y divertirse, para los estudiantes quizá este solo es un juego donde se pueden divertir, pero para los docentes es de suma importancia ya que dentro del juego hay un sinnúmero de parámetros de aprendizaje que permiten un buen desarrollo de conocimientos a los estudiantes y por esa razón los juegos lúdicos se han convertido en una herramienta poderosa y de gran valor para los docentes.

De tal manera (Cruz Novoa, 2022, pág. 25) menciona a Gallardo P Y Gallardo J (2018) sobre la importancia de los juegos lúdicos:

El juego es importante para los estudiantes debido a que permite que estos puedan tener un desarrollo adecuado, para quien el juego es algo fundamental, para el desarrollo intelectual, social, moral y emocional en diferentes edades de su desarrollo. También, mencionan que el juego permite que los niños sean capaces de desarrollar sus habilidades, conocimientos y destrezas. A través del juego el estudiante aprende gran cantidad de cosas importantes para su vida sin convertirse en un método de aprendizaje tradicional que se realice por obligación.

Como expresa (Rodrigues Silva & Alsina, 2023) “El aprendizaje lúdico tiene una reconocida y suma importancia principalmente desde las edades tempranas”. La relevancia que presenta el aprendizaje lúdico se debe a que crea un entorno, bastante positivo y muy enriquecedor que desarrolla el aprendizaje fundamental de cada niño. Uno de los grandes beneficios que ofrece este tipo de aprendizaje es que los estudiantes aprenden a tener un desarrollo cognitivo, es decir, a cada niño se le facilita la resolución de tareas, llegan a tener una excelente motivación, participación, y las habilidades de cada niño mejoran.

6.3. Adquisición de vocabulario en la enseñanza del idioma inglés

6.3.1. Teoría de adquisición de vocabulario

De acuerdo con (Aguinaga Echeverria, 2021) es común que el estudio de gramática y léxico sea asociado como dos ramas de lingüísticas diferentes. Sin embargo, varios estudios explican que ambas no son diferentes si no trabajan en conjunto. Es decir, la gramática y el léxico son cruciales para la adquisición de vocabulario de un lenguaje extranjero durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las teorías de adquisición de vocabulario en un idioma extranjero o segunda lengua según (Moreno Cuellar, 2013, pág. 115) que cita a Alcón (2002) menciona que las teorías se clasifican en dos perspectivas; la lingüística o cognitiva.

La noción de interlingua se refiere a un estadio del proceso de aprendizaje que es independiente de la L1 (Lengua materna) y la L2, la cual en un comienzo se creía que influía negativamente en el proceso de aprendizaje de otra lengua, llamado interferencia lingüística. Sin embargo, estudios realizados en el campo de adquisición de lenguas se enfocaron en descubrir cómo y cuándo la L1 influía en la adquisición de la L2. Estos estudios constataron que las interlenguas muestran un orden de adquisición sugeridas por Krashen.

La hipótesis del input comprensivo o también llamada del caudal lingüístico, explica cómo se produce la adquisición. Cuando los aprendices están expuestos a una aportación de causal lingüístico que contiene rasgos gramaticales que se hallan un poco más allá de su capacidad de comprensión actual, de esta forma la adquisición es una consecuencia del caudal comprensible, y no de la producción.

6.3.2. Estrategias y métodos efectivos para la adquisición de vocabulario en inglés.

(Lopez Daza, 2015) plantea que las estrategias de comunicación ayudan al estudiante a desarrollar su forma de expresarse oralmente sin limitarte a emplear el vocabulario comúnmente utilizado, lo que le contribuye a mejorar su condición de aprendiz. Los principales beneficios que contiene esta estrategia son: parafrasear, solicitud de ayuda y usos de lenguaje no verbal mínimo.

“Estrategias de producción son aplicadas cuando el estudiante realiza con esfuerzo y determinación una tarea u objetivo utilizando el sistema lingüístico de manera eficiente” (Lopez

Daza, 2015). En otras palabras, esta estrategia se basa en el que el estudiante aprenda y a la vez sea autosuficiente, lo que le permite desarrollar sus habilidades motoras.

(Mateus Ortiz & Ortiz Nova, 2010) El software educativo es una estrategia poco utilizada, pero es eficaz para la adquisición de vocabulario ya que se enfoca en el aprendizaje individual y social; el software educativo es un medio diferente y complementario, permite crear escenarios que el estudiante puede analizar, resolver y a la vez poner a prueba su pensamiento crítico para general una idea.

Asimismo, según (Mateus Ortiz & Ortiz Nova, 2010) menciona a Dwyer (1992) relata que: “Existen dos tipos de materiales educativos computarizados, referidos al enfoque algorítmico el cual describe al software que está elaborado para brindar un aprendizaje vertical en el cual el estudiante es quien aprende y el maestro es el transmisor de conocimientos y al enfoque heurístico el cual hace alusión al aprendizaje experiencial” , Como complemento a esto, el estudiante explora de una manera autónoma las posibilidades académicas brindadas por el Software educativo, con el objetivo de aprender vocabulario a través de la interactividad. (pág. 35)

De la misma forma, la gamificación de acuerdo con (Valencia Silva & Velásquez Montenegro, 2021) es una estrategia para aprender vocabulario en inglés que utiliza los juegos como método de enseñanza, permitiendo elevar el nivel educativo de los estudiantes ya que estimula el interés, espontaneidad y creatividad del aprendiz, tanto en las habilidades intelectuales como en las sociales. La gamificación tiene el potencial de servir como un enfoque de instrucción eficaz para las intervenciones centradas en los resultados de aprendizaje cognitivos, motivacionales y conductuales.

También (Loor Salmon y otros, 2018) menciona que el aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza incentiva a los estudiantes a depender el uno del otro de forma positiva, pero es necesario que los docentes establezcan una serie de normas que ayuden a los estudiantes a contribuir y mantenerse centrados en la tarea asignada, ayudarse mutuamente, animarse, compartir, resolver problemas y aceptar comentarios ya sea positivos o negativos de sus compañeros y juntos puedan encontrar la solución de forma equitativa. Sin embargo, es necesario tomar en cuenta estos aspectos para poder aplicar esta estrategia correctamente los cuales son: promover la adquisición del lenguaje porque fomenta la interacción entre pares, lo que ayuda a mejorar el lenguaje y el aprendizaje de conceptos, contenidos y grupos iguales.

Asimismo, según (Alcívar loor & Sera, 2023) el método de la Respuesta Física Total (TPR), por sus siglas en inglés, está centrado en enseñar vocabulario y gramática por medio de comandos verbales y físicos, los estudiantes deben de responder haciendo una acción física que corresponda al comando. Además, este método ayuda a los estudiantes a asociar el significado de una palabra según el contexto presentado y la acción realizada, lo que ayuda a memorizar rápidamente el vocabulario utilizado. El TPR se conoce como método de enseñanza aprendizaje, tanto en estudiantes como en docentes; fomenta la participación de los estudiantes, mejora la comprensión y la retención, fomenta el aprendizaje natural, ayuda al desarrollo de la confianza, adaptable a diferentes niveles y edades, y es divertida al implicar juegos y actividades físicas.

Otro método que conviene mencionar es el método directo a también llamado método natural según (Zegarra Valdivia, 2019, pág. 47)

Es natural, porque con él se intenta aprender el idioma no vernáculo siguiendo el modelo de aprendizaje natural de la lengua materna. Las palabras que indican objetos que se pueden mostrar se enseñan en primer lugar; se empiezan a componer pequeñas frases en forma de pregunta / respuesta. El resto del vocabulario se aprenderá por asociación de ideas. Fácilmente nos viene la crítica acerca del tiempo que a veces se pierde intentando hacer comprender a un alumno el significado de una palabra.

6.3.3. Rol de las estrategias lúdicas en la adquisición de vocabulario en ingles

Las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental en la adquisición de vocabulario en inglés, ya que fomentan un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador. Al incluir juegos y actividades interactivas, los maestros pueden captar el interés de los estudiantes y facilitar la memorización de nuevas palabras. Estas estrategias ayudan a los estudiantes a adquirir el idioma de forma práctica, utilizando el vocabulario en contextos reales y significativos. Además, las estrategias lúdicas fomentan la participación activa, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo. Los estudiantes no solo memorizan palabras, sino que también desarrollan habilidades de comunicación y colaboración a través de interacciones lúdicas.

Por otro lado, las actividades lúdicas promueven la creatividad y el pensamiento crítico, componentes esenciales en el proceso de aprendizaje. Al jugar, los alumnos tienen la oportunidad

de experimentar con el idioma inglés, lo que les permite explorar diferentes significados y usos de las palabras. Las dinámicas grupales también fomentan la socialización y el trabajo en equipo, habilidades importantes en el aprendizaje colaborativo. Además, el uso de juegos didácticos puede adaptarse a diferentes niveles de aprendizaje, lo que permite que todos los estudiantes se sientan desafiados y motivados.

(Cevallos Triguero & Palma Villavicencio, 2022) afirma que las estrategias lúdicas llevan a los estudiantes a relacionarse con sus compañeros de clase, puedan expresar sus sentimientos sin el temor a equivocarse. En la enseñanza aprendizaje la lúdica aumenta las habilidades y capacidades a través de estrategias que motivan a los estudiantes a superar todos los obstáculos que se les puedan presentar en el camino, les ayuda a obtener nuevos conocimientos léxicos y fomenta el hábito de aprender.

Expertos de la universidad Tidar ha indicado que:

it is recommended that teachers try some games that may be useful to their students in order to enhance students' proficiency and help them meet their goals, and at least to try new things in teaching. Through well-planned games, learners can practice and internalize vocabulary. [Se recomienda que los docentes prueben algunos juegos que puedan ser útiles para sus estudiantes con el fin de mejorar su competencia y ayudarles a alcanzar sus metas, y al menos para intentar nuevas cosas en la enseñanza. A través de juegos bien planificados, los aprendices pueden practicar e internalizar vocabulario]. (Wulanjani, 2016)

6.4. Mejora de la producción oral en ingles

6.4.1. Teorías de Producción Oral en inglés como Segunda Lengua o lengua Extranjera

Según (Martinez Paredes y otros, 2020) existen dos enfoques en cuanto al desarrollo de las competencias comunicativas como la adquisición y el aprendizaje; cabe mencionar la importancia de la adquisición ya que faculta la fluidez y el aprendizaje es bastante útil y monitorea lo aprendido. La Teoría de Stephen Krashen en el desarrollo de la producción oral de los estudiantes explica sobre como las personas que están aprendiendo una segunda lengua pueden desarrollar la habilidad de producir oraciones debido a las competencias adquiridas previamente, en donde el conocimiento de las reglas gramaticales juega un papel importante porque ayuda a corregir los

enunciados orales de los estudiantes cuando ellos cometen un error y por lo tanto mejorar en las habilidades comunicativas.

(Anton, 2010, pág. 12), explica lo siguiente acerca de la teoría socio-cultural:

En las últimas décadas la teoría socio-cultural ha hecho mella en el campo de adquisición de segunda lengua en el mundo occidental. Lantolf y Frawley (1984) y Frawley y Lantolf (1985) se encuentran entre los primeros estudios que adoptaron la teoría sociocultural como marco de referencia para su investigación sobre adquisición de segunda lengua. Desde estos trabajos pioneros, otros estudios nos han aportado un entendimiento más detallado de la función del lenguaje como herramienta psicológica en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua.

La teoría socio-cultural intenta discernir la estrecha relación existente entre el lenguaje y la mente. Se entiende que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y que el lenguaje capacita a los humanos en el desarrollo de funciones mentales superiores tales como la memoria intencional y la atención voluntaria, la planificación, el aprendizaje y el pensamiento racional. Desde planteamientos de la teoría sociocultural, el aprendizaje es un proceso beneficioso de transformación cognitiva y social que se da en un contexto colaborativo, es decir, aprendemos al observar y participar con otros individuos y por mediación de artefactos culturales en actividades dirigidas hacia una meta. Las habilidades mentales superiores aparecen en primer lugar en interacción con otras personas y/o artefactos culturales (ordenadores, diccionarios, etc.). Con el tiempo estas habilidades se interiorizan y el individuo ya es capaz de operar por sí solo, sin ayuda de otros.

(Cerdas Ramirez & Ramirez Acosta , 2015) cita a Krashen y Terrel (1983) “las personas tienen dos maneras distintas para desarrollar la competencia lingüística ya sea a través del aprendizaje o de la adquisición”. Por lo tanto, la adquisición de un segundo idioma es un proceso similar a la manera que aprendemos nuestra lengua materna cuando éramos niños. Desde temprana edad hemos ido aprendiendo nuestro idioma materno de manera inconsciente y sin aprender estructuras gramaticales complejas donde no se usa una enseñanza formal; por ende, la adquisición de un idioma es la manera que el ser humano tiene de desarrollar la capacidad lingüística e

incorporándose a diferentes contextos comunicativos, permitiendo el mejoramiento cada vez mayor de la producción oral.

De acuerdo con (Allegra G & Rodriguez R, 2010) la teoría del aprendizaje significativo se enfoca en la retención de contenidos previos, como los aprendices los pueden relacionar en su entorno diario. También, la teoría del aprendizaje significativo es cuando los estudiantes tienen la capacidad de identificar el significado de palabras mediante representaciones en relación al entorno de los aprendices, facilitando la interacción oral entre alumno y docente.

“Además, la teoría de las variedades del aprendiz: interlengua es el sistema lingüístico propio que cada aprendiz va desarrollando durante su proceso de aprendizaje de la L2/LE” (Garrote Salazar, 2019). Por consiguiente, la teoría de la interlengua sugiere que los aprendices del idioma inglés como lengua extranjera desarrollan una estructura lingüística transitoria que combina elementos de su lengua materna con el nuevo idioma que se está aprendiendo, por lo que este proceso facilita la producción oral al permitir que los estudiantes experimenten y ajusten sus habilidades lingüísticas, adaptando el uso del inglés en contextos comunicativos.

(Basurto Mendoza y otros, 2021) afirmaron lo siguiente:

El conectivismo como teoría innovadora en el aprendizaje del idioma inglés en la nueva era se encuentra más enfocado en los estudiantes y a la producción de la información, puesto que tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen competencias y habilidades más que en la construcción de conocimientos complejos.

6.4.2. Estrategias o recursos para mejorar la fluidez y pronunciación en Inglés

(Carbajal, 2015) afirmo lo siguiente:

Por sus características de autenticidad, brevedad, repetición, musicalidad y ritmo, las nursery rhymes, riddles, songs and Limerick son de gran potencialidad didáctica en nuestras aulas de educación infantil y tienen la ventaja de que los alumnos las memorizan de forma lúdica y rápida, repitiéndolas y utilizándolas significativamente casi sin la intervención del profesor (adquiriendo así no sólo vocabulario y estructuras, sino también ritmo, entonación y pronunciación).

Así mismo, las canciones, chants y cuentos son estrategias que captan la atención de los estudiantes y por ende favorecen a mejorar la fluidez y pronunciación debido a la constante repetición que cada una de ellas comúnmente ofrece. Además, las canciones, chants y cuentos son una gran estrategia para los estudiantes que están en la adquisición del idioma inglés ya que a través de dichas estrategias los niños están en constante practica lo que ayuda a entender y memorizar fácilmente diferentes frases. (Carbajal, 2015)

En la opinión (Carbajal, 2015) el juego es una excelente estrategia didáctica en la educación infantil ya que promueve la interacción entre los aprendices de manera motivadora y despertando el interés por la adquisición del idioma; proporcionando a los estudiantes un espacio donde ellos puedan practicar vocabulario y expresiones en inglés, permitiendo el mejoramiento de la fluidez y pronunciación.

Como señala (Valverde Hernandez, 2014) el uso de videos y grabaciones son una estrategia eficaz para que los estudiantes mejoren sus habilidades comunicativas en inglés. Otro aspecto de suma importancia es que el uso de videos está estrechamente relacionado a la mejora de la fluidez y pronunciación de los estudiantes, por que les permite identificar y por ende corregir los errores de pronunciación y gramática que cometen al hablar en el proceso de comparación del video grabado anteriormente con el más reciente.

Como plantea (Chacon & Perez, 2011) el podcast es un recurso muy útil y popular en la enseñanza del inglés, ya que a través de la creación de podcast los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar la expresión oral en Ingles. También, el podcast brinda la oportunidad de mejorar diferentes aspectos en relación a la pronunciación, fluidez al expresarse oralmente, entonación correcta y ritmo del idioma.

Menciona (Chacon & Alcedo, 2011) que el enfoque lúdico son diversas actividades didácticas que motivan a los estudiantes creando un ambiente recreativo cuyo propósito es el aprendizaje significativo de los contenidos que se desarrollan a través del juego; además, se incluyen juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos y canciones infantiles donde los niños desarrollan la habilidad lingüística de comunicación. Así pues, el juego es una alternativa pedagógica muy útil para la adquisición del idioma inglés ya que promueve la interacción, desarrollo cognitivo de los niños y la comunicación, permitiendo que los estudiantes mejoren la fluidez y pronunciación en Inglés.

6.4.3. Impacto de las actividades lúdicas en la producción oral

Como afirma (Paredes Reascos y otros, 2024) las actividades lúdicas son de gran importancia en la producción oral cuando se está aprendiendo un nuevo idioma ya que permite asociar la vida cotidiana en el hogar de los estudiantes con los actividades que se desarrollan dentro del aula, así mismo, las actividades lúdicas brindan la oportunidad de incluir esquemas preexistentes familiares para los aprendices lo que facilita el desarrollo de las habilidades del idioma Inglés. Además, ayudan a que los niños puedan asociar los conocimientos previos del idioma inglés y permite mejorar las habilidades lingüísticas en relación a los conocimientos que ellos ya dominan. Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes en la adquisición del idioma y por lo tanto produce un ambiente de risas y disfrute del aprendizaje, por consiguiente, ayuda emocionalmente a los estudiantes en donde ellos se sienten relajados y cómodos al realizar las actividades. Finalmente, las actividades lúdicas facilitan el uso autentico del idioma ya que permite colocar a los estudiantes en escenarios inmersos donde ellos pueden participar en inglés y de esa manera mejorar significativamente en las habilidades lingüísticas.

6.5. Aplicación de estrategias lúdicas en el aula

6.5.1. Tipos de estrategias lúdicas para la enseñanza de vocabulario

Una estrategia lúdica efectiva según (Blanco & Blanco, 2020) el narrar historias dentro del aula de clase que contenga palabras comunes y no comunes, así el estudiante puede apropiarse de

ellas fácilmente sin la presión de estar memorizando vocabulario, lo que eleva el nivel de vocabulario que poseen; ya que los libros poseen palabras cotidianas y técnicas o común mente utilizadas en libros. Además, el contexto donde se desenvuelven los estudiantes, permite la estimulación de la expresión oral dado a la exposición por medio de los libros, situaciones reales de lo que lee y escucha. Al utilizar la narración de historias los estudiantes están en constante aprendizaje lo que les permite desarrollar un vocabulario fluido y enriquecido.

De acuerdo con (Casio Garcia, 2019) los juegos lúdicos más apropiados para enseñar vocabulario son:

Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: “unir las partes de algunas oraciones, haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones, o la causa con el efecto, como “Pelmanism”, Juegos de dados: “los dados tienen palabras o dibujos en los que los estudiantes deben nombrarlos”.

49) También otra estrategia lúdica es el juego de memoria según (Torrez Ramos, 2024, pág.

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y se puede jugar tanto con la familia como en la clase. Lo utilizamos para aprender nombres de emociones. El material utilizado para este juego consiste en fichas/tarjetas de cartulina cuadradas, impresas sólo una cara. Cada tarjeta contiene el dibujo o el nombre de una profesión, dependiendo del nivel de conocimiento en el que se encuentre el alumnado. El “Memory game” consiste en encontrar parejas entre un número de fichas que están colocadas al revés. Para empezar, con ocho parejas de tarjetas será suficiente. Con el tiempo, se puede aumentar la dificultad del juego añadiendo más parejas.

Bingo es otra estrategia lúdica y para poder realizar este juego se nombra a un estudiante quien es el encargado de dirigir el mismo y se divide al resto de la clase en cuatro grupos de cuatro estudiantes. Este juego promueve la concentración y atención de los estudiantes en un vocabulario específico (las profesiones) donde se realizaron tableros con imágenes de las profesiones que se avanza en la unidad y el estudiante debe escuchar las palabras en inglés, reconocerlas y cubrir las fichas de acuerdo a lo que escucha para así poder llenar el tablero y cuando tenga todas las imágenes cubiertas indica “Bingo” y así demuestra haber asimilado e identificado el significado

del vocabulario en inglés de manera óptima, la duración del juego es de 5 a 8 minutos. (Torrez Ramos, 2024)

Asimismo, quién soy yo es otro juego lúdico entretenido. Este juego es fácil de implementar y tiene como objetivo principal permitir al docente evaluar rápidamente el conocimiento de los estudiantes sobre los animales en inglés, al mismo tiempo que ayuda a los alumnos a acostumbrarse a aprender de manera lúdica. Para llevarlo a cabo, se necesita un conjunto de fichas con dibujos de animales, que se presentan en forma de gorros con la imagen de un animal específico. La cantidad de fichas utilizadas en cada ronda dependerá de cuántos animales se deseen trabajar y evaluar durante la sesión. Se juega en grupos de cuatro. Cada estudiante se coloca un gorro con la imagen de un animal y pregunta: "¿Quién soy?" El resto del grupo imita el sonido del animal que lleva en la cabeza. Finalmente, el participante debe adivinar el nombre correcto del animal en su gorro. Se estima que cada turno dura aproximadamente un minuto por participante. Estas actividades lúdicas son útiles para finalizar una sesión de repaso y verificar si se han aprendido las palabras de vocabulario. (Torrez Ramos, 2024)

6.5.2. Estrategias Lúdicas para la producción oral

Como expresa (Ramirez Chaparro, 2015) la estrategia de compensación ayuda al estudiante a desenvolverse de manera natural en el proceso comunicativo usando sinónimos del vocabulario no aprendido lo cual permite más motivación y auto confianza. Del mismo modo, esta estrategia permite que el estudiante pueda expresarse oralmente con confianza y utilizando el vocabulario que ya ha aprendido y relacionándolo según el tema que se está hablando.

“Mediante el juego se aprende a escuchar, expresar opiniones y tomar decisiones propias” (Casio Garcia, 2019). Por lo tanto, el juego es una gran estrategia lúdica para que los estudiantes desarrollen la producción oral en inglés porque ellos pueden expresar sus ideas mientras están participando, además, los niños están en constante interacción con el resto de los estudiantes lo que los induce a participar oralmente permitiendo el incremento de la habilidad oral en inglés.

Una estrategia lúdica efectiva según (Bernal Martinez , 2015) es “juegos con palabras: apropiados para realizar actividades escritas y orales en donde la adivinanza, trabalenguas y los chistes juegan un papel importante en la expresión y en el aprendizaje lingüístico”. Así mismo, los

juegos con palabras despiertan el interés de los niños en la adquisición del idioma inglés y son de gran importancia para la mejora de la producción oral.

Afirma los juegos para emparejar “se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada”. Por con siguiente, los juegos para emparejar ayudan al desarrollo de la producción oral en Inglés ya que todos los estudiantes deben describir su imagen para poder encontrar la pareja correspondiente. (Casio Garcia, 2019)

De acuerdo con (Enriquez Ordoñez & Florez Hoyos, 2015, pág. 34) el juego de roles es una excelente estrategia para mejorar la producción oral en Inglés:

El juego de roles favorece el desarrollo de la expresión oral, puesto que el estudiante ya no solo asocia el lenguaje como palabras aisladas si no que adopta el lenguaje de forma natural asumiendo las expresiones u oraciones con su respectivo significado en relación con el contexto en el cual se encuentren, como también intención e durante el periodo conversacional; dado que este tipo de actividades se desarrolla mediante un ejercicio práctico que se da a través de la actuación, simulando acciones de la vida cotidiana que les permita acercarse a la realidad de su entorno.

En primer lugar, se encuentran la definición de los autores Brown y Yule (1983) citados por Bañuelos, (2006, pág. 4) en la cual consideran que “la producción oral es un proceso interactivo donde se construye un significado que incluye producir y recibir, además de procesar información”. La forma y el significado dependen del contexto donde se da la interacción, incluyéndose los participantes, sus experiencias, el medio ambiente y el propósito de comunicarse.

Establece (Madero Villalba , 2018) que English karaoke es una estrategia que ayuda a que los estudiantes incrementen la comunicación oral, ya que el docente presenta videos donde los niños cantan rondas y canciones en la lengua inglesa y se practica la pronunciación con los estudiantes en aspectos específicos de las canciones.

Así mismo, según (Gualy Escobar, 2022, pág. 29) menciona coronado (2017) menciona que:

La rima según la corriente de Izquierdo & García (1993), citados por (Coronado, 2017), “se refiere a la repetición secuencial de sonidos o fonemas, a partir de la última vocal acentuada del verso final” (pág. 65). De ahí, que se explique el porqué de su incidencia en el aprendizaje de una lengua a través de una manera lúdica, pues su repetición es otra forma de juego para los niños; ellos las aprenden de forma inconsciente y sin esfuerzo. En este sentido, la rima llega a ser una actividad lúdica, a través de la cual se disfruta y se genera diversión, al tanto en que se obtiene un aprendizaje.

Ahora bien, desde la óptica del aprendizaje del inglés, las rimas brindan a los niños la oportunidad y satisfacción de sentir, desde las primeras sesiones, que pueden hablar en inglés de una manera fluida como lo podría hacer un adulto experto y con dominio de la lengua. Dicha satisfacción que los motiva, no proviene de divertirse con actividades lúdicas en inglés, sino de perseverar hasta terminar con éxito una tarea determinada, como aprender una rima (Dunn, 2008). Lo expresado, indica que las rimas infantiles pueden ser empleadas como trampolines de aprendizaje en las primeras etapas de formación de la lengua inglesa, pues ayuda al avance y progreso de la expresión oral; en ocasiones, la timidez puede ser un elemento obstaculizador, y es ahí en donde las rimas juegan un papel socializador, en donde el niño comienza a hablar participando a través de ellas, bajo la supervisión de adulto que las anima.

6.6. Uso de Guías Metodológicas en Educación

(Freire Tixe y Guzman Ramirez, 2023) Mencionan que las guías metodológicas son de suma importancia en el contexto educativo, ya que son herramientas fundamentales y formativas porque en ellas se encuentra la facilidad de organizar y registrar las acciones que forman parte de un procedimiento y cuentan con muchos principios que ayudan a establecer la relación entre la teoría y la práctica. Así mismo, una guía metodológica conlleva una serie de actividades didácticas cuyo objetivo es ayudar y facilitar el logro de un aprendizaje específico. Es decir, son un conjunto de acciones que se combinan para fomentar la experiencia del aprendizaje. En definitiva, la implementación de las guías metodológicas promueve la evolución sobre cada proceso educativo, mejorando así el desarrollo de cada clase, también ayuda a cada maestro a desarrollar sus objetivos, ayudando así en la planificación, promoviendo métodos, enfoques, participación en los estudiantes la inclusión, diversidad y la reflexión sobre sus habilidades pedagógicas.

(Orbea Pacheco , 2019) afirma, que es fundamental proporcionar a las diferentes unidades administrativas del Ministerio de Educación una herramienta técnica clara y estandarizada que les permita llevar a cabo de manera efectiva los planes de acción específicos. Estos planes deben estar alineados con los agentes facilitadores de las escuelas, de manera que se puedan priorizar correctamente las acciones que se deben implementar. Al hacerlo, se podrá identificar con precisión los componentes, factores y que conforman el índice de Calidad de la Educación, organizados dentro de un seguimiento y monitoreo. De esta manera los docentes podrán realizar una evaluación propia y detallada de cada proceso de clase, lo que, a su vez, promoverá el compromiso. Ellos serán los encargados de asegurar que se realice un adecuado seguimiento y monitoreo en la implementación de las guías metodológicas, en el ámbito educativo, asumiendo la responsabilidad principal de estos procesos dentro de las unidades que representan. De este modo, se facilitará la ejecución eficiente y alineada de las estrategias dentro del marco del Ministerio de Educación.

Según (Orbea Pacheco , 2019) La guía metodológica es:

La guía que ha sido desarrollada para brindar un direccionamiento claro del procedimiento a seguir sobre la implementación de planes de acción transversales y específicos, identificando los componentes y sus factores más críticos y según priorizando los agentes facilitadores del Programa Ecuatoriano de Excelencia para alcanzar los resultados anhelados, con la finalidad de fortalecer el clima organizacional del Ministerio de Educación.

7. Operacionalización de variables y/o matriz de categorías

Tema: Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.						
Objetivo General: Analizar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario en el idioma inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.						
Preguntas	Objetivos	Categorías	Definición	Subcategoría	Técnica de instrumento	Informantes
¿Cuáles son las estrategias lúdicas más adecuadas para la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?	Identificar las estrategias lúdicas adecuadas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.	Estrategias lúdicas	Estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógico mente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales,	1)Juegos de rol 2) Juegos de mesa 3) Actividad es al aire libre 4)Juegos de resolución de problemas 5) Juegos de simulación 6) Dinámicas de grupo 7) Juegos digitales	Observación directa Encuesta	Niños

			como incorporación de valores. (López Gutiérrez. & Urbina Centeno., 2011)			
¿Cómo se pueden implementar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?	Implementar estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.	Producción oral	La adquisición de vocabulario se refiere al proceso mediante el cual las personas aprenden nuevas palabras y sus significados. La producción oral depende de tener un dominio de la parte gramatical, la pronunciación o suficiente vocabulario para formar oraciones que permitan la comunicación.	Comprensión del significado Uso en contexto Nivel de fluidez en la conversación Precisión en la pronunciación	Entrevista	Maestra

¿Cómo se puede diseñar una guía metodológica para el uso de estrategias lúdicas que favorezca la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024?	Proponer guía metodológica del uso de las estrategias lúdicas para la adquisición de vocabulario y mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre del municipio de San Lucas en el II semestre del año 2024.	Guía Metodológica	Una guía metodológica es un documento que establece un conjunto de directrices y procedimientos a seguir para llevar a cabo un proceso específico.	1) Contenido de la guía. 2) Estructura clara 3) Recursos	Revisión documental	Niños
---	---	-------------------	--	--	---------------------	-------

8. Diseño metodológico

8.1 Tipo de investigación

De acuerdo con (Cueto Urbina, 2020) Al adoptar un enfoque cualitativo, se podrá acceder a las voces y experiencias de los estudiantes de manera más profunda y detallada, lo que permitirá identificar patrones y temas emergentes que pueden informar intervenciones y políticas más efectivas. La investigación es cualitativa ya que busca comprender en profundidad cómo los estudiantes de educación primaria experimentan el aprendizaje. Este enfoque permitirá conocer cómo los juegos y las actividades lúdicas impactan en la adquisición de vocabulario y en la mejora de la producción oral.

8.2 Área de estudio

Este estudio se encuentra en la línea **CED-EDUCACION PARA EL DESARROLLO** y en la sub-línea CED-1-3. EL APRENDIZAJE A LO LARGO DE TODA LA VIDA. De acuerdo con la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE 2013), este estudio esta en el Área 011 corresponde a "**Educación**" y su Subárea 0111 está dedicada a las "**Ciencias de la Educación**".

8.3 Población y muestra

Según (Robles Pastor, 2019) que cita a McClave, Benson y Sincich (2008) “una población es un conjunto de unidades usualmente personas, objetos, transacciones o eventos; en los que estamos interesados en estudiar y la muestra como subconjunto de las unidades de una población”. Por lo tanto, la población de esta investigación está compuesta por 80 estudiantes de educación primaria, que cursan desde primero hasta sexto grado, en el turno matutino de la escuela 14 de septiembre, ubicada en la comunidad de El Coyolito, en el departamento de Madriz. De esta población, la muestra está constituida por 16 estudiantes de sexto grado de la misma escuela.

8.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recopilación de datos Etapas de la investigación

En este estudio, se utilizaron diversas técnicas metodológicas para abordar las dificultades que los estudiantes enfrentan al aprender inglés. Se aplicó la observación directa para conocer los desafíos que enfrentan los estudiantes al aprender inglés en el aula de clase, así como entrevistas estructuradas a los docentes para obtener sus perspectivas sobre las estrategias de enseñanza. Además, se realizó una encuesta a los estudiantes para evaluar la efectividad de las estrategias lúdicas.

Según (Balestrini , 2020) citando a Arias (2006), la observación es una herramienta fundamental en la investigación, pues permite registrar de manera metódica cualquier suceso, ya sea natural o social, con el fin de responder a preguntas específicas. Por lo tanto, se aplicó la observación directa a estudiantes de sexto grado para identificar las principales dificultades que enfrentan a aprender inglés.

Según, (Feria Avila y otros, 2020) cita a Lanuez y Fernández (2014) la entrevista es un método empírico que se basa en establecer una comunicación entre el investigador y las personas de estudio para obtener respuestas a las diferentes interrogantes sobre el problema que se está indagando. Así mismo, la entrevista estructurada tiene múltiples ventajas ya que se puede aplicar a cualquier persona, el investigador puede dar a conocer el propósito del estudio y detallar la información que necesita y garantiza que cada sujeto de la muestra responda todas las interrogantes. Por lo tanto, Se realizó una entrevista estructurada al docente, la cual nos permitirá profundizar desde el punto de vista del docente las principales dificultades que los estudiantes presentan al aprender inglés y cuáles son las principales estrategias que el docente utiliza en pro de la mejora.

También, se utilizó la encuesta a estudiantes la cual nos permitirá conocer la efectividad de las estrategias lúdicas. Según (Feria Avila y otros, 2020) que cita a Lanuez y Fernández (2014) afirma que la encuesta permite la indagación y que se aplica a un conjunto de sujetos, con el propósito de conocer, mediante un cuestionario, sus diferentes opiniones o criterios, acerca de las causas, consecuencias, las posibles soluciones y los responsables directos e indirectos, del problema que se está investigando.

9. Análisis y discusión de resultados

Los resultados de esta investigación fueron analizados de acuerdo a cada objetivo específico planteado, por lo tanto, se seleccionó y separó la información según las técnicas de recolección de datos utilizadas y así consolidar los resultados obtenidos.

9.1 Estrategias lúdicas adecuadas para la adquisición de vocabulario

La observación directa reveló que el docente incorporaba estrategias lúdicas en sus clases, pero no siempre se observó un enfoque claro en la adquisición de vocabulario. Nuestra investigación demostró que, al adaptar las estrategias lúdicas de manera adecuada, como el uso de juegos de rol y canciones, se puede lograr una mejora significativa en el aprendizaje de vocabulario por parte de los estudiantes. Esto sugiere que la clave para el éxito de estas estrategias radica en su diseño y aplicación con un objetivo específico: la expansión del léxico.

9.2 Producción oral

La observación de las clases indicó que el docente utiliza estrategias lúdicas, pero no siempre están orientadas a desarrollar la producción oral. La timidez y la falta de concentración de algunos estudiantes son otros desafíos. Nuestra intervención, que consistió en implementar actividades lúdicas como role-playing y canciones de manera más estructurada, permitió que los estudiantes alcanzaran una mayor fluidez y confianza al hablar en inglés, lo que evidencia la importancia de adaptar estas estrategias a los objetivos de aprendizaje.

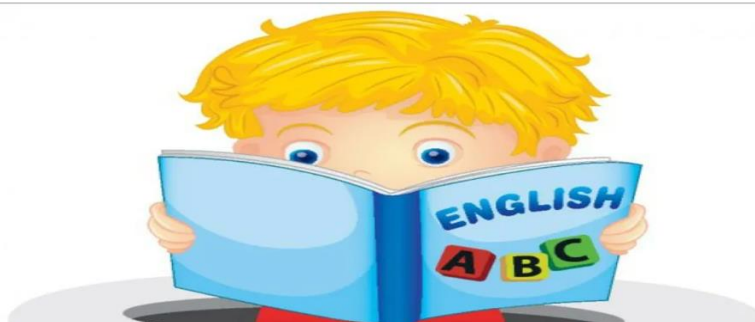
9.3 Guía metodológica

También desarrollamos una guía metodológica dirigida a los docentes de inglés en educación primaria con el objetivo de proporcionar recursos y estrategias eficaces para enseñar el idioma de manera dinámica y adaptada a las necesidades de los estudiantes. Esta guía busca fomentar un enfoque práctico y participativo, promoviendo el uso de actividades lúdicas, interactivas y creativas que faciliten la adquisición del inglés de forma natural y entretenida. Además, se incluyen recomendaciones sobre cómo integrar el juego, la música, las historias, recursos que han demostrado ser efectivos para mantener el interés y motivación de los alumnos.

De esta manera, se espera que los docentes cuenten con un marco flexible y accesible que les permita implementar clases más enriquecedoras y significativas para los niños.

A continuación, se presenta la propuesta de guía metodológica.

**Methodological
guide for teaching
English
Promoting linguistic
skills and transversal
values**



Methodological Guide for Teachers

Sixth Grade of Primary Education.

Authors

Elizabeth Rojas

Francis Torres

Katia Poveda

Presentation

Dear teacher:

This material has been designed with the aim of supporting you in teaching English in a dynamic, interactive way and adapted to the needs of sixth grade primary school students. We know that learning a second language can be challenging, but also an excellent opportunity for students to broaden their horizons, connect with the global world, and develop valuable skills for their future.

The methodological guide that you have in your hands seeks to provide practical resources, effective strategies and creative activities that promote meaningful learning. Through topics close to the students' daily lives, such as family, vacations, the weather and healthy habits, the aim is to develop not only linguistic skills, but also transversal skills such as teamwork, responsibility, creativity and social awareness. In addition, the importance of a participatory approach is emphasized, which encourages communication and the use of English in real contexts.

With the support of this guide, you will be able to create a learning environment in which students feel motivated and confident when using English, promoting active participation and the development of essential communication skills. With the correct application of the proposed activities, materials and strategies, we are sure that you will achieve a positive impact on the comprehensive training of your students, preparing them to face the challenges of the future in a competent and confident manner.

Introduction

This methodological guide is designed to support teachers in teaching English to sixth grade primary school students, providing strategies and resources that facilitate dynamic and meaningful learning. The main objective is to develop linguistic skills in students, allowing them to use English effectively in everyday situations. Through relevant topics close to their reality, such as "My neighborhood", "Climate and seasons" or "Healthy habits", we seek to connect learning with their environment, promoting active interaction and the practical use of the language.

The proposed methodology is based on a communicative and participatory approach, where learning is prioritized through recreational activities, games, group dynamics and projects. These activities are designed to encourage creativity, collaboration and reflection, helping students develop not only their language skills, but also transversal skills such as cooperation, problem solving and decision making. The activities are structured flexibly, allowing teachers to adapt them to the needs and learning rates of their students.

Each topic in the guide includes clear objectives, competencies to develop, specific content, achievement indicators and a series of activities that range from the introduction to the closure of the topic. The evaluation is oriented towards the process and active participation, allowing the teacher to constantly monitor the students' progress. This guide seeks to provide teachers with effective tools to make learning English an enriching, fun experience adapted to the needs of sixth grade students.

Methodological Guidelines

The methodological guidelines of this guide focus on a communicative and participatory approach, where English learning is carried out in a functional context, allowing students to use the language in real, everyday situations. It is essential that the proposed activities encourage interaction between students, promoting the use of English in an active and practical way. Through games, group dynamics and projects, students not only reinforce their linguistic competence, but also develop social, collaboration and problem-solving skills, which makes the learning process more dynamic and meaningful.

Flexibility is key in teaching English, so it is recommended that teachers adapt the activities and teaching pace to the needs and levels of the students. By implementing differentiated activities and

providing individualized attention, teachers will be able to ensure that all students participate and progress in their learning. In addition, the integration of visual and technological resources, such as images, videos and educational applications, will help contextualize the content and make learning more interactive and attractive for students.

The assessment in this guide is process-oriented and not just outcome-oriented, allowing teachers to monitor student progress over time. Continuous, reflective feedback should be provided so that students can identify their areas of improvement and continue moving forward. Likewise, it is important to foster autonomy in students, encouraging them to be responsible for their learning, apply what they learn in their daily lives and be creative in the way they use English outside the classroom. With these guidelines, teachers can offer an enriching, inclusive and effective learning experience.

The evaluation:

Assessment in this approach should be primarily qualitative and formative, with the aim of identifying students' progress throughout the entire learning process, without focusing solely on the final result. Both the linguistic skills and the behaviors and attitudes of the students must be considered in the development of the activities. In addition to evaluating their ability to understand and produce English, it is essential to observe their attitude towards learning, their active participation, and their willingness to work cooperatively.

It is recommended to evaluate aspects such as respect, responsibility, enthusiasm, collaboration and creativity during activities, as well as commitment to your own learning process. It is important to recognize the proactive attitude of students to face new challenges, their ability to take initiatives in activities and their willingness to improve at each stage of learning. Additionally, inclusion and equity in group work should be evaluated, observing how each student contributes to the collective work, regardless of their level of competence.

Finally, the evaluation must also be summative, providing a balance of the achievements achieved at the end of each topic or unit. This should include a reflection on the development of linguistic skills, but also on growth in terms of social and emotional skills. At all times, assessment should focus on fostering a culture of active learning and continuous improvement, promoting

participation, mutual respect and the responsible use of English as a tool for communication and personal expression.

Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit
sixth	"At the Zoo"	Express preferences and describe animals in English. 2. Expand vocabulary related to animals, colors and habitats. 3. Develop the ability to ask questions and give answers on everyday topics in English. 4. Promote confidence in oral production through interactive activities.	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: It begins with a short video about a zoo and its animals. Keywords such as "lion", "elephant", "zebra", etc. are presented. 2. Playful activities: Games such as animal bingo, flashcards, and riddles about animals are used to reinforce vocabulary. 3. Role-Playing: Students They can carry out dialogues as if they were zoo guides or tourists, describing animals and answering questions. 4. Songs and stories: Songs about animals and simple stories like "The Lion King" or "Old MacDonald" in English to practice vocabulary and comprehension. 5. Continuous evaluation: During each activity, oral participation and precision in the

				use of vocabulary will be evaluated, focusing on interaction in English.
Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit
Sixth Grade	"My Family and Me"	1. Describe family members and their activities. 2. Use vocabulary related to family, professions and daily routines. 3. Practice grammatical structures such as "There is/There are", "My father is...", and "I have..." to talk about family. 4. Encourage oral production through simple conversations about your family.	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: It begins with a visual presentation of different families (for example, a family of four, grandparents, etc.). Students practice vocabulary such as "father", "mother", "sister", "brother", and "grandparents". 2. Playful activities: Games like "Family Tree", where students must complete a family tree using key words. You can also play memory games with cards that include daily activities of family members. 3. Role-Playing: Students can carry out small dialogues among themselves, introducing their family members and saying what they do on a daily basis (for example, "My mother is a teacher. She works at school").

				4. Songs and stories: Songs about family, such as "Finger Family," and simple stories that include family vocabulary. 5. Continuous evaluation: During the activities, students' ability to use grammatical structures and the appropriate vocabulary, as well as their participation in conversations.
Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit
sixth	Going on Vacation"	1. Use vocabulary related to places, activities and transportation in English. 2. Practice grammatical structures such as "I'm going to...", "Where is...?", "How do you get to...?" 3. Describe tourist places and vacation activities in English.	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: Start with a discussion about vacations and popular tourist destinations. Show images of different places (beaches, mountains, cities) and teach related vocabulary (beach, mountain, museum, city, airport, bus, etc.). 2. Playful activities: Games like "Guess the Place" where students guess places based on clues or descriptions given by their classmates. You can also do matching activities with cards of tourist places and activities (for

		4. Encourage interaction in English through conversation and role-playing activities about travel.		example, “swimming” with “beach”). 3. Role-Playing: Students can do dialogues about planning a vacation. Example situation: a student is a travel agent and the other a tourist. “I want to go to the beach. How do I get there?” “You can take a bus to the beach.” 4. Songs and stories: Listen to songs about vacations and trips, like "Vacation" by The Go-Go's or songs related to summer. Students can write or tell stories about their dream vacations in English. 5. Continuous assessment: Assess students' ability to describe vacation places and activities using appropriate vocabulary and correct grammatical structures. Their participation in role-plays and their interaction in group activities are also valued.
Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit

sixth	In My Neighborhood"	1. Identify and describe places in a neighborhood. 2. Express and ask questions about addresses and locations using "Where is...?" and "How can I get to...?" 3. Use vocabulary related to common places in the community, such as stores, parks, schools, etc. 4. Develop the ability to make recommendations and suggestions about local activities.	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: Start by showing images of different places in a neighborhood (school, store, park, hospital, police station, etc.). Teach key vocabulary and ask students about places in their own neighborhood. 2. Play activities: Play a "neighborhood map" game, where students must identify places and describe how to get from one place to another (for example, "The park is next to the school"). You can also use cards with pictures of places and ask questions about them. 3. Role-Playing: Students can do a role-playing activity in which one acts as a neighbor asking for directions, and the other responds using phrases such as "Go straight", "Turn left", "It's next to....", etc 4. Songs and stories: Listen to a simple song about places in the city or neighborhood (for example, "This is the way we go to school"). Alternatively, you
-------	---------------------	--	--	---

				can read a short story about an adventure in the neighborhood and ask students about the places mentioned. 5. Continuous evaluation: Evaluate students' ability to identify places and give directions correctly in English during activities and role-plays. The correct use of vocabulary and grammatical structures related to location and directions will be observed.
Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit
sixth	The Weather and Seasons"	1. Identify and describe the seasons of the year. 2. Use vocabulary related to the weather and the seasons (rainy, sunny, snowy, windy, etc.). 3. Practice grammatical structures to talk about the weather, like "It is	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: Start the unit by showing images of different seasons of the year and types of weather (winter, spring, summer, autumn). Teach key vocabulary such as "snowy", "rainy", "windy", "cloudy", "sunny", "hot", "cold", etc. 2. Playful activities: Play "weather bingo" where students must identify different weather conditions on the cards. Another option is to do a "guess the

		sunny", "It is cold", "In the summer, it is hot". 4. Compare and contrast the climate of different seasons and countries.	weather" activity, in which clues are given about the weather and students must guess what season or situation it is. 3. Role-Playing: Carry out activities in which students become meteorologists. For example, they can present the weather in different parts of the world, describing the weather and temperature with phrases such as "In London, it is rainy and cold" or "In Australia, it is hot and sunny." 4. Songs and stories: Listen to songs about the weather (such as "Raindrops Falling on My Head" or "The Weather Song"). Also, you can read short stories about the seasons of the year and ask students which season is their favorite and why. 5. Continuous assessment: During the activities, observe students' ability to use vocabulary related to weather and seasons. Also evaluate the ability to ask simple questions and answers about the weather
--	--	---	--

				and the seasons, using the correct grammatical structures.
Grade	Unit	Competencies	Suggested teaching hours	Guidelines for the development of the unit
sixth	Internacional Celebrations	1. Identify and describe international celebrations and festivals (e.g., Christmas, Diwali, Halloween, Chinese New Year). 2. Use vocabulary related to celebrations, such as "party", "tradition", "holiday", "costumes", "parade", "food". 3. Practice grammatical structures such as "We celebrate...", "People decorate...", "They wear...", "In my country, we..." 4. Compare and contrast celebrations from different countries and reflect on their significance.	10 hours (Distributed into 5 sessions of 2 hours)	1. Introduction to the topic: Show images or videos of different international celebrations such as Diwali, Chinese New Year, or Halloween. Introduce key vocabulary related to the topic, such as "celebrate", "tradition", "costume", "parade", "holiday". 2. Interactive activities: Have students match celebrations with their countries of origin. Play a quiz or memory game about international holidays and their customs. 3. Role-playing: Students can pretend to host or participate in an international celebration. For example, a Halloween party, a Christmas dinner, or a Chinese New Year parade. Encourage them to use key vocabulary and practice expressions like "We wear costumes" or "They celebrate with fireworks". 4. Songs and stories: Listen to

				traditional songs or read stories about how different cultures celebrate their holidays. Discuss the significance of these celebrations in their respective cultures. 5. Creative projects: Have students create posters or presentations about a celebration from another country, showcasing its traditions, foods, and customs. They can present their findings to the class. 6. Continuous assessment: Observe students during group discussions, role-playing, and presentations to assess their understanding of international celebrations and their ability to use vocabulary and structures accurately.ities and in role-plays.
--	--	--	--	---

Unit 1: "At the Zoo"

Introduction

This topic introduces students to English vocabulary and expressions related to animals and their habitats. Students will learn to describe animals, their characteristics, and activities that can be done in a zoo. In addition, the use of grammatical structures will be encouraged to ask questions and answers about animals and their environment.

Competencies

Subject: English

Degree Competition:

Describe animals, their habitats and related activities using appropriate vocabulary.

Transversal Axis: Care and respect for the environment

Transversal axis competence: Promote teamwork and creativity through recreational and participatory activities.

Achievement indicators

- The student is able to identify and name animals in English.

Assessment criteria:

C1. He/she understands vocabulary about animals through games.

C2. He/she uses vocabulary about animals through role plays.

C3. He/she participates in different activities in the classroom.

- The student uses grammatical structures correctly to describe animals and their habitats.

C1. He/she reproduces sentences about animals using the correct grammatical structure through oral way.

C2. He/she redacts sentences about animals and their habitats using the correct grammatical structure through written way.

C3. He/she participates actively in the classroom's activities.

- The student actively participates in interactive activities such as games and role-plays.

C1. He/she shows respect to others people in the class.

Contents

- Vocabulary: names of animals, habitats (jungle, savannah, ocean, forest, etc.), verbs related to animals (eat, sleep, run, jump).
- Grammatical structures: "Where is the...?", "What does the lion do?", "It lives in the jungle."

General guidelines

- Promote the use of English in everyday and real situations.
- Promote creativity in oral production through games and interactive activities.
- Create a playful environment that motivates students to participate actively.

Suggested activities

General Guidelines:

- Promote the use of English in everyday and real situations.
- Promote creativity in oral production through games and interactive activities.
- Create a playful environment that motivates students to participate actively.

Suggested Activities:

- Animal Bingo Game: Students must listen to the descriptions of the animals and mark the correct one on their card.
- Role-Playing: Students act as tour guides in a zoo, describing animals to their classmates.
- Song about animals: Listen and sing a song about different animals and their characteristics.

Development Activities:

- Description of animals using picture cards.

- Animal trivia game: "Where does the giraffe live?".
- Creation of an "imaginary zoo" in class, where each student presents their favorite animal.

Closing Activities:

- Final presentation of the animals learned in class, where students use complete sentences.
- Group reflection on what they learned and what their favorite animal is

Unit 2: "My Family and Me"

Introduction:

In this topic, students will learn to talk about their family, describing the members and their daily activities in English. Basic grammatical structures will be used to express belonging and daily activities. It's a fun way to practice English while talking about something close to them: their family.

Competencies

Subject: English

- Degree Competency: Describe family members and their daily activities using appropriate vocabulary.

Transversal Axis: Family values and respect for diversity

- Transversal Competence: Develop oral expression and active listening skills in a personal and close context.

Achievement Indicators:

- The student can describe his or her family members using complete sentences.

Assessment criteria

C1. He/she talks about his or her family members through dynamics.

C2. He/she writes sentences about his or her family members through worksheets.

C3. He/she cooperates in the classroom's activities in a polite way.

- The student uses structures such as "My father is...", "I have..." correctly to talk about his family.

C1. He/she discusses using structure such as My father is..., I have ...through pictures descriptions.

C2. He/she practices using structure such as my father is..., I have ...through playful activities.

C3. He/she gives opinions in the class showing respect to other people.

- The student participates in conversation activities about the family.

C1. He/she supports to students in the different classroom's activities.

Contents:

- Vocabulary: family members (father, mother, sister, brother, grandparents, etc.), professions, daily routines.
- Grammatical structures: "I have...", "My mother is...", "She works...", "He likes..."

General Guidelines:

- Use family as a topic so that students feel motivated to talk.
- Encourage active participation through practical and collaborative activities.
- Take advantage of students' personal information to make activities more meaningful.

Suggested Activities:

- Family Tree: Students draw and describe their family members.

- Role-Playing: One student act as the father and another as the son, practicing phrases like "My father works in a bank."

- Song about family: "Finger Family" or similar songs.

Development Activities:

- Create oral presentations about your family and daily routines.
- Play guessing game "Who is this family member?" with descriptions.
- Practice questions and answers about family using "What does your father do?"

Closing Activities:

- Students introduce their family to the rest of the class using English phrases.
- Group reflection on what they learned and how they felt when talking about their family.

3. Unit: "Going on Vacation"

Introduction:

This topic introduces students to the vocabulary and structures necessary to talk about travel, tourist destinations and activities during vacations. Through playful activities, students will learn to describe places and plan a trip in English.

Competencies

- Degree Competency: Describe tourist places and vacation activities using appropriate vocabulary.

Cross-cutting axis: Cultural diversity and responsible tourism

- Transversal Competence: Develop the ability to plan and organize group activities effectively.

Achievement Indicators:

- The student is able to describe tourist places and vacation activities.

Assessment criteria

C1. He/she says information about tourist places and vacation activities through oral presentations.

C2. He/she develops sentences about tourist places and vacation activities through written way.

C3. He/she establishes conversations to other students in a polite way.

- The student uses travel and transportation vocabulary correctly.

C1. He/she names vocabulary about travel and transportation vocabulary through repetitions.

C2. He/she practices vocabulary about travel and transportations through games.

C3. He/she considers to other students in the classroom.

- The student participates actively in simulations and role-plays about travel.

C1. He/she integrates in simulations and role-plays about travel showing respect to other classmates.

Contents:

- Vocabulary: tourist places (beach, mountain, city, hotel, airport), vacation activities (swimming, sightseeing, hiking).
- Grammatical structures: I want to go to... How can I get to...?, Where is...?

General Guidelines:

- Involve students in real vacation planning situations so they can use the language practically.
- Use visual resources (maps, photos of tourist destinations) to make the topic more attractive.

Suggested Activities:

- Guessing game about tourist destinations: Students give clues about a destination and the others guess.
- Role-Playing: Simulate a conversation between a tourist and a travel agent.
- Destination presentation: Students prepare a short presentation about a tourist place of their choice.

Development Activities:

- Create a group vacation itinerary, using the vocabulary learned.
- Play “Plan a Vacation,” where students choose a destination, activities, and transportation.
- Practice questions and answers about travel: Where do you want to go? I want to go to the beach.

Closing Activities:

- Final presentation of the vacation itinerary to the class.
- Group reflection on what they have learned and discussion about their favorite vacation destinations.

4. Unit: In My Neighborhood

Introduction:

This topic aims for students to learn to describe their neighborhood and give directions in English. Through the description of common places, such as parks, schools, stores and other places in their neighborhood, students will be able to practice how to orient themselves and communicate in everyday situations. The use of vocabulary related to places, locations and directions will be encouraged.

Competencies to Develop:

- Degree Competence:

Students will be able to identify and describe places in their neighborhood and give directions using English expressions such as “turn left,” “go straight,” “next to,” among others.

- Transversal Competence:

Encourage social interaction and cooperation through partner or group activities, in addition to practicing orientation and communication skills.

Achievement Indicators:

- The student is able to describe places and give directions in English.

Assessment criteria

C1. He/she says places and gives directions in English through visual aids.

C2. He/she utilizes vocabulary about places and gives directions in English through pictures descriptions.

C3. He/she opines about the topic respecting other opinions in the class.

- Does the student use structure such as “Where is...?”, "It's next to..." and "Go straight."

C1. He/she reproduces structures such as where is? It's next to, and go straight through dialogues.

C2. He/she uses structures such as where is? It's next to, and go straight through role plays.

C3. He/she integrates in different activities in the classroom in a respectful way.

- Actively participates in games and orienteering activities in your neighborhood.

Contents:

- Vocabulary: places in the neighborhood (school, park, library, supermarket, hospital, etc.), directions (go straight, turn left, next to, across from, behind).

- Grammatical structures:

- o Ask for locations: "Where is the park?"

- o Give directions: "Turn right," "It's next to the supermarket."

General Guidelines:

- Use maps or plans of the neighborhood to make activities more dynamic and real.

- Make sure students feel comfortable describing their environment, as it is close to their daily lives.

- Encourage the use of English in practical situations, such as giving directions or asking for directions.

Suggested Activities:

1. Map Game: Students work in pairs to give and receive directions using a neighborhood map.

2. Role-Playing: In pairs, one student acts as a tourist and the other as a local, giving directions to different places in the neighborhood.

3. Scavenger Hunt: Students follow directions in English to find places in the classroom or schoolyard.

Development Activities:

1. Building a Neighborhood Map: Students create a simple map of their neighborhood and use it to give directions to their classmates.

2. Question and answer game: In pairs, students practice questions like "Where is the school?" and respond using appropriate structures.

3. Active listening: Students must listen to instructions given by the teacher and follow the instructions to be in different places within the classroom or school.

Closing Activities:

1. Map Presentation: Students present their neighborhood map to the class, describing how to get to different places.

2. Reflection: Talk about how they felt when giving directions and how they can apply these skills in everyday situations.

Unit 5: "The Weather and Seasons"

Introduction:

This topic introduces students to the variations in climate and the seasons of the year. Through playful and visual activities, students will learn to describe the weather and seasons in English, using appropriate vocabulary and simple grammatical structures.

Competencies

- Degree Competence:

Students will learn to describe the weather and seasons using vocabulary such as "sunny," "rainy," "cold," "snowy," and structures such as "It's sunny today," "In winter, it's cold."

Cross-cutting axis: Citizen participation and social responsibility

- Transversal Competence:

Encourage observation and comparison through hands-on activities that relate climate to students' personal experiences.

Achievement Indicators:

- The student can name and describe climates and seasons in English.

Assessment criteria

C1. He/she reproduces vocabulary about climates and seasons in English through flashcards.

C2. He/she creates sentences about climates and seasons in English through written way.

C3. He/she establishes conversations to other classmates to solve problems.

- The student uses expressions and vocabulary related to the weather correctly.

C1. He/she says expressions about weather vocabulary through playful activities.

C2. He/she discusses about weather vocabulary through games.

C3. He/she argues about the topic respecting other opinions.

- Participate in interactive activities to associate the weather with different seasons.

C1. He/she assumes with responsibility the English learning process.

Contents:

- Vocabulary: weather (sunny, rainy, windy, snowy, hot, cold), seasons of the year (spring, summer, autumn, winter).

- Grammatical structures:

or "It's sunny today."

or "In winter, it's cold."

or "What's the weather like today?"

General Guidelines:

- Use picture cards to represent different climates and seasons, which will help students make visual connections.

- Provides examples of how to describe the weather in different places, helping students contextualize the vocabulary.

Suggested Activities:

1. “What’s the Weather Like?” Game: Students draw cards with different types of weather and must form sentences describing the weather.
2. Role-Playing: Students act as meteorologists, describing the weather and seasons to their peers.
3. Song about the seasons: Teach songs like “The Four Seasons Song” or “Weather Song” to practice vocabulary in a fun way.

Development Activities:

1. Describe the weather of the day: Students observe the weather outside the classroom and describe it using the structures learned, for example, "It's sunny" or "It's windy."
2. Comparison of seasons: Students create a table with the characteristics of the climate in each season.
3. Classify activities by season: Students work in groups and classify different activities (such as going to the beach or skiing) according to the season of the year in which they would do them.

Closing Activities:

1. Presentation of the seasons: Students present to the class what activities they do in each season and what weather they have in their city.
2. Reflection on the weather: Talk about how the weather affects their daily activities and how they use the vocabulary learned in everyday situations.

Unit 6: "International Celebrations"

Introduction:

This topic introduces students to the vocabulary and structures needed to talk about international celebrations and holidays from different cultures around the world. The aim is to raise students' awareness about diverse traditions, while practicing English in an engaging and interactive way.

Competencies to Develop:

- Degree Competence:

Students will be able to describe international celebrations, explain the customs associated with them, and compare traditions from different cultures using appropriate vocabulary and structures.

- Cross-cutting axis: Cultural awareness and respect

- Transversal Competence:

Foster a sense of appreciation for diverse cultures and promote global citizenship through activities that actively involve students in exploring international celebrations.

Achievement Indicators:

- The student identifies and describes international celebrations using vocabulary related to traditions, food, costumes, and activities.

Assessments criteria:

C1: He/she names vocabulary about international celebrations and their dynamics

C2: He/she creates sentences using international celebrations vocabulary through written ways

C3: He/ she participate actively in the classroom

- The student uses structures such as "People celebrate by...", "In my country, we...", "They wear...", and "We have a feast for...".

C1: He/she relates sentences using structure such as people celebrate by, in my country through oral ways

C2: He/she applies structures such as people celebrate by, in my country through worship

C3: He/she assumes with responsibilities the homework's

- The student participates in interactive activities discussing different celebrations and comparing them with their own traditions.

C1: He/she integrates in activities relate to celebrations and traditions

Contents:

- Vocabulary:

Celebrations: Christmas, Diwali, Chinese New Year, Halloween, etc.

Traditions: parades, fireworks, costumes, food, music

Cultural elements: customs, holidays, family gatherings

- Grammatical structures:

"People celebrate by....," "In my country, we....," "They wear....," "We have a feast for..."

"On [date], we celebrate [celebration]."

"In [country], [tradition] is very important."

General Guidelines:

- Encourage students to relate the celebrations they learn about to their own traditions and experiences.
- Foster respect for different cultures by creating a safe and open space for students to share and learn about various global celebrations.
- Include interactive, hands-on activities that actively engage students in the learning process.

Suggested Activities:

International Celebration Matching Game:

Students match different international celebrations with their countries and relevant traditions (e.g., Christmas with the USA, Diwali with India, etc.).

Role-Playing:

Students act out celebrations from different cultures, including key customs like dressing in costumes, preparing traditional foods, or participating in parades.

Celebration Songs:

Listen to songs or sing traditional holiday songs from around the world, such as "Jingle Bells" for Christmas, "Happy Diwali" for Diwali, or "Auld Lang Syne" for New Year's.

Research Project:

Students choose a celebration from a different country, research its traditions, and present what they have learned to the class.

Cultural Sharing Day:

Students bring in items, recipes, or stories from their own cultural celebrations and explain their significance.

Create a Global Celebration Calendar:

Students work in groups to create a class calendar with international holidays and celebrations, along with descriptions of the traditions associated with each.

Closing Activities:

Celebration Presentation:

Students present their findings from the research project, sharing what they learned about an international celebration.

Reflection:

Reflect on how celebrating different holidays helps us understand other cultures better. Discuss what celebrations from other countries students would like to participate in and why.

10. Conclusiones

Para concluir este estudio sobre la implementación de estrategias lúdicas en la adquisición de vocabulario y la mejora de la producción oral en estudiantes de sexto grado de la escuela 14 de septiembre, se ha logrado identificar las estrategias utilizadas por el docente y evaluar su efectividad. A través de este análisis, se observó que, aunque el docente emplea diversas estrategias lúdicas, estas no se aplican de manera adecuada, lo que impide que los estudiantes desarrollen las habilidades necesarias para hablar inglés con fluidez.

También, cuando los investigadores implementaron las estrategias lúdicas de manera correcta, se notó una mejora significativa en la adquisición de vocabulario y en la producción oral de los estudiantes. Muchos niños mostraron un mayor entusiasmo por participar activamente, demostrando confianza al expresarse en inglés, lo que confirma el potencial de estas estrategias para motivar el aprendizaje.

A partir de estos hallazgos, proponemos la creación de una guía metodológica dirigida a los docentes de inglés de sexto grado, que incluya una serie de estrategias lúdicas bien estructuradas y pautas claras sobre su implementación. Esta guía servirá como una herramienta valiosa para la comunidad educativa, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje y favoreciendo un ambiente más dinámico y efectivo.

Finalmente, se concluye que, aunque las estrategias lúdicas poseen un gran potencial para mejorar la adquisición del vocabulario y la producción oral, su implementación debe ser planificada cuidadosamente y adaptada a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. Es esencial que estas estrategias se apliquen de manera coherente y consistente, considerando tanto el contexto como las características particulares de los alumnos, para garantizar un aprendizaje significativo y el desarrollo integral de las competencias lingüísticas.

11. Recomendaciones

A la institución educativa (Escuela 14 de Septiembre): Es recomendable que la institución valore la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el currículo de enseñanza del inglés, dado su impacto positivo en la motivación y participación activa de los estudiantes. La implementación de actividades interactivas no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas de forma dinámica. Asimismo, se recomienda al centro educativo implementar la propuesta de guía metodológica, donde se explican diversas estrategias lúdicas que sirven para la mejora de la producción oral y la adquisición de vocabulario.

A los docentes de inglés: Es esencial que los maestros de inglés integren de manera más eficiente las estrategias lúdicas en sus clases, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en este estudio, que indican que estas estrategias favorecen el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Los docentes deben seleccionar juegos, actividades interactivas y dinámicas que se alineen con los objetivos curriculares, y que, a la vez, fomenten un ambiente de confianza y creatividad. Además, se recomienda que los maestros reflexionen sobre la necesidad de diversificar las actividades para mantener el interés de los estudiantes, especialmente en grupos con diferentes estilos de aprendizaje.

A los investigadores en el campo de la educación y la enseñanza de idiomas: Este estudio sugiere que se continúe explorando el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de idiomas, especialmente en contextos educativos como el de la escuela primaria. Se recomienda que los investigadores diseñen estudios más amplios que comparen el uso de estrategias lúdicas con otros métodos de enseñanza en cuanto a su efectividad en el desarrollo de la producción oral y adquisición de vocabulario. Además, sería valioso investigar cómo las diferentes estrategias lúdicas pueden ser adaptadas a diversos grupos de estudiantes, tomando en cuenta factores como el contexto cultural y el nivel de competencia lingüística.

A la población en general: Se recomienda que los estudiantes y las familias apoyen el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo del inglés, comprendiendo que estas técnicas no solo favorecen el aprendizaje de la lengua, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. A los estudiantes se les sugiere que se involucren activamente en las

actividades lúdicas propuestas, aprovechando al máximo la oportunidad para practicar y mejorar sus habilidades en inglés de una manera divertida.

12. Referencias y bibliografía.

Bibliografía

- Alcívar loor, M. L., & Sera, R. M. (Noviembre de 2023). El uso de respuesta física total en la enseñanza del vocabulario en ingles. *Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí*. <https://cct-uleam.info/index.php/chone-ciencia-y-tecnologia/article/download/57/116/351?inline=1>
- Aguinaga Echeverria, S. (11 de Noviembre de 2021). El aprendizaje de colocaciones y las teorías de adquisición de lenguas extranjeras: de la teoría a la práctica. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 15(31), 124-144. <https://doi.org/10.26378/rnlael1531449>
- Alcedo, Y., & Chacon , C. (enero-junio de 2011). El Enfoque Ludico como Estrategia Metodologica para Promover el Aprendizaje del Ingles en Niños de Educacion Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigacion de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+enfoque+l%C3%BAdi+co+como+estrategia+metodologica+para+promover+el+aprendizaje+&btnG=#d=gs_qabs&t=172677833342&u=%23p%3DbgM9mY3M7xsJ
- Allegra G, M., & Rodriguez R, M. (2010). Actividades controladas para el aprendizaje significativo de la destreza de produccion oral en ingles como LE. *Revista Ciencias de la Educacion*. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Actividades+controladas+para+el+aprendizaje+significativo+de+la+destreza+de+produccion+oral+en+Ingles&btnG=#d=gs_qabs&t=1726784170414&u=%23p%3Di5gssagidHEJ
- Amado Diaz, J. L., & Gonzalez Uribe, L. P. (Noviembre de 2020). *IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN INGLÉS DEL GRADO SEXTO*. IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN INGLÉS DEL GRADO SEXTO: <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/15f40585-7922-4e5a-8eed-0924493f8c77/content>
- Angulo Burgos, H. E., & Centeno Diaz, L. S. (26 de Enero de 2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, ubicado en el distrito 1 del municipio de Managua, durante el II semestre del año lectivo 2016*. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, ubicado en el distrito 1 del municipio de Managua, durante el II semestre del año lectivo 2016.: <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/3803>
- Anton, M. (2010). *Indiana University-Purdue University Indianapolis*. Indiana University-Purdue University Indianapolis:

- https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=aportaciones+de+la+teor%C3%ADa+socio+cultural+al+estudio+de+la+adquisicion+del+espa%C3%B1ol&btnG=#d=gs_qabs&t=1726780306761&u=%23p%3DwAljB8i7XhsJ
- Balestrini, M. (2020). Marco Metodologico. Caracas, Venezuela. <https://search.app/q58v1vrbcg9jSZs19>
- Ballesteros Sanchez, A. (01 de Julio de 2014). *universidad de Valladolid*. universidad de Valladolid.
- Basurto Mendoza, S. T., Velasquez Espinales, A. N., Moreira Cedeño, J. A., & Rodriguez Gamez, M. (04 de Enero de 2021). El conectivismo como teoria innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma ingles. *Polo del conocimiento*, 6(1). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2134>
- Belando, M. (2017).
- Bernal Martinez, I. D. (16 de Febrero de 2015). *UNIVERSIDAD DE LA SALLE*. UNIVERSIDAD DE LA SALLE: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=la+ludica+y+el+juego+como+estrategia+de+aprendizaje&btnG=#d=gs_qabs&t=1727987534286&u=%23p%3DI_z-WfSBtBIJ
- Blanco, M. A., & Blanco, M. E. (Diciembre de 2020). Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de Secundaria. *Revista San Gregorio*(43), 155-170. <https://doi.org/https://doi.org/10.36097/rsan.v1i43.1433>
- Boillos Garcia, F. (2023). *La magnificacion y el aprendizaje ludico como recurso didactico: practica comparada y analisis de una metodologia en centros de España y Costa Rica*. La magnificacion y el aprendizaje ludico como recurso didactico: practica comparada y analisis de una metodologia en centros de España y Costa Rica: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+gamificaci%C3%B3n+y+el+aprendizaje+l%C3%ADico+como+recurso+did%C3%A1ctico%3A+pr%C3%A1ctica+comparada+y+an%C3%A1lisis+de+una+metodolog%C3%ADa+en+centros+de+Espa%C3%B1a+y+Costa+Rica&btnG=#d=gs_qabs&
- Carbajal, R. B. (January-June de 2015). Guia para el docente de la enseñanza del Ingles como segunda lengua. *Revista Semestral*(41). <https://camjol.info/index.php/RyR/article/view/2757>
- Casio Garcia, L. (2019). *Universidad Nacional Federico Villarreal*. Universidad Nacional Federico Villarreal: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Los+juegos+educativos+para+mejorar+el+aprendizaje+del+vocabulario+en+Ingles+&btnG=#d=gs_qabs&t=1726787285664&u=%23p%3DTtEiS9jOxOoJ
- Cerdas Ramirez, G., & Ramirez Acosta, J. (2015). La enseñanza de Lenguas extranjeras: historia, teoria y practica. *REVISTA DE LENGUAS MODERNAS*(22). https://doi.org/https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=la+ense%C3%B1anza+de+lenguas+extranjeras%3A+historia%2C+teoria+y+practica&btnG=#d=gs_qabs&t=1726780565003&u=%23p%3DANvjGrD_nsJ

- Cevallos Triguero , L. J., & Palma Villavicencio, M. M. (15 de Diciembre de 2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *Journal Scientific MQRinvestigar*, 6(4), 68-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>
- Chacon , C. T., & Perez, C. J. (Julio de 2011). EL PODCAST COMO INNOVACION EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA. *Revista de Medios y Educacion*(39), 41-54. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+podcast+como+innovacion+en+la+ense%C3%B1anza+del+ingles+como+lengua+extranjera&btnG=#d=gs_qabs&t=1726786272332&u=%23p%3DQ31LAKA0I6MJ
- Chacon, C., & Alcedo, Y. (01 de Enero de 2011). El Enfoque Ludico como Estrategia Metodologica para Promover el Aprendizaje del Ingles en Niños de Educacion Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigacion de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=El+enfoque+ludico+como+estrategia+metodologica+para+promover+&btnG=#d=gs_qabs&t=1726786471682&u=%23p%3DbgM9mY3M7xsJ
- Condori Mamani, L. (2024). *Uso de Juegos didacticos en la enseñanza de expresiones y vocabulario basico en ingles en estudiantes de 5to de primaria en la unidad Educativa "John Dalton"*. *Uso de Juegos didacticos en la enseñanza de expresiones y vocabulario basico en ingles en estudiantes de 5to de primaria en la unidad Educativa "John Dalton"*: [file:///C:/Users/USER1/Downloads/ML-671%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER1/Downloads/ML-671%20(1).pdf)
- Cruz Novoa, A. P. (2022). *EL METODO LUDICO COMO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE. EL METODO LUDICO COMO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE*: <https://search.app/sqfGPGXn3AMw9b4d7>
- Cueto Urbina, E. (Diciembre de 2020). INVESTIGACION CUALITATIVA. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3). <https://rhv.uv.cl/index.php/asid/article/download/2574/2500>
- Enriquez Ordoñez, L. V., & Florez Hoyos, F. A. (2015). *Biblioteca Nestor Grajales Lopez*. <https://repositorio.uceva.edu.co/bitstream/handle/20.500.12993/1321/T0026500.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Escudero Arias , L. O., Coelo Castro, M. A., Silva Muñoz, F. M., & Zamora Arana, M. G. (2024). *Uso de estratrgias ludicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices basicas. Uso de estratrgias ludicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices basicas.*: <https://search.app/VHiopES4nLYUVTSP8>
- Escudero Arias, L. o., Coello Castro, M. A., Silva Muñoz, F. M., & Zamora Arana, M. G. (2024). *Google Acagemico*.
- Feria Avila, H., Matilla Gonzalez, M., & Mantecon Licea, S. (18 de Agosto de 2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿METODOS O TECNICAS DE INDAGACION EMPIRICA? *Dialnet*, 11(3), 62-79. <file:///C:/Users/USER1/Downloads/Dialnet-LaEntrevistaYLaEncuesta-7692391.pdf>

- Freire Tixe, M., & Guzman Ramirez, C. (2023). Guia metodologica para disminuir la desercion escolar en la educacion superior. *Revista Cubana de Educacion superior*. <https://search.app/wHZJojthbcLP8tgZ9>
- Fula Perilla, G. L., & Martinez Diaz, J. P. (Noviembre de 2019). https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+ludica+un+estimulante+en+la+produccion+oral+de+la+segunda+lengua+para+grado+segundo&btnG=#d=gs_qabs&t=1726787038169&u=%23p%3Drsk-H3GbWGkJ
- Gallardo P, & Gallardo J. (2018).
- Garrote Salazar, M. (2019). DIDACTICA DE SEGUNDAS LENGUAS Y LENGUAS EXTRANJERAS EN EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA. Madrid, Arganda del Rey, España: Ediciones Paraninfo S. A. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Didactica+de+segundas+Lenguas+y+Lenguas+extranjeras+en+educacion+infantil+y+primaria&btnG=#d=gs_qabs&t=1726784294813&u=%23p%3DwpM8ND6ueN8J
- Gualy Escobar, L. C. (2022). *Universidad Libre*. Universidad Libre: <https://hdl.handle.net/10901/23186>
- Hernandez Mendez, D., & Rodriguez Chamorro, H. (Septiembre de 2020). *Fundacion universitaria Los libertadores*. Fundacion universitaria Los libertadores: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Estrategias+l%C3%BAdicas+para+mejorar+la+habilidad+comunicativa+%28+speaking+%29&btnG=#d=gs_qabs&t=1726778718810&u=%23p%3DflyOx5uCBgoJ
- Jackson. (2016). *Google Academico*.
- Krashen, & Terrel. (1983).
- Loor Salmon, L., Palma Villavicencio, M., Saltos Rodríguez, L., & Bolívar Chávez, O. (Julio de 2018). El aprendizaje cooperativo como una estrategia de enseñanza del Idioma de Ingles en las Escuelas públicas del Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 4(3), 431-448. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v4i3.817>
- Lopez Daza, S. A. (2015). *UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA*. UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA: https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2638/Trabajo%20de%20Grado%20_Sonia%20Ange%cc%81lica%20Lo%cc%81pez%20Daza.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López Gutiérrez., L. C., & Urbina Centeno., J. M. (2011). *Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua*. Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua: <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/6290/1/6300.pdf>
- Luna Meza, K. A., Chicaiza Chicaiza, R. M., Heredia Mendoza, E. M., & Schettini Velázquez, T. E. (2024). INNOVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, VI(4), 66-76. <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=ecb57c52-5235-3e69-8083-e0b16b9c0107>

- Madero Villalba , F. A. (Julio de 2018). <http://hdl.handle.net/11371/2120>
- Martinez Lopez , A. (2023). LA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD Y LA OBSERVACION DIRECTA: OBSERVACIONES CUALITATIVAS PARA UN ENFOQUE HOLISTICO. *Caminos de utopía: Las ciencias sociales en las nuevas sociedades inteligentes*, 1(33), 739-749. <https://acmspublicaciones.revistabarataria.es/wp-content/uploads/2023/05/67-Martinez-Entrevista-en-profundidad-2019-2023-pp739-749.pdf>
- Martinez Paredes , L., Barriga Fray, J., Lluquin Merino, G., & Pazmiño Pavon , L. (25 de Marzo de 2020). *Polo del Conocimiento*. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i3.1385>
- Mateus Ortiz, Y. P., & Ortiz Nova, A. V. (2010). *EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGRES DE NIVEL A1 EN UN INSTITUTO*. EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGRES DE NIVEL A1 EN UN INSTITUTO: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5572/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montoya Muñoz, G. E. (2021). *ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES BASADA EN UN MODELO LUDICO COMUNICATIVO PARA LA MEJORA DE LA INTERACCION ORAL*. ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES BASADA EN UN MODELO LUDICO COMUNICATIVO PARA LA MEJORA DE LA INTERACCION ORAL: <https://search.app/8Xfx3yByCp4Am8uY7>
- Moreno Cuellar, J. (Mayo de 2013). Recursos multimedia y mnemotecnica para la adquisición de vocabulario en inglés. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(38), 112-126. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194225730009.pdf>
- Notario Ladoire, A. (2017). *Universidad de Valladolid. Facultad de Educacion y Trabajo Social*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educacion y Trabajo Social: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/26852>
- Orbea Pacheco , M. E. (Miercoles de Febrero de 2019). DISEÑO DE UNA GUIA METODOLOGICA PARA IMPLEMENTAR PLANES DE ACCION CON BASES EN LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN EL PROCESO DE MEDIACCION DE CLIMA Y CULTURA ORGANIZACIONAL DEL MINISTERIO DE EDUCACION PLANTA CENTRAL 2018-2019. 2019. Quito, Ecuador. <https://search.app/RsT2vCZrU31ZqCqa7>
- Ortiz Abud , K. (Mayo de 2014). TECNICAS METODOLOGICAS PARA MEJORAR LA PRONUNCIACION Y FLUIDEZ DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLES. *Torreon Universitario*(6), 45-46.
- Pabon , O., & Nury , M. (Diciembre de 2019). *Dialectica Revista de Investigacion Educativa*. Dialectica Revista de Investigacion Educativa: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=estrategias+1%C3%BA+dic+o+pedagogicas+para+promover+la+ense%C3%B1anza+del+ingles+en+el+nivel+educativo+de+la+educaci%C3%B3n+básica+primaria&btnG=#d=gs_qabs&t=1726779251626&u=%23p%3DH-MC0U-0Q0AJ
- Paredes Reascos , M. P., Carrasco Carrasco, J. L., Arboleda Valencia, W. M., & Lopez Aguilar , D. V. (05 de Abril de 2024). Actividades ludicas para desarrollar la habilidad de

- comunicacion oral en estudiantes de educacion basica elemental. *BOLETIN CIENTIFICO IDEAS Y VOCES*, 1-33.
https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Actividades+ludicas+para+desarrollar+la+habilidad+de+comunicaci%C3%B3n+oral+en+estudiantes+de+educaci%C3%B3n+basica+elemental&btnG=#d=gs_qabs&t=1726786865432&u=%23p%3D2Q61AmbxD_8J
- Peñañiel, & Aldas. (2023).
- Ramirez Chaparro, A. d. (Octubre de 2015). *Universidad de la Sabana*. Universidad de la Sabana: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/23083/Alejandra%20Del%20Pilar%20Ramirez%20Chaparro%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Resnick et al. (2009).
- Robles Pastor, B. F. (2019). Población y muestra. *PUEBLO CONTINENTE*, 30(1), 245-247.
<https://doi.org/http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>
- Rodrigues Silva, J., & Alsina, A. (2023). LA EDUCACION STEAM Y EL APRENDIZAJE LUDICO EN TODOS LOS NIVELES EDUCATIVOS. *Praksis*, 20(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25112/rpr.v1.3170>
- Torrez Ramos, J. A. (2024). *EL JUEGO COMO METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO DEL INGLES EN ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA AMERICA OBRAJES*. EL JUEGO COMO METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO DEL INGLES EN ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA AMERICA OBRAJES: file:///C:/Users/User/Downloads/ML-672-1.pdf
- UNICEF. (2018).
- Valencia Silva , D. F., & Velásquez Montenegro, D. J. (10 de Diciembre de 2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá*. La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valverde Hernandez, X. (Enero de 2014). MEJORAR LA FLUIDEZ EN INGLES A TRAVES DE LA REALIZACION COLABORATIVA DE UN VIDEO. *Torreón Universitario*(5).
<https://revistasnicaragua.cnu.edu.ni/index.php/torreon/article/view/1096>
- Vea Aguirre, S. J., Chavez Urbina, J., & Camacho Rivadeneira, L. (19 de Marzo de 2024). Vocabulary techniques to improve writing skills. *Sinergia Academica*, 7(2), 1-18.
https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Vocabulary+techniques+to+improve+writing+skills&btnG=#d=gs_qabs&t=1726787427072&u=%23p%3DUxWA1qI60RkJ
- Wulanjani, A. N. (2016). The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning. *Transformatika*, 12(1).
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=492314&val=10054&title=>

The%20Use%20of%20Vocabulary-

Games%20in%20Improving%20Childrens%20Vocabulary%20in%20English%20Language%20Learning

Zegarra Valdivia, M. A. (2019). *UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO*.
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO:
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/5837>

Zeledón Zeledón, J. J., Rivera Mairena, B. Y., & Tercero González, Y. E. (2023). Desafíos que enfrentan los docentes de inglés en escuelas multigrado. *Revista Multi-Ensayos*, 9(7), 45-49. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/multiensayos.v9i17.15740>

Zeledon Zeledon, J. J., Rivera Mairena, B. Y., & Tercero Gonzalez, Y. E. (2023). Desafios que enfrentan los docentes de ingles en escuelas multigrados. *Revista Muliti-Ensayo*, 46.

1. Anexos.

Entrevista realizada al docente

Estimado Docente, somos estudiantes de quinto año de la carrera de inglés de la UNAN-Managua / CUR-Estelí y estamos llevando a cabo una investigación bajo el tema **“Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.”** por lo que requerimos su valiosa cooperación para poder culminar con éxito este proceso investigativo, los datos que usted nos proporcionará será de gran utilidad en nuestro proyecto de investigación.

Preguntas de la Entrevista:

1. ¿Podría contarnos un poco sobre su experiencia enseñando inglés a estudiantes de sexto grado?

Mi experiencia enseñando inglés a estudiantes es que fue un reto debido a las edades de los estudiantes y los intereses que ellos tienen y debido a la complejidad de los contenidos para los estudiantes, encontrar la correcta metodología para los niños de sexto grado algo complejo.

2. ¿Cuáles son las dificultades más comunes que observas en los niños al adquirir vocabulario en inglés? Falta de estudio, falta de interés, falta de recursos
3. ¿Qué desafíos enfrentan los estudiantes en su producción oral en inglés y cómo se manifiestan?

Los desafíos que los estudiantes muestran en la producción oral en Inglés es la confianza la hablar, falta de vocabulario, son tímidos y les da pena hablar.

4. ¿Qué factores crees que contribuyen a las dificultades en la adquisición de vocabulario y la producción oral? Los factores que influyen es la falta de motivación de los estudiantes por aprender y falta de apoyo por parte de los padres, falta de práctica del idioma y que ellos no tienen autoestudio.
5. ¿Qué métodos utilizas para identificar las necesidades específicas de vocabulario y producción oral de tus estudiantes?

Por medio estrategias lúdicas, presentaciones orales de un determinado tema, hojas de trabajo

6. ¿Qué estrategias lúdicas implementa para ayudar a los niños que tienen dificultades en la adquisición del vocabulario y cuáles considera son las más efectivas?

Canciones, juego de roles, juegos de palabras, juegos de memoria, repetición de palabras y las más efectivas son los juegos de memoria, juegos de palabras.

7. ¿Puedes mencionar una actividad específica que utilices para mejorar la producción oral en estudiantes con dificultades? Las canciones
8. ¿Cómo adaptas tus lecciones para atender a los estudiantes que presentan mayores desafíos en el aprendizaje del vocabulario? Usando la atención individualizada y con actividades diferenciadas para esos estudiantes
9. ¿Ha observado una mejora en la producción oral de los estudiantes tras implementar actividades lúdicas? ¿Puede dar ejemplos?
No he observado una gran mejora en los estudiantes cuando implemento actividades lúdicas porque ellos no tienen fluidez al hablar.

Guía de observación

Implementación de estrategias lúdicas

Objetivo (de la observación): Evaluar la implementación y efectividad de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de sexto grado, con el fin de determinar su impacto en la adquisición de vocabulario y la producción oral.

Fecha de Observación: 22 de octubre

Nombre del Observador: Francis Betania Torres Vasquez

clase Observada (Grado/Sección): sexto grado

No	Pregunta o variable a observar	SI	NO	Observación / Comentario
1.	El docente utiliza estrategias lúdicas	X		Pero el docente no enfoca directamente las estrategias en pro de la mejora del vocabulario y producción oral.
2.	Todos los niños participan activamente en las estrategias lúdicas.		X	ya que las estrategias lúdicas nos e están utilizando correctamente.
3.	Los niños utilizan un lenguaje apropiado al expresarse oralmente en inglés.	X		Algunos estudiantes si se expresan bien en inglés, sin embargo, hay estudiantes que batallan para expresarse en Ingles.
4.			X	Porque la mayoría de los tímidos

	Los niños utilizan el vocabulario nuevo aprendido en las estrategias lúdicas.			
5.	Los niños expresan sus ideas de forma clara y coherente.		X	Algunos si lo hacen, pero la mayor parte no
6.	Los niños muestran interés y entusiasmo por las estrategias lúdicas.	x		Pero no todos los estudiantes algunos están distraídos
7.	El docente adapta las estrategias lúdicas a las necesidades de cada niño.	x		
8.	Como influyen las actividades en el desarrollo del lenguaje de los niños.			La influencia no es tan positiva ya que los niños son tímidos
9.	Los estudiantes parecen desinteresados durante la implementación de las estrategias lúdicas,	X		
10.	Que estrategias lúdicas se emplean (juego de mesa, role Playing, canciones etc.) y como impactan en el aprendizaje.			Todas, pero el impacto no es tan positivo ya que las estrategias lúdicas utilizadas no están enfocadas para desarrollar vocabulario y la comunicación oral.
11.	Hay cambios visibles en la mejora del vocabulario y la producción oral de los estudiantes durante la implementación de las estrategias lúdicas.		X	

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.”** para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: 12

Género: Masculino 7 Femenino 9

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés	X				
Cantar canciones en Inglés	X				
Hacer dibujos y contar historias en inglés	X				
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés	X				
Escuchar cuentos en Inglés	X				

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.” para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: 12

Género: Masculino 7 Femenino 9

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés	X				
Cantar canciones en Inglés	X				
Hacer dibujos y contar historias en inglés	X				
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés		X			
Escuchar cuentos en Inglés	X				

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: "Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024." para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: 12

Género: Masculino 7 Femenino 9

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés	X				
Cantar canciones en Inglés	X				
Hacer dibujos y contar historias en inglés	X				
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés	X				
Escuchar cuentos en Inglés	X				

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.”** para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: 12

Género: Masculino 7 Femenino 9

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés	X				
Cantar canciones en Inglés	X				
Hacer dibujos y contar historias en inglés	X				
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés	X				
Escuchar cuentos en Inglés	X				

Encuesta realizada a los estudiantes

Estimado/a estudiante, estamos realizando un trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas para adquisición de vocabulario en el idioma Inglés y la mejora de la producción oral con estudiantes de sexto grado en la escuela 14 de septiembre en el segundo semestre del año 2024.”** para la cual necesitamos que nos facilite información respondiendo la siguiente encuesta, aclarando que la información proporcionada no será objeto de divulgación, sino de mucha importancia para el proceso de la misma es por ello que se insta a responder con sinceridad. Marque con una X o encierre la respuesta que considere pertinente.

Edad: 12 años

Género: Masculino 7 Femenino 9

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés	X				
Cantar canciones en Inglés	X				
Hacer dibujos y contar historias en inglés	X				
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés	X				
Escuchar cuentos en Inglés	X				

Edad: _____

Género: Masculino __7__ Femenino __9__

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

Cuestionario

Actividad	Muy divertido	Divertido	Normal	Aburrido	Nada divertido
Jugar juegos en Inglés			X		
Cantar canciones en Inglés				X	
Hacer dibujos y contar historias en inglés		X			
Actuar pequeñas obras de teatro en Inglés		X			
Escuchar cuentos en Inglés			X		





