



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## TESIS DE GRADO

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

García B, López A, Meneses J

**Tutora: Mtra. Leana Lanuza Espinoza**

**Asesora: Mtra. Ena Anielka Suarez Rugama**

Centro Universitario Regional de Estelí

*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## **CUR-Estelí**

### **Departamento de Educación y Humanidades**

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”

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

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

#### **Autores**

Anyeld Jose López

Bleynir Janey García Olivas

Jonahira Alexandra Meneses Hernández

#### **Asesores**

**Tutora:** Mtra. Leana Lanuza Espinoza

**Asesora:** Mtra. Ena Anielka Suarez Rugama

5 de Diciembre, 2024



## **Agradecimiento**

La culminación de esta Tesis refleja el apoyo y el trabajo en conjunto de muchas personas a quienes deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la fuerza, la sabiduría, la paciencia y la persistencia para poder culminar esta investigación.

A nuestros padres y nuestra familia por brindarnos su amor y apoyo incondicional durante todo nuestro proceso académico. Gracias por ser parte de esta bella experiencia y por ser el refugio en los momentos de mayor incertidumbre y por impulsarnos a alcanzar todas nuestras metas.

Queremos expresar nuestra gratitud a la Universidad CUR-Estelí y al departamento de educación y humanidades por brindarnos las herramientas y los conocimientos necesarios en todo el proceso de nuestra carrera y para la culminación de esta investigación.

Un especial agradecimiento a nuestras Asesoras Leana Lanuza Espinoza y Ena Anielka Suarez Rugama quienes con su guía, paciencia y experiencia fueron una parte fundamental de esta investigación.

Finalmente, a nuestros compañeros y amigos, gracias por su apoyo, ideas, por ser una fuente de inspiración y por hacer de este proceso una experiencia memorable en su compañía.

Con gratitud infinita

Anyeld Jose López  
Bleynir Janey García Olivas  
Jonahira Alexandra Meneses Hernández



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: **Bleynir Janey García Olivas, Anyeld José López y Jonahira Alexandra Meneses Hernández**, han finalizado satisfactoriamente la elaboración de su trabajo investigativo titulado: **Juegos interactivos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral en el idioma Inglés como lengua extranjera**, para optar al grado de licenciatura.

Después de realizar la revisión, como tutora doy fe que los estudiantes han demostrado, dedicación y compromiso para cumplir con todo lo requerido. Es importante mencionar, que en este proceso fueron incorporados las observaciones realizadas; quien tuvo a bien revisar el documento para que los estudiantes puedan presentar defensa.

Culminando el proceso de tutoría, revisión final y tomando en cuenta que el documento cumple con los requisitos establecidos en la normativa de Seminario de Graduación vigente; efectuándose lo anterior y, en consecuencia; los estudiantes se encuentran preparados para presentar defensa el día cinco de diciembre del año dos mil veinticuatro. Este trabajo investigativo, aportará valiosos aprendizajes así mismos servirá a las futuras generaciones en sus procesos investigativos, como antecedente.

Dado en la ciudad de Estelí a los treinta días del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro.

Leana Gisell Lanuza Espinoza  
Tutora Seminario de Graduación  
UNAN-Managua/CUR -Estelí

## **Resumen**

Esta investigación analiza la influencia del uso de Juegos interactivos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral en el idioma inglés como lengua extranjera. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando la entrevista, la observación y la encuesta como instrumentos de recolección de datos, de los cuales se realizó el análisis de resultados para analizar la influencia del uso de los juegos interactivos que fueron aplicados en estudiantes de quinto grado de primaria. Los hallazgos muestran que los juegos interactivos fomentan una mayor motivación y participación de los estudiantes, crean un ambiente de aprendizaje significativo y permiten una retención más efectiva del vocabulario, a la vez que mejoran la fluidez y confianza al hablar. Además, se evidenció una disminución en la ansiedad de los estudiantes al comunicarse en inglés. La investigación concluye que la integración de juegos interactivos como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés puede transformar el proceso de aprendizaje en un enfoque más dinámico y efectivo, promoviendo el desarrollo integral de habilidades comunicativas en el aula.

## **Palabras claves**

Juegos interactivos, memorización de vocabulario, comunicación oral, enseñanza del inglés y estrategias pedagógicas.

## **Abstract**

The current research analyzes the influence of the use of Interactive Games as pedagogical strategy in vocabulary memorization for improving oral communication in English language as a foreign language. The study was developed under a qualitative approach, using the interview, the observation and the survey as data recollection instruments, from which the results analysis was made so as to examine the influence of using Interactive Games that were applied on primary school students from 5th grade. The findings reveal that Interactive Games foment a higher motivation and active participation of students, they also create an environment of positive learning and allow a more effective vocabulary assimilation, at the same time the Games enhance the fluency and confidence for talking. Furthermore, it was evidenced an anxiety decreasing when students speak. The research concludes that the implementation of Interactive Games in the English language learning can become the learning process in more dynamic and more successful Outlook, promoting the development of communicative skill in the classroom.

## **Key words**

Interactive games, vocabulary memorization, oral communication, teaching English and pedagogical strategies.

## Tabla de contenido

1.	<i>INTRODUCCIÓN</i> .....	1
2.	<i>ANTECEDENTES</i> .....	3
3.	<i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i> .....	7
4.	<i>JUSTIFICACIÓN</i> .....	10
5.	<i>OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN</i> .....	12
5.1.	<b>Objetivo General</b> .....	12
5.2.	<b>Objetivos Específicos</b> .....	12
6.	<i>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</i> .....	13
6.1.	<b>Importancia del Idioma Ingles</b> .....	13
6.2.	<b>Inglés Como Lengua Extranjera</b> .....	13
6.3.	<b>Enseñando ingles a niños</b> .....	14
6.4.	<b>Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en primaria</b> .....	14
6.5.	<b>Características del aprendizaje en estudiantes de quinto grado.</b> .....	15
6.6.	<b>Retos comunes en la enseñanza de vocabulario y habilidades de comunicación oral</b> 16	
6.7.	<b>Memorización de vocabulario y comunicación oral</b> .....	16
6.8.	<b>Memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral</b> .....	17
6.9.	<b>Importancia del vocabulario en la comunicación oral</b> .....	17
6.10.	<b>Procesos cognitivos implicados en la memorización y uso del vocabulario</b> .....	18
6.11.	<b>Vocabulario</b> .....	19
6.12.	<b>Tipos de vocabulario</b> .....	19
6.13.	<b>Enseñanza de vocabulario</b> .....	20
6.14.	<b>Comunicación oral</b> .....	20
6.15.	<b>Importancia de la comunicación oral al aprender un idioma</b> .....	21
6.16.	<b>Como aprender y enseñar comunicación oral</b> .....	23
6.17.	<b>Factores que influyen en la retención y uso efectivo del vocabulario en contextos comunicativos</b> .....	25
6.18.	<b>Juegos interactivos como estrategia pedagógica</b> .....	31
6.19.	<b>Definición y clasificación de juegos interactivos</b> .....	31
6.20.	<b>Tipos de juegos interactivos</b> .....	32
6.21.	<b>Beneficios de los juegos interactivos en la enseñanza de lenguas extranjeras</b> .....	33
6.21.1.	<b>Beneficios de los juegos para la mejora de la comunicación oral</b> .....	34

6.21.2.	Juegos interactivos en la enseñanza de vocabulario y su impacto en la comunicación oral .....	35
6.22.	Estrategias Comúnmente Usadas para la Memorización de Vocabulario y Mejora de la Comunicación Oral .....	35
6.23.	Identificación de juegos didácticos efectivos .....	36
6.24.	Características de los juegos que favorecen la adquisición de vocabulario .....	40
6.25.	Implementación en el aula: rol del maestro y el estudiante. ....	40
6.26.	Factores para tener en cuenta al aplicar los juegos como estrategia pedagógica...	42
7.	<i>OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES Y/O MATRIZ DE CATEGORÍAS.....</i>	<i>44</i>
8.	<i>DISEÑO METODOLÓGICO .....</i>	<i>46</i>
8.1.	Tipo de investigación.....	46
8.2.	Población y muestra / Sujetos participantes .....	47
8.3.	Instrumentos de recolección de información. ....	47
9.	<i>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</i>	<i>49</i>
10.	<i>CONCLUSIONES.....</i>	<i>57</i>
11.	<i>RECOMENDACIONES.....</i>	<i>58</i>
12.	<i>BIBLIOGRAFÍA .....</i>	<i>61</i>
13.	<i>ANEXOS.....</i>	<i>67</i>

## **1. Introducción**

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un reto significativo para estudiantes de educación primaria, especialmente en áreas como la memorización de vocabulario y el desarrollo de habilidades de comunicación oral. La importancia de este tema radica en que, a medida que el mundo se globaliza, la competencia comunicativa en inglés se convierte en una herramienta clave para el acceso a mayores oportunidades en el ámbito educativo, laboral y cultural.

En este contexto se destaca la implementación de pocas estrategias efectivas que logren captar el interés de los estudiantes y mejorar su rendimiento en la memorización de vocabulario para mejorar la comunicación oral. En respuesta a estas dificultades, es importante explorar las diferentes estrategias pedagógicas que se implementan dentro del aula de clases y conocer si estas realmente permiten un aprendizaje significativo a largo plazo.

El enfoque adoptado para resolver este problema se centra en la implementación del uso de juegos interactivos como estrategia pedagógica. Esta metodología busca no solo mejorar la retención de vocabulario, sino también fortalecer la capacidad de comunicación oral de manera práctica y motivadora.

Diversas investigaciones, tanto previas como actuales, han destacado el potencial del enfoque interactivo en la enseñanza del inglés. En particular, los juegos interactivos han demostrado ser efectivos en la motivación de los estudiantes, fomentando un ambiente participativo y dinámico que promueve el aprendizaje significativo. Estos estudios coinciden en que el uso de juegos facilita la memorización y mejora la confianza de los estudiantes al expresarse en inglés, disminuyendo la ansiedad y aumentando su disposición para participar.

Este documento describe detalladamente la aplicación de juegos interactivos en un grupo de estudiantes de 5to grado de la Escuela El Rosario en Estelí, Nicaragua. Se presentan los objetivos, el diseño metodológico, los resultados obtenidos y el impacto observado en los estudiantes, así como recomendaciones para su aplicación en otros contextos educativos. El

objetivo final es ofrecer una herramienta efectiva que transforme la manera en que se enseña y aprende inglés en el aula, potenciando habilidades que perdurarán en el tiempo.

## 2. Antecedentes

Para la realización de este estudio se hizo la revisión de diversas fuentes de información relacionadas con la temática de esta investigación, para ser considerados como antecedentes. Se identificaron nueve estudios enfocados en el uso de juegos como estrategia para la memorización de vocabulario y el desarrollo de la habilidad de la comunicación oral.

### **Internacionales**

Primero se identificó una investigación presentada por Arias & Castiblanco (2015), realizada en la ciudad de Bogotá, Colombia; titulada el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés. El objetivo de esta investigación fue implementar una estrategia pedagógica basada en el juego para favorecer el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en la lengua inglesa, esta fue una investigación Cuasi experimental con una muestra de 56 estudiantes de tercer grado entre las edades de 8 a 10 años, los principales resultados de la investigación mostraron, un aumento en los niveles de participación de los estudiantes, así como un incremento en los conocimientos significativos de la lengua inglesa.

Además, se encontró otro estudio internacional realizado por Martinez (2019), en Bogotá, Colombia en el año 2019, titulada El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera. El objetivo de esta investigación era mejorar la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández, a través de una estrategia pedagógica, esta investigación fue de enfoque cualitativo usando instrumentos de recolección de información la observación, diario de campo, prueba diagnóstica, grabaciones de audio, encuestas y planes de clases, La muestra fue un grupo de 27 estudiantes cuya edad oscila entre los 8 y 10 años, los resultados de la investigación arrojaron que los juegos de roles aportan mejoras en las competencias comunicativas de la producción oral.

Por otra parte, se encontró otro estudio internacional realizado por Garma (2021), en Lima, Perú, con el título El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera. Esta investigación era cuasiexperimental y su objetivo era

sistematizar los aspectos conceptuales y empíricos que vinculan la utilización de la técnica de los juegos de roles con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los resultados obtenidos de esta investigación revelaron varios aspectos positivos en el desempeño lingüístico además que los alumnos mejoraron su capacidad de expresión oral.

También se encontró una Tesis realizada por Hernandez (2021), en Tenerife, España; con el título de El juego como vehículo para favorecer la interacción oral en el aula de inglés. El objetivo de esta investigación se basa en comprobar la idoneidad del juego como vehículo para favorecer la competencia comunicativa; esta fue una investigación con enfoque cualitativo en la cual se utilizaron como instrumentos de recopilación de información cuestionarios vía Google, entrevistas semiestructuradas y encuestas, la población de esta investigación fueron 11 niñas y 12 niños d entre 9 y 10 años quienes cursaban cuarto grado de primaria en la escuela María del Carme Fernández Melian en la ciudad de Tegueste. Los resultados de la investigación arrojaron que los juegos ayudan al alumnado a utilizar el vocabulario y la función comunicativa, además interioriza la pronunciación correcta de las palabras que se usan.

Así mismo, se encontró otra investigación realizada por Alaa & Abeer (2022), en Arabia Saudita en el año 2022 con el título, El efecto del uso de juegos educativos como herramienta para enseñar vocabulario en inglés en niños árabes. Esta fue una investigación cuasiexperimental que trataba de dar respuesta a la problemática de cómo puede el uso de juegos ayudar a los jóvenes saudíes a aprender nuevo vocabulario en ingles de manera más efectiva, para el estudio de esta investigación se tomaron 40 estudiantes entre 5 y 6 años quienes estaban en el primer año de aprendizaje de inglés como asignatura en el plan de estudios, los resultados obtenidos de esta investigación apunta que los estudiantes se sintieron más motivados al aprender inglés así como también obtuvieron una mayor adquisición y absorción de vocabulario.

## **Nacionales**

En el territorio Nacional se encontró una tesis realizada por Torrez & Velez (2019), en la ciudad de Carazo, Nicaragua, con el título: Estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje de inglés en secundaria. Esta investigación tenía el objetivo de implementar la estrategia talk show activo utilizando role play para mejorar el proceso de

enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral con los estudiantes de 9no grado A del instituto Juan José Rodríguez, Jinotepe Carazo, en el primer semestre del año 2019. La investigación tenía un enfoque cualitativo, los sujetos de estudio fueron 44 estudiantes de 9no grado A y los instrumentos de recolección de información fueron la entrevista y la observación. Los resultados de esta investigación arrojaron la mejora en la comunicación oral, la auto confianza y la participación de los estudiantes.

De igual manera, en el territorio nacional se encontró una tesis de licenciatura realizada por Rodríguez, Sandoval & Sotelo (2021), en la ciudad de Masaya, Nicaragua con el título de Utilizando juegos como técnicas para enseñar inglés como lengua extranjera, la cual tenía como objetivo evaluar los efectos positivos del uso de juegos como técnicas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el grado de 7mo B del turno vespertino del colegio Concepción de María de la ciudad de Masaya en el segundo semestre del año 2020, el objeto de estudio fueron 10 estudiantes de 7mo grado, esta investigación seguía un enfoque cualitativo, los resultados obtenidos revelaron que los estudiantes estaban más motivados y con más ganas de participar en las actividades propuestas por el maestro además, fue muy notable la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

También en el ámbito nacional se encontró una Tesis realizada por Garcia, Pineda & Cornejo (2021), en la ciudad de Matagalpa, Nicaragua con el título: Estrategia metodológicas que influyen el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés durante el segundo semestre 2020. El objetivo de esta investigación fue evaluar los juegos para ayudar a los estudiantes en el mejoramiento de sus capacidades lingüísticas en la comunicación oral, esta investigación seguía un enfoque cualitativo y los instrumentos de recolección de información fueron cuestionarios y entrevistas, la población fueron estudiantes de 9no grado C del turno vespertino en el instituto Rosa Montoya Flores. Los resultados de esta investigación arrojaron que el uso de juegos permite capturar la atención de los estudiantes en las actividades del aula.

## Locales

En el ámbito local se encontró una investigación realizada por Dávila (2020), realizada en la ciudad de Estelí, con el título de Uso de juegos como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de expresión oral, esta investigación trataba de dar solución a las preguntas ¿ qué tipo de juegos educativos aplica el profesor de primer grado durante el desarrollo de la clase de inglés, esta fue una investigación cualitativa, la población fueron 38 estudiantes de la sección A del turno matutino de los cuales 8 fueron la muestra, Los resultados de la investigación arrojaron que los estudiantes se sentían más motivados y cómodos al aprender a través de juegos, además de una mejora en la adquisición de vocabulario y la habilidad de comunicación oral.

El uso de juegos como estrategia pedagógica para la memorización de vocabulario en la mejora de la comunicación oral a sido un tema de importancia puesto que se han realizado varios estudios sobre su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, en los cuales se reflejaron resultados positivos como lo son, aumento de la participación, motivación, integración y la buena aceptación por parte de los estudiantes hacia la estrategia con base en los juegos. Sin embargo, lo que diferencia este estudio del resto es que este está enfocado específicamente en el uso de juegos interactivos que mejoren la comunicación oral puestos en práctica con estudiantes de 5to grado de primaria de la Escuela El Rosario en Estelí, Nicaragua. Además, esta investigación Analizar la influencia del uso de los juegos interactivos en la memorización de vocabulario para la mejora de la habilidad de comunicación oral.

### 3. Planteamiento del problema

En la actualidad el idioma inglés se ha convertido en una herramienta esencial en la formación académica en Nicaragua. Por lo cual desde hace algunos años se ha comenzado a impartir como materia desde la educación primaria, sin embargo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de este idioma se presentan diversos factores que pueden estar afectado de manera negativa el proceso de aprendizaje y la mejora de la habilidad de la comunicación oral en inglés.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado, especialmente en la educación primaria, enfrenta diversos desafíos relacionados con la memorización y el uso del vocabulario. Aunque el inglés se enseña desde tempranas edades, los estudiantes suelen presentar dificultades para retener y utilizar palabras al momento de comunicarse, afectando su habilidad para expresarse de manera fluida y eficaz en el idioma. Esta problemática puede estar vinculado a métodos tradicionales de enseñanza que enfatizan la memorización mecánica de palabras, sin un enfoque práctico y eficaz que promueva su uso significativo en situaciones cotidianas dentro del aula de clases y fuera de ella.

Akdogan ( 2017), A firma que: there are many teaching vocabulary problems that actually teachers faced or wrong techniques. Learners have to memorize word but as a foreingn language students, students have to know the meaning of the word.Students misunderstand the meaning of the message and the students tend to lack motivation in learning English. Hay muchos problemas de enseñanza de vocabulario que realmente los profesores enfrentan or tecnicas erroneas. Los estudiantes tienen que memorizar palabras pero como estudiantes de un idioma extranjero, los estudiantes tienen que conocer el significado de las palabras. Los estudiantes no entienden el significado del mensaje y los estudiantes tienden a perder la motivacion in aprender Ingles.

Los investigadores sugieren que los factores internos, como la falta de confianza, ansiedad, miedo a cometer errores, y la vergüenza al hablar en un segundo idioma, influyen en la retención y producción oral del vocabulario. Esta situación puede generar una baja autoestima en los estudiantes, afectando su disposición para participar en actividades

comunicativas. Factores externos, como el entorno familiar y social, también afectan la adquisición de vocabulario, ya que muchos estudiantes no tienen oportunidades para practicar fuera del aula debido a la falta de interacción con hablantes del idioma.

Como lo menciona Abu (2019) :

Unfortunately, the significance of educational games and activities in English language classrooms has been ignored, and it is assumed as a fill-in activity instead of a way of real teaching. There has always been a misconception that learning processes should be lecture-type, serious, and cannot be humorous and funny ( p. 2)

Desafortunadamente, la importancia de los juegos educativos y actividades en el aula del idioma inglés ha sido ignorada, y es considerada como una actividad de complete en lugar de una forma de enseñanza real. Siempre ha habido una mala interpretación, que el proceso de aprendizaje debería ser tipos de lectura, serio y que no puede ser humorístico y divertido.

Rosyada & Apoko (2023) en su investigación mencionan: “Then, the other internal factor is embarrassed. Students sometimes felt embarrassment to speak as they lacked vocabulary” (p. 491) Entonces, el otro factor interno es la pena. Los estudiantes en ocasiones se sintieron apenados al hablar ya que ellos carecían de vocabulario. Además, existen otros aspectos que influyen y condicionan la memorización del vocabulario “The environment is an example of an external factor. For instance, the students did not have Friends or family they could talk to” (Rosyada & Apoko, 2023, p. 491) quien sugiere que el ambiente es un ejemplo de factor externo. Por ende, los estudiantes no tienen amigos o familia, con quienes conversar. De este modo es importante contar con un ambiente tranquilo para poder fomentar la concentración ya que de lo contrario un ambiente tenso y lleno.

Sifrar (2012), citado por NAVARO & ZARATE (2016, p.11), hace referencia que la expresión oral es una de las destrezas que más provoca ansiedad, inquietud o miedo, lo cual está asociado a factores afectivos, emocionales, encontrando que las dificultades más significativas de expresión oral en clase, tiene que ver con el miedo a cometer errores, encontrar o recordar el vocabulario adecuado, y el miedo a hablar en público.

### **3.2. Preguntas de investigación**

- **Pregunta general**

¿Cuál es la influencia del uso de juegos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés como lengua extranjera?

- **Preguntas específicas**

¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes para adquirir vocabulario en?

¿Cómo afecta la falta de vocabulario en la mejora de la comunicación oral?

¿Qué aportes brinda el uso de juegos para la memorización de vocabulario en la mejora de la comunicación oral?

¿Cómo pueden ser integrados los juegos en el aula de clases para facilitar la memorización de vocabulario para el desarrollo de las habilidades comunicativas?

¿Qué juegos aportan mejores resultados en la adquisición de vocabulario para el desarrollo de las habilidades comunicativas?

## 4. Justificación

En la educación primaria en Nicaragua la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha tomado mucha relevancia, con el propósito de brindar a los estudiantes una base temprana en el idioma. Sin embargo, muchas veces el proceso de aprendizaje se enfoca principalmente en la memorización de palabras y frases sin integrar de manera efectiva el desarrollo de habilidades comunicativas. Esto puede generar dificultades en los estudiantes para utilizar el vocabulario aprendido de forma práctica y significativa, afectando su confianza y participación en actividades orales. La presente investigación busca resaltar la importancia de estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje dinámico y contextualizado, como los juegos interactivos, para superar estos desafíos y mejorar el aprendizaje del inglés desde una edad temprana.

Por lo cual es necesario explorar estrategias que permitan desarrollar un aprendizaje significativo a largo plazo, ya que en el contexto actual de la globalización estas habilidades en el idioma inglés son cada vez más demandadas tanto para la educación académica, el mercado laboral y el ámbito social en general.

Los resultados pueden tener un gran impacto positivo beneficiando de manera directa al grupo de estudio con los cuales se empleará esta estrategia interactiva y dinámica que busca darle al proceso de aprendizaje de estos niños un toque de diversión y de esta manera cautivar su atención y generar en ellos la motivación para que sigan profundizando en el idioma, así como podría aportar a la mejora de las prácticas educativas al proporcionar información que respalda la efectividad del uso de juegos para la mejora de la comunicación oral.

Esta investigación contribuirá teóricamente al campo de la enseñanza del idioma inglés en Nicaragua ya que proporciona información que respalda la efectividad del uso de los juegos para el aprendizaje del idioma y como estos pueden facilitar la adquisición de vocabulario en el desarrollo de la comunicación oral.

Además, dará aportes significativos ya que tiene un enfoque cualitativo que evalúa la incidencia del uso de estos juegos interactivos mediante la entrevista semi estructurada, la observación y el análisis de las interacciones en el aula de clase del grupo de estudio, de esta manera brindara aportes metodológicos útiles para docentes, investigadores y lectores que deseen profundizar en el tema, todo lo anteriormente mencionado en función de mejorar las estrategias utilizadas actualmente para la adquisición de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.

## **5. Objetivos de investigación**

### **5.1. Objetivo General**

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

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Describir las estrategias comúnmente usadas en el aula de clases en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.
- Identificar cuáles son los juegos didácticos más efectivos para la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral.
- Aplicar los juegos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.
- Proponer juegos interactivos que aportan mejores resultados en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.

## **6. Fundamentación teórica**

### **6.1. Importancia del Idioma Ingles**

Chavez, Saltos & Saltos (2017), Afirma que, en la nueva era de la globalización, el aprendizaje del idioma inglés es de vital importancia para los estudiantes de distintos niveles académicos, puesto que actualmente el uso del inglés se ve en distintas áreas de la vida diaria y escolar. Por consiguiente, se puede afirmar que el aprendizaje de inglés ha pasado de ser un privilegio a una necesidad, debido a su uso extendido en diferentes campos como los negocios, educación y trabajos.

El inglés esta básicamente en cada una de las piezas de: cintas, videojuegos, noticias, melodías, etc. De este modo es sustancias capacitarse en el idioma inglés no únicamente por motivos laborales que si es un motivo muy importante pero también lo es poder estar informado, ser capaz de acceder a distintos tipos de documentación, además de poder ampliar tus conexiones sociales ya que podrías interactuar con personas de todas partes del mundo y sobre todo ser capaz de acceder a todo tipo de noticias y permanecer informado (Lopez, Chasipanta, Chilusa & Robles, 2022).

### **6.2. Inglés Como Lengua Extranjera**

La lengua extranjera es la que se aprende en un país donde no representa la lengua autóctona, es decir, no es hablada dentro del contexto inmediato y, por lo general, tiene lugar en contextos escolares. (Duque, 2020, p. 16)

La enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera presenta diversos desafíos en cuanto a que dicho proceso requiere del desarrollo de habilidades y competencias propias de un comunicador efectivo (SIATOBA et al., 2014, p. 19).

### **6.3. Enseñando inglés a niños**

“Se dice que la edad apropiada para el aprendizaje de una segunda lengua es durante la infancia, puesto que el nuevo hablante aprenderá la segunda lengua en un entorno natural y sencillo. Los niños no traducirán de un idioma a otro” (Carbajal, 2015, p.44)

“La forma más simple y directa de desarrollar el lenguaje es facilitar las oportunidades para que hable y hable sin trabas. Así, servirán para este objetivo todas las actividades y experiencias que proporcionen nuevos significados o que refuercen con distintos matices los ya adquiridos. Nuevas experiencias llevarán nuevos significados y nuevas palabras” (Carbajal, 2015,p.47)

### **6.4. Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en primaria**

En recientes años la enseñanza del idioma inglés ha tomado un grado de relevancia en distintos ámbitos de la sociedad, lo que lo ha convertido en una necesidad primordial en el desarrollo de educación primaria, esto con el fin de conseguir estudiantes que sean capaces de demostrar habilidades comunicativas de manera competente, al momento de enfrentar situaciones futuras que requieran un dominio del idioma (Lareki, 2014).

Con respecto a la manera de enseñar en aulas de educación primaria, especialmente en el aprendizaje de vocabulario Lopez (2009) propone lo siguiente:

Así, no sólo es suficiente con enseñar vocabulario y gramática del idioma, si no también enseñarles a cómo utilizar esas palabras y expresiones gramaticales de forma apropiada y con fluidez en contextos y situaciones de la vida cotidiana. Para ello es el propio centro escolar y el maestro quien debe idear su propia estrategia de acción en el centro y en el aula y seguir unas pautas básicas. (p.2)

Para obtener las mejores competencias comunicativas se debe hacer una selección meticulosa de metodologías que se adapten a las características propias de los estudiantes de primaria, los cuales requieren estrategias comprensibles que les permitan desarrollar sus habilidades de la manera más fácil y rápida.

Lareki Larrainzar, (2014) explica las siguientes estrategias para enseñar idiomas en escuela primaria

- Los maestros deben primar las habilidades orales frente a las destrezas escritas.

- Se deben anteponer los conocimientos previos de los estudiantes para usarlos como punto de partida de la enseñanza, ya que se debe trabajar con lo que se les hace familiar y cercano para después estudiar los nuevos contenidos.
- Incluir la diversión y el juego en las situaciones comunicativas para dar lugar a la motivación del alumnado y a su facilidad del aprendizaje.
- Atención a la diversidad en el aprendizaje de la lengua extranjera. Los alumnos aprenden de distintas formas y a ritmos diferentes.
- Los alumnos necesitan poder enfrentarse al nivel adecuado de dificultad. Pierden interés y motivación si no notan su propio progreso.
- Los alumnos deben ser el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y deben aprender practicando. Esto significa que la labor del profesor debe ser activa, reflexiva, ajustada al nivel de los alumnos.
- Considerar el progreso y el error como algo natural en el proceso de aprendizaje.

(p.10-11)

### **6.5. Características del aprendizaje en estudiantes de quinto grado.**

El aprendizaje de los estudiantes en la escuela primaria requiere que los estudiantes presten atención, observen, memoricen, entiendan, establezcan metas y asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje, todo esto es posible lograrlo a través de la participación activa (Mejia, Aldana, & Ruiz Hernandez, 2017).

Las actividades cooperativas y colaborativas que permitan interacción social son de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes puesto que esto les permite desarrollar sus capacidades comunicativas mientras hacen suyas las actividades de clases y son expuestos a nuevos conocimientos de manera amigable y fructífera (Collazos, Revelo & Jimenez, 2018).

De acuerdo con Roa (2023) Los estudiantes crean sus nuevos conocimientos partiendo de lo que ya estaba en su mente, por ende, es de suma importancia que se fomente en su proceso de aprendizaje la relación entre lo nuevo y lo viejo, ya que es más sencillo memorizar la nueva información si está conectada con algo que ya es familiar y cotidiano.

Los niños necesitan el uso de estrategias flexibles y efectivas que permitan a los estudiantes entender, razonar, memorizar y resolver los problemas, por lo tanto, es necesario que los maestros diseñen actividades que faciliten y aligeren la adquisición de los conocimientos y permitan un aprendizaje significativo (Roa, 2023).

Los estudiantes crean aprendizajes significativos cuando forma parte de actividades que emulan situaciones de la vida real donde ellos deban expresar sus opiniones y reafirmar sus puntos de vista, esto les permite prepararse para poder actuar frente a estos posibles escenarios. Por otra parte, los estudiantes son capaces de adueñarse de conocimientos cuando son capaces de explicar los contenidos o fundamentar sus respuestas, esto les permite poder compartir lo que ya saben de una mejor manera frente a otros (Coen, 1999).

En el proceso de enseñanza se debe dar tiempo para la práctica, ya que Aprender es una tarea cognitiva compleja que no puede ser apresurada. Requiere un tiempo considerable y periodos de práctica para comenzar a construir experiencia en el área. El aprendizaje está fuertemente influido por la motivación del alumno la conducta y las afirmaciones de los maestros pueden motivarlos hacia el estudio (Coen, 1999).

#### **6.6. Retos comunes en la enseñanza de vocabulario y habilidades de comunicación oral**

Rabea (2010) citada por Morales (2021) señala que el reto al momento de desarrollar la expresión oral es necesario contribuir y guiar al los alumnos a lograr el desarrollo de destrezas y estrategias que le permitan utilizar el conocimiento adquiridos en las clases y en contextos reales. Esto es un desafío para la mayoría de los docentes de lenguas extranjeras dado que una situación común es que los estudiantes pueden desarrollar múltiples ejercicios gramaticales de forma correcta pero al momento de escuchar y hablar no hay transferencia de esos elementos gramaticales e incluso léxicos para poder comunicarse.

#### **6.7. Memorización de vocabulario y comunicación oral**

La enseñanza del vocabulario debe convertirse en un reto inaplazable para el docente, empleando diversas estrategias que no se minimicen en procesos repetitivos, memorísticos y

gramaticales, sino que también abarquen una exploración hacia el aprendizaje visual y contextualizado (SIATOBA, FORERO, & GARCIA , 2014, p. 8).

(Alqahtani, 2015) dice El vocabulario en inglés es una parte importante del aprendizaje y la comprensión del idioma inglés. Los estudiantes aprenden vocabulario antes de desarrollar el nuevo contenido. Lo reflexionan mediante la repetición. Los estudiantes practican la pronunciación y obtienen significados mediante la traducción. (Knidnir L, 2015) afirma que “el vocabulario es fundamental para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés”.

Schmitt (2000), citado por Alqahtani (2015, p. 2), se centra en la importancia de la adquisición de vocabulario, ya que “el conocimiento léxico es esencial para la capacidad comunicativa y para el dominio de la L2” (p.55). Además, Nation (2001), mencionado en el estudio de Alqahtani (2015, p. 2), describe la asociación entre el vocabulario y el uso del lenguaje como algo integral, ya que el vocabulario potencia el uso del lenguaje y, a la inversa, el uso del lenguaje mejora la terminología.

### **6.8. Memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral**

El dominio del vocabulario de un idioma es un mecanismo esencial para lograr un ejercicio exitoso en la apropiación de una lengua extranjera (SIATOBA et al ., 2014, p. 19).

“La enseñanza de vocabulario no solo implica palabras individuales, sino también frases y contextos que ayudan a retener mejor las palabras y utilizarlas de forma más frecuente. Así, el aprendizaje de vocabulario es fundamental para dominar el idioma” (Antunez, 2015)

### **6.9. Importancia del vocabulario en la comunicación oral**

El vocabulario juega un rol crucial en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, ya que permite a los estudiantes expresar ideas de manera clara y precisa (Antunez, 2015).

Para poder aprender a comunicarnos fluidamente en otro idioma necesitamos utilizar diferentes estrategias para que sea más sencillo el aprendizaje. Con unas buenas estrategias el aprendizaje del inglés será mucho más ameno (Ortega, 2014, p. 4).

#### **6.10. Procesos cognitivos implicados en la memorización y uso del vocabulario**

En el proceso de memorizar vocabulario se ven envueltos muchos procesos cognitivos que permiten una correcta interpretación, adquisición y uso de la información, entre estos procesos encontramos la percepción, la memorización y atención. (Lupón, Torrents, & Quevedo, 2012) define la percepción como el proceso de extracción activa de información de los estímulos, y elaboración y organización de representaciones para la dotación de significado. A diferencia del resto de las funciones cognitivas, presenta la característica distintiva de tener su origen en la interacción física que se da entre el medio y el organismo a través de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) con lo que viene a ser el punto de encuentro entre lo físico y lo mental.

La atención genéricamente se puede definir como la capacidad de atender, de concentrarse, de mantener la alerta o de tomar consciencia selectivamente de un estímulo relevante, una situación, etc. la atención históricamente ha tenido distintos significados: desde el estructuralismo se entendía como un estado de la consciencia, y desde el funcionalismo se concebía como una función activa del individuo cuyo propósito es la adaptación al medio. La atención se da cuando el receptor empieza a captar activamente lo que ve lo que oye y, comienza a fijarse en ello o en una parte de ello, en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada (Teule, 2015).

La memoria es un proceso psicológico que posibilita el almacenaje, la codificación y el registro de la información, con la particularidad de que puede ser evocada o recuperada para ejecutar una acción posterior, dar una respuesta, etc. Es un proceso característico del ser humano (aunque no exclusivo), sin el cual no se puede llevar a cabo ningún aprendizaje. Memoria y aprendizaje son procesos que se suelen estudiar conjuntamente (Teule, 2015).

### **6.11. Vocabulario**

Conjunto de palabras de un idioma o de un dialecto, que utiliza un hablante, autor o grupo de hablantes (Real Academia de la Lengua Española (RAE), 2014). El termino vocabulario tiende distintas definiciones, en algunos estudios se define como vocabulario al reconocimiento visual, inmediato de palabras por parte de los estudiantes, tambien se define como todas esas palabras especificas que son comprendidas, habladas y entendidas por los estudiantes en cualquier contexto (Afzal, 2019).

Para Steffi & Pinodang (2020) El vocabulario es un aspecto fundamental del aprendizaje en Ingles, ya que sin un vocabulario adecuado, a los estudiantes se les dificulta comunicarse, exepresar ideas u opiniones, compredar textos y escuchar instrucciones. Los estudiantes no seran capaces de comunicar sus pensamientos y menos entender los de otros hablantes, sin un vocabulario amplio, por ende es de suma importancia adquirir la mayor cantidad de palabras posibles cuando se aprende un idioma ,para poder mejorar la habilidad de el Habla. (Harum, Lan, & Hui, 2022)

### **6.12. Tipos de vocabulario**

Susanto (2017) asegura que:

El vocabulario está dividido en dos tipos los cuales son vocabulario activo y vocabulario pasivo, el primer vocabulario se refiere a que ha sido enseñado a los estudiantes y que se espera que estos sean capaces de usar, mientras que el segundo se refiere a las palabras las cuales los estudiantes podrían reconocer cuando se les son presentadas a ellos, pero probablemente no son capaces de pronunciarlas.

Otra clasificación del vocabulario es cuando son nombrados vocabulario receptivo y vocabulario productivo, el vocabulario receptivo son todas aquellas palabras que los estudiantes reconocen y comprenden cuando son usadas en un contexto, pero no son capaces de usarlas. El vocabulario productivo son las palabras que los estudiantes comprenden y pueden pronunciar correctamente y utilizar de forma constructiva al hablar y escribir. (p. 4)

### **6.13. Enseñanza de vocabulario**

La enseñanza del vocabulario debe convertirse en un reto inaplazable para el docente, empleando diversas estrategias que no se minimicen en procesos repetitivos, memorísticos y gramaticales, sino que también abarquen una exploración hacia el aprendizaje visual y contextualizado. (SIATOBA, FORERO, & GARCIA , 2014, p. 8)

(Alqahtani, 2015) dice El vocabulario en inglés es una parte importante del aprendizaje y la comprensión del idioma inglés. Los estudiantes aprenden vocabulario antes de desarrollar el nuevo contenido. Lo reflexionan mediante la repetición. Los estudiantes practican la pronunciación y obtienen significados mediante la traducción. (Knidnir L, 2015) afirma que “el vocabulario es fundamental para la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés”.

Schmitt (2000), citado por Alqahtani, 2015, p. 2) se centra en la importancia de la adquisición de vocabulario, ya que “el conocimiento léxico es esencial para la capacidad comunicativa y para el dominio de la L2” (p.55). Además, Nation (2001), mencionado en el estudio de (Alqahtani, The Importance of vocabulary in language learning and how to be taught, 2015, p. 2) describe la asociación entre el vocabulario y el uso del lenguaje como algo integral, ya que el vocabulario potencia el uso del lenguaje y, a la inversa, el uso del lenguaje mejora la terminología.

### **6.14. Comunicación oral**

Según Álvarez, Landero, Arias & Morales, (2023) “la producción oral es una de las llamadas destrezas o artes del lenguaje como también lo son: la producción escrita, comprensión auditiva y la comprensión lectora” ( p. 8211).

De acuerdo con (Pal, 2015), “Hablar es la entrega del lenguaje a través de la boca. Para hablar, creamos sonidos usando muchas partes de nuestro cuerpo, incluido el tracto vocal, las cuerdas vocales, la lengua, los dientes y los labios” (p. 10). “La habilidad de hablar se denomina producción oral y es ciertamente una de las habilidades que los estudiantes necesitan aprender en su desarrollo del lenguaje” (Youssof, 2016, p. 1)

Tal como lo hace notar Jiron & Guardian, (2017):

En nuestro propio idioma, hablar suele ser la segunda habilidad lingüística que aprendemos. Esta forma vocalizada del lenguaje generalmente requiere al menos un oyente. Cuando dos o más personas hablan o conversan entre sí, la conversación se llama "diálogo". El habla puede fluir naturalmente de una persona a otra en forma de diálogo. También puede planificarse y ensayarse como en la entrega de un discurso o presentación. (p.8)

Según UR (1996) citado por Hoang Tuan,(2015) Hablar es la habilidad más importante de las cuatro habilidades del idioma inglés (escuchar, hablar, leer y escribir) esto porque a quienes conocen muy bien un idioma generalmente se les denomina hablantes de ese idioma. Dominar dicha habilidad nos permitirá comunicar nuestras ideas correctamente, transmitiendo de una manera efectiva lo que se quiere dar a entender.

“Hablar es un proceso interactivo de construcción de significado, recepción y procesamiento de información... hablar es un medio de comunicación para expresar ideas, información y sentimientos a los demás” (Rahman, 2011, p. 1).

Mauliyuda ( 2018) señaló que “hablar es una de las habilidades más importantes en inglés como lengua extranjera o EFL, muestra la mejor influencia cuando se ve el objetivo del proceso de aprendizaje del habla” (p.1). Para poder comunicarse correctamente en otro idioma se debe tener en cuenta factores del habla como entonación, un vocabulario amplio y una fluidez excelente, si eres capaz de desarrollar correctamente la comunicación oral permitirá de igual manera mejorar las otras habilidades del idioma. (Espinoza & Martinez, 2020, p. 9)

### **6.15. Importancia de la comunicación oral al aprender un idioma**

De acuerdo con Hernandez (2021) “Las destrezas orales no son las que más se desarrollan en las aulas de Lengua Extranjera. Tal vez, esto se debe a que son las más difíciles de desarrollar, debido al procesamiento cognitivo que requieren y por estar ligadas al contexto social e interpersonal” (p.9). Esta es la razón del porque gran parte de los estudiantes

tienden a evitar la práctica de la comunicación oral, adoptando actitudes poco colaborativas que obstaculizan su proceso de aprendizaje.

Como define Bilash (2009) referido por (Torrez & Velez, 2019, p. 21)

El objetivo del lenguaje es la comunicación y el objetivo de hablar en un contexto lingüístico es promover la eficiencia comunicativa; los profesores quieren que los estudiantes sean capaces de utilizar el idioma de la forma más correcta posible y con un propósito. Los estudiantes a menudo valoran el habla más que las otras habilidades de lectura, escritura y comprensión auditiva, por lo que la motivación no siempre es un problema tan importante, pero lo que suele suceder es que los estudiantes sienten más ansiedad relacionada con su producción oral. Cómo el habla está interrelacionada con las otras habilidades, su desarrollo da como resultado el desarrollo de las demás. Uno de los principales beneficios de una mayor competencia comunicativa es la consiguiente oportunidad de trabajo, educación y viajes; siempre es una ventaja poder comunicarse con otras personas. (p,3)

Guanquiza (2013) “Agrega que La expresión oral brinda la oportunidad a los estudiantes de demostrar su capacidad de comunicarse oralmente utilizando vocabulario y estructuras gramaticales”. Por lo tanto, se puede decir que los estudiantes mejoran esta habilidad por medio de diversas actividades tales como: describiendo objetos o situaciones, dar explicaciones de algo en concreto, realizar entrevistas, practicar haciendo monólogos, role play y dramatizaciones, hacer grabaciones de video o audio, llamadas telefónicas y clubes de conversación.

La comunicación oral es una de las principales destrezas que se deben desarrollar al aprender un idioma, ya que esto nos permitirá socializar con otras personas al momento de estudiar y aprender. Según Mamani (2020), “se denomina comunicación oral al proceso didáctico en el que los sujetos interactúan al entrar en contacto entre sí, cada uno con su forma de ser”.

Por lo tanto, es importante que los estudiantes en el proceso de aprendizaje de un idioma estén siempre en constante participación e integración en las actividades que los

docentes realicen en el desarrollo de las clases. “Así mismo deben poner en práctica dentro y fuera de la escuela cada uno de los conocimientos adquiridos, ya que es una forma efectiva de desarrollar y mejorar las habilidades de comunicación oral” (Davila & Barrera, 2023, p. 2)

Para el desarrollo de las habilidades comunicativas los estudiantes deben realizar constante participaciones y prácticas repetitivas de manera activa, donde se tenga como meta principal que los estudiantes realicen interacciones entre ellos. No se trata solo del ejercicio rutinario y tradicional en el aula como único método de enseñanza, sino que también se explica activamente de forma muy diferente a la tradicional ya que los alumnos participan durante toda la clase. (Davila & Barrera, 2023, p. 2)

Chavez Choque (2020) Expone que los estudiantes que no participan presentan desventajas con relación a los que participan activamente en las clases, ya que la participación incide en sus bajas calificaciones escolares en el tema. Aunque en algunos estudios se encontró que los estudiantes disfrutaban aprender inglés, algunas de las principales razones para no participar activamente son el miedo a cometer errores frente a sus compañeros, la falta de tiempo para la clase de inglés y la falta de estrategias para desarrollar la comunicación oral ya que las clases de inglés se enfocan en la gramática: (Jiron & Guardian, 2017, p. 13)

De acuerdo con Bygate (1987), citado por Jiron & Guardia (2017, p. 14), “El conocimiento es fundamental, pero un hablante de la lengua debería ser capaz de utilizar este conocimiento en diferentes situaciones. No sólo sabemos cómo construir frases en abstracto: tenemos que producirlas y adaptarlas a las circunstancias” (p.3).

#### **6.16. Como aprender y enseñar comunicación oral**

En la actualidad, muchos profesores de lingüística y de inglés como segundo idioma coinciden en que los estudiantes aprenden a hablar en una segunda lengua mediante la “interacción”. La enseñanza comunicativa de la lengua y el aprendizaje colaborativo son los mejores métodos para lograr este objetivo, Kayi (2006), referenciado por Jiron & Guardian (2017, p. 32). He aquí la importancia del uso de estrategias que fomenten la comunicación

entre estudiantes, imitando situaciones de la vida real o realizando actividades que se enfoquen en el aprendizaje significativo y la interacción oral.

Es necesario desarrollar confianza en el aprendiz para que se anime a participar activamente en la interacción oral constante exigida para desarrollar la competencia comunicativa. También se debe brindar una mayor importancia al perfeccionamiento de la habilidad de producción oral mediante un plan de estudios efectivo que involucre en su diseño la instrucción oral (Rico, Ramirez & Montiel, 2016).

El habla es una herramienta, no un fin en sí mismo. Por lo tanto, es esencial que los profesores sepan qué estrategias utilizar para desarrollar la habilidad de hablar. Las estrategias aplicadas deben permitir la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes con timidez o que simplemente no confían en sus capacidades comunicativas, quienes comúnmente no participan en el desarrollo de actividades en el aula de clases.

De acuerdo con Rahmatollah (2012):

Una forma de alentar a estos estudiantes a comenzar a participar es ayudarlos a desarrollar un conjunto de respuestas mínimas que puedan usar en diferentes tipos de intercambios. Tales respuestas pueden ser especialmente útiles para principiantes. Las respuestas mínimas son frases predecibles, a menudo idiomáticas, que los participantes de la conversación usan para indicar comprensión, acuerdo, duda y otras respuestas a lo que otro hablante está diciendo. Tener un conjunto de tales respuestas permite al estudiante concentrarse en lo que el otro participante está diciendo, sin tener que planificar simultáneamente una respuesta. Algunas situaciones de comunicación están asociadas con un conjunto predecible de respuestas habladas. (p.3)

Los estudiantes de idiomas sienten cierta vergüenza mientras realizan conversaciones puesto que al inicio no saben que decir a los demás, ya sea porque no han sido capaces de entender al otro hablante o por miedo de provocar un malentendido al creer que no serán comprendidos por las demás personas (Rahmatollah, 2012). Los maestros deben ayudar a

que los estudiantes pierdan este temor dándoles herramientas que puedan usar al momento de encontrarse en un bloqueo comunicativo para poder sacar a delante la conversación.

Al alentar a los estudiantes a usar frases de aclaración en clase cuando se produce un malentendido y al responder positivamente cuando lo hacen, los profesores pueden crear un entorno de práctica auténtico dentro del aula. A medida que desarrollen el control de varias estrategias de aclaración, los estudiantes ganarán confianza en su capacidad para manejar las diversas situaciones de comunicación que pueden encontrar fuera del aula (Rahmatollah, 2012).

#### **6.17. Factores que influyen en la retención y uso efectivo del vocabulario en contextos comunicativos**

##### Motivación

Según Harmer (2007), mencionado por Torrez & Velez (2019 p.22) “La motivación es una especie de impulso interno que empuja a alguien a hacer cosas para lograr algo” “En los debates sobre la motivación se hace una distinción aceptada entre motivación extrínseca e intrínseca, es decir, la motivación que viene de fuera y de dentro”.

“Se considera que la habilidad para hablar se puede lograr a través de la motivación. Cuando el estudiante se siente motivado, su autoestima es alta, logra mejorar su oratoria, exposición, diálogo y comunicación con los compañeros, profesores y personas extranjeras”. (Jiron & Guardian, 2017, p. 16)

Según Alizadeh (2016) “La motivación es un factor clave para explicar el éxito o el fracaso de cualquier actividad difícil. Sabemos que el éxito en una tarea se debe a que alguien está motivado” (p.11). por lo tanto, se puede decir que la motivación es como tal un factor con mucha relevancia en el proceso de aprendizaje, por ello se debe evitar a toda costa que los estudiantes pierdan la motivación ya que puede convertirse un obstáculo demasiado grande y ralentizar la adquisición de conocimientos en los estudiantes.

##### Ansiedad

Olaya & Ahumada (2023) Afirman que Infortunadamente, por ser un factor psicológico que afecta la parte emocional del estudiante, no se percibe a simple vista, por lo tanto, se suele ignorar en los procesos de aprendizaje, por lo que no se le brinda la atención que merece (p,2). “La ansiedad es el sentimiento de miedo y preocupación que una persona experimenta al realizar una actividad, y que a veces no se puede controlar” (Javed, Eng, Rashid, & Sam, 2013, p. 2)

(Jiron & Guardian (2017) Argumentan “Pensamos que la ansiedad es un avance involuntario que tenemos los seres humanos, la causa son la angustia, la preocupación y sobre todo la inseguridad tal vez porque los estudiantes no han respondido de manera muy coherente, sin embargo, su inseguridad no le permite que se pueda expresar, esto hace que los estudiantes no mejoren sus habilidades de habla porque la ansiedad no les ayuda a mostrar su capacidad de hablar inglés”. (p.17)

“Muchas veces los estudiantes entran en un estado de ansiedad cuando realizan sus primeras exposiciones en inglés y temen cometer errores o ser criticados por sus compañeros de clase. Este tipo de situación se da muy a menudo en el aprendizaje de inglés y, esta limita la capacidad cognitiva que tiene el estudiante al procesar información nueva”. (Roa, 2023, p. 3)

Como menciona el autor Maji (2023) la ansiedad es un problema psicológico que presentan algunos individuos cuando se sienten inseguros. Algunos estudiantes se ponen ansiosos durante la clase ya sea porque no se sienten cómodos con el idioma que están aprendiendo o simplemente no se sienten seguros hablando o aprendiendo un nuevo idioma.

Timidez.

Ostovar, Saface, & Sobhanifar (2015) sostiene que "muchos estudiantes reciben bajas calificaciones en las clases de expresión oral en inglés como lengua extranjera. Los profesores suponen erróneamente que no son lo suficientemente competentes y los profesores ignoran la timidez “como factor afectivo” (p.22).

Kasper G (2012) afirma que “los estudiantes tímidos experimentarán ansiedad y querrán evitar muchas situaciones educativas. Los maestros y los compañeros pueden creer erróneamente que estos estudiantes son menos capaces y menos inteligentes” (p.2). La timidez es un problema psicológico que presentan algunos estudiantes durante su formación académica. Esto limita la capacidad de los estudiantes para desarrollar sus habilidades y capacidades de forma correcta y en muchas ocasiones los docentes piensan que estos estudiantes no tienen capacidad para aprender o son menos inteligentes que otros. (Maji, 2023, p. 22)

### Actitud

Rubin y Thompson (2012) citados por (Jiron & Guardian, 2017, p. 20) expresan “define la actitud como uno de los factores clave que influyen en el éxito o el fracaso del estudiante de una lengua” (p.12). La actitud correcta es un factor muy importante para hablar inglés, puede desanimarse fácilmente por dificultades para hablar un segundo idioma, pero si el estudiante tiene una Buena actitud y confianza en sí mismos y practicar el idioma inglés, tendrán éxito cuando hablen inglés. (Jiron & Guardian, 2017, p. 20)

Istiyani (2014) afirma que “la actitud lingüística es un concepto importante porque desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas. Las actitudes son estados internos que influyen en lo que es probable que hagan los estudiantes” (p. 3). La actitud de los estudiantes juega un papel importante en el aprendizaje del inglés. De ellos y de su buena actitud depende aprender y desarrollar las diferentes habilidades del idioma.

### Exposición

Navarro & Zarate (2016), mencionan que los estudiantes suelen presentar problemas de desarrollo durante la producción oral incluso en un nivel educativo elemental. De acuerdo con lo anteriormente mencionado las habilidades orales están vinculadas a las actividades de aprendizaje que los estudiantes desarrollan en clase. Este argumento coloca una gran responsabilidad en el proceso de enseñanza, lo que convierte al profesor de inglés en un guía esencial para el desarrollo de esta capacidad. (Morales& Morales , 2022)

Figuroa & Intriago (2022) plantean que para que los estudiantes obtengan una producción oral adecuada, necesitan desarrollar la práctica del habla tanto fuera como dentro del aula. En consecuencia, las actividades en la clase de inglés deben ser dinámicas para motivar a los estudiantes a seguir practicando la L2. De este modo se puede inferir que las actividades desarrolladas en el aula de clases ayudan a la mejora de la comunicación oral de los estudiantes. Por lo tanto, considerando que la expresión oral implica una interacción entre personas para lograr un uso específico de la lengua como proceso comunicativo. “Por ello, es de vital importancia que durante la enseñanza se produzcan experiencias concretas que fomenten la interacción social” (Olivares Oropeza, 2017, p. 19).

El docente es la principal fuente de exposición del estudiantado al idioma inglés y las instrucciones y órdenes son los medios naturales de comunicación en inglés en la sala de clases, por lo tanto, es de primera importancia que el docente realice su clase en este idioma. El uso del idioma inglés en la sala de clases es primordial para que el estudiante pueda tener la primera aproximación a la lengua extranjera y como lo menciona Scrivener, (2005) citado por (Quidel, Del Valle, Arevalo, Ñancucheo, & Ortiz, 2014, p. 5) “Los profesores son la fuente principal de entrada del idioma comprensible para los alumnos, el tiempo que el profesor ocupa en hablar juega una parte importante en la adquisición del lenguaje”.

## Idioma Materno

Empleando las palabras de Mendoza, Carpio, & Macias (2023):

Cuando alguien aprende un segundo idioma, su lengua materna a menudo forma la base de su comprensión del nuevo idioma. Por ejemplo, si alguien está aprendiendo español y habla inglés como primer idioma, es probable que use palabras y frases en inglés para expresarse en español, porque ya está familiarizado con la estructura del idioma. Además, el primer idioma de una persona puede brindarle una mejor comprensión de cómo funciona un segundo idioma, porque puede reconocer fácilmente los patrones en ese idioma. Sin embargo, la influencia de la lengua materna en la producción de una segunda lengua no siempre es positiva. En algunos casos, el primer idioma de una persona puede interferir con su capacidad para usar y producir un segundo idioma. Esto es especialmente cierto cuando alguien está tratando de

aprender un idioma que es muy diferente de su lengua materna. Por ejemplo, si alguien está tratando de aprender japonés, pero su idioma nativo es el inglés, puede tener dificultades para expresarse en japonés debido a las diferencias gramaticales y estructurales entre los dos idiomas. (p.5)

### Pronunciación

“La pronunciación en el idioma inglés tiene una importancia extraordinaria, ya que la misma está estrechamente relacionada con el significado de las palabras, que a su vez contienen la información que se brinda en el discurso oral” (Texidor, Reyes, & Echevarria, 2016, p. 1)

Probablemente la pronunciación es uno de los aspectos más difíciles de dominar en el aprendizaje del inglés; Hay que tener presente que cuando existen problemas de pronunciación al estudiar una segunda lengua, o lengua extranjera, no solo se impacta la capacidad del habla sino también el nivel de comprensión del aprendiz (Guisarre, 2020).

Poseer una buena pronunciación es de suma importancia para estudiantes de idiomas puesto que ello le facilitara de gran manera la comunicación oral con otros hablantes, además que incrementa su confianza y autoestima aspectos claves para poderse expresar correctamente en cualquier situación. Ya que de acuerdo con Rodriguez (2019) “un aprendiz con una pronunciación muy defectuosa, por muy buena que sea su gramática, no puede ser considerado un aprendiz óptimo, ya que muchas veces desviará la atención de quien lo escucha, del mensaje en sí, hacia la forma en que dicho mensaje se emite, más aún cuando su pronunciación llega incluso a dificultar la comunicación porque el oyente no puede entenderle”. (p.1)

### Interacción

La interacción verbal en el aula consiste en un proceso de intercambio de información, el cual involucra la activa participación de los alumnos y los docentes en la acción educativa con la finalidad de llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje a su máxima expresión.

Goitia, Govea, & Carrasquero (2009) Declara, Para que, una comunicación sea efectiva, el profesor debe aplicar estrategias que garanticen al estudiante ser capaz de comunicarse. Estas estrategias se basan fundamentalmente en el uso de recursos lingüísticos como paráfrasis, gestos y mímicas para ayudar a la comprensión de la información y permitir que la comunicación fluya.

En tal sentido, Long (1981) citado por (Goitia et al., 2009, p.3) Señala que los aprendices deben estar rodeados de situaciones donde estos puedan producir (de manera oral y escrita) sus ideas e intercambiarlas y compararlas con sus compañeros a través de la interacción; donde ellos puedan dar input a sus pares y recibirlo a través de su output (producción) lo cual ocurre mediante ese intercambio comunicacional.

## Miedo

De acuerdo con Adolphs (2013) El miedo se refiere a una emoción causada por muchos factores, principalmente, el miedo es el obstáculo que impide el desarrollo de el cien por ciento de la capacidad humana debido a la sensación de fracaso. También se puede decir que el miedo está relacionado a los nervios, falta de confianza, inseguridad y uno de los factores más comunes, la ansiedad. (Arifin, 2017)

Ramos & Saez (2023) Refiere que “Se ha dicho que el miedo a hablar es uno de los miedos más comunes en los estudiantes en las aulas de inglés, de la misma manera muchos de los efectos son los mismos, lo que sucede en muchas personas es que su corazón comienza a latir más rápido y su boca se seca” (p.7)

Rahmat (2020), una de las razones por las que los estudiantes tienen miedo de las clases de donde se aprenden lenguas extranjeras es que temen la comunicación en la que tienen que participar. Además de eso, algunas actividades relacionadas con el idioma pueden causar más miedo entre los estudiantes. Las actividades que requieren que los estudiantes actúen frente a sus compañeros pueden generar una gran ansiedad; el uso del miedo está presente incluso cuando los estudiantes esperan su turno para participar.

El sentimiento de miedo a cometer errores, de alguna manera relacionado con la falta de autoestima de los estudiantes a la hora de utilizar el inglés hace que a menudo combinen su habla con su lengua materna. Además, la falta de autoestima y motivación de los estudiantes está muy relacionada con el miedo a hablar inglés, lo que les impone una barrera que les hace permanecer en silencio. Ramos & Saez (2023)

### **6.18. Juegos interactivos como estrategia pedagógica**

Los juegos interactivos son estrategias didácticas motivadoras para el aprendizaje, pese a que algunas personas consideran que los juegos no tienen utilidad alguna y son solo una herramienta de diversión, diversos estudios han revelado la importancia de incorporarlos y aprovecharlos como un recurso para la enseñanza, ya que permiten crear un ambiente idóneo para el desarrollo de las competencias de los estudiantes (Cruz & Alvites, 2023)

Cruz & Alvites (2023), Expresa que Hacer uso de los juegos interactivos como recursos metodológico en clases, provoca que los estudiantes se motiven y comprendan con relativa facilidad los contenidos que se están estudiando, ya que al ser presentados de una manera creativa, lúdica e interactiva es más probable obtener un aprendizaje significativo por parte del alumnado.

El juego desempeña un papel esencial en los niños/as en la primera etapa de Educación Infantil porque facilita el aprendizaje y hace que estén más predispuestos a participar y atender mediante este recurso. (Torrez Ramos, 2024, p. 6)

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

### **6.19. Definición y clasificación de juegos interactivos**

Ruiz & Vélez (2022) Expresan que los juegos interactivos o también llamada de interacción social son aquellos que le permiten al niño aprender mientras comparten con

sus compañero y docentes, en la medida en que manipulan el material, a estos se les puede conseguir de manera física o a través de la computadora. Los cuales le habilitan al niño entrar a un espacio mágico en la que él junto con el uso de sus habilidades se apropia de situaciones de aprendizaje reales.

## **6.20. Tipos de juegos interactivos**

Existe una gran variedad de juegos interactivos los cuales de acuerdo con sus características pertenecen a un tipo específico de juego:

Juegos de carácter competitivo se dividen en juegos competitivos y juegos colaborativos estos están clasificados según su grado de competitividad. (Soto Sainz, 2021)

Hadfield (2010) En su libro clasifica los juegos por su funcionamiento tomando como punto de referencia las mecánicas que se ponen en práctica durante el desarrollo de la actividad, siendo los juegos de vacío de información, adivinanzas, búsqueda, emparejamiento, selección, etiquetas, intercambio, combinación, resolución de puzles, roles y simulación los que pertenecen a este tipo.

Maglum (1980) citado por (Soto Sainz, 2021, p25) Elabora una clasificación basada en la Finalidad del juego en este tipo de juegos se toma como meta cumplir con los objetivos generales de la unidad didáctica siendo los juegos de vocabulario, estructuras, deletreo, conversación, escritura, dramatización y comunicación los más comunes en esta categoría.

Guastelegnanne(2009) Define una clasificación sobre el modo de aprendizaje: de acuerdo con un modelo de programación neurolingüística sobre cómo se procesa la información desarrollada por Bandler y Grinder teniendo en esta categoría los juegos visuales, auditivos y kinestésicos. Además, toma en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples del ser humano elaborada por Gardner, donde estos juegos son usados para el desarrollo de las siguientes inteligencias: espacial, socioemocional, lógica, intrapersonal, interpersonal, visual, cinética y lingüística.

Labrador Piquer & Morote Magar (2008) Sugiere un categoria enfocada en el Momento de la utilización del juego. No todas las actividades pueden realizarse en cualquier momento de la acción didáctica, cada actividad cumple una función específica relacionada a la planificación de las clases, dentro de este tipo de juegos encontramos los juegos de iniciación, exploración de nivel, complementación de la unidad didáctica, evaluación e introducción o revisión de un contenido.

Fernandez Cruz (2010) Propone una clacificacion de acuerdo a Los Materiales utilizados, previa a la aplicación de actividades los maestros deben tener en cuenta la cantidad de recursos que se van a necesitar en su ejecución, dentro de esta categoría encontramos los juegos que no necesitan recursos, juegos de pizarra, dibujo, flash cards, dados y objetos geométricos.

Lorente Fernandez & Pizarro Carmona (2012) Dan a conocer una clacificacion enfocada a el Soporte del juego la clasificación de estos juegos toma en consideración los soportes que se necesitan para la ejecución de dichos juegos ya sean tecnológicos o no; los juegos artesanales, juegos tecnológicos, internet, videojuegos y serious games son los que conforman esta categoría.

### **6.21. Beneficios de los juegos interactivos en la enseñanza de lenguas extranjeras**

DÍAS (2018) expresa que:

Los juegos presentan una herramienta como estrategia de aprendizaje, teniendo en cuenta esta idea se puede afirmar que el juego acerca a los estudiantes no solo al conocimiento, ni no que forma parte de su vida, el docente debe motivarlos a participar en su proceso formativo a traves del juego interactivo, combinando el aspecto emocional que este genera, con el aspecto cognitivo dando lugar a los aprendizajes significativos, ya que es una actividad muy bien estructurada, con reglas, contenidos, objetivos procedimientos límites e incentivos.(p. 40)

### **6.21.1. Beneficios de los juegos para la mejora de la comunicación oral**

Pastor (2014) plantea que:

En los juegos comunicativos, el objetivo principal es entender el mensaje que quieren transmitir los otros jugadores y responder de manera apropiada a esos mensajes. Por ejemplo cuando damos instrucciones los jugadores lo tienen que hacer de forma muy específica, los demás deben de seguir exactamente lo que se les dice. Los juegos comunicativos no se centran en la precisión, sino en el desarrollo de la fluidez y en una comunicación significativa, así que son actividades con un objeto no lingüístico. Estos juegos normalmente están relacionados con una falta de información, un alumno tiene una información que otro necesita para conseguir algo. Lo más importante que se lleve a cabo la actividad como dibujar una ruta en un mapa, completar una tabla o encontrar dos dibujos iguales; en lugar de conseguir una estructura correcta. Esto significa que los jugadores estarán más concentrados en conseguir el objetivo que en el propio lenguaje, además los estudiantes pueden ver los resultados del uso del lenguaje a medida que vayan construyendo una confianza en sí mismos. ( p. 23)

Morales (2021) afirma que: “también cabe destacar la mención del desarrollo de capacidades mediante el juego, ya que es precisamente lo que buscamos cuando implementamos el juego como actividad dentro del aula” (p. 40)

El juego contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños. (Gallardo López, 2018, p. 4)

Duque (2020) señala que:

El juego posibilita la dinamización de la estructura del pensamiento del infante, puesto a que con el acto de jugar el niño se hace preguntas, interactúan y resignifican su contexto; por lo tanto dejarlo de lado cuando se trabaja con niños es imposible (p. 27)

Peña y Castro (2012) citado por Duque (2020, p. 28) declara que: El juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los niños con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos dentro del juego, solo se aprende a participar participando.

#### **6.21.2. Juegos interactivos en la enseñanza de vocabulario y su impacto en la comunicación oral**

Según corporación nueva Colombia (2020):

Los juegos son un recurso importante en el proceso de aprendizaje del inglés en el aula, agregan variantes a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un gran incentivo para aprenderlo y usarlo mejor.

A través de los juegos, los niños pueden aprender de la misma manera que adquieren su lengua materna, sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo; incluso está demostrado que los alumnos más tímidos responden mejor a los estímulos de la clase y participan de una manera más positiva.

#### **6.22. Estrategias Comúnmente Usadas para la Memorización de Vocabulario y Mejora de la Comunicación Oral**

Entre las estrategias comúnmente usadas para el aprendizaje de vocabulario encontramos las actividades convencionales estas estrategias están basadas en ejercicios mecánicos en los cuales las nuevas palabras aparecen con poca o casi ninguna

contextualización esto provoca que las información extraída dependa de lo comprendido por el estudiante teniendo como resultado que en ocasiones se presenten errores en la interpretación, entre los ejercicios más comunes encontramos la relación de palabras con imágenes o definiciones.

Las actividades de realias también son usadas en la enseñanza de vocabulario, aunque suelen ser contextualizadas, llegan a ser poco motivadoras y a brindar material difícil de comprender para estudiantes jóvenes, ya que estos necesitan actividades que creen ambientes motivadores e interactivos. Las dramatizaciones son otras actividades comúnmente usadas para la enseñanza de vocabulario, aunque estas crean un ambiente cautivador para estudiantes, no suele congeniar bien con estudiantes jóvenes puesto que llegan a tener un nivel de complejidad alto para que estudiantes jóvenes puedan desempeñarlas.

### **6.23. Identificación de juegos didácticos efectivos**

La interacción está considerada como el origen del lenguaje al tener funciones interpersonales, transaccionales, y colaborativas”. (HERNANDEZ, 2021, p. 8). También, el artículo Juegos para aprender vocabulario en Inglés (2023) recomienda los juegos interactivos para aprender vocabulario en inglés tales como:

#### **Flashcards**

**Objetivo:** Los niños aprenden mucho más cuando asocian las palabras (*asociación de palabras*).

**Materiales:** Targetas con dibujos y palabras en Inglés ordenadas por categorías.

**Descripción del juego:** Existen varias formas de jugar con las targetas como pedir al niño que señale la correcta al escuchar la palabra que dice el maestro. También se le puede proponer que haga frases sencillas con algunas de las palabras que ha identificado en a tarjeta.

## **Juego del teléfono**

**Objetivo:** Se trata de que la pronunciación de la palabra o frase (*pronunciación*) sea lo mejor posible para que el último niño pueda aproximarse lo máximo posible a la original.

**Materiales:** Palabra o frase.

**Descripción del juego:** Es todo un clásico, pero no por ello menos divertido. Consiste en contar al oído de uno de los niños una frase o palabra que deberá transmitir al compañero que tenga al lado. Así sucesivamente hasta llegar al último.

## **Simon says**

**Objetivo:** Este juego ayuda a los alumnos más pequeños a la (*construcción y comprensión de las frases*).

**Descripción del juego:** Se debe elegir un capitán del grupo que irá dando órdenes para que los demás niños las ejecuten. Antes de cada orden hay que decir la frase “simon says”. Por ejemplo, el capitán dice: “simon says arms up” o “simon says turn around”. Quien no cumpla con las órdenes del capitán quedará eliminado.

## **Veo, veo**

**Objetivo:** Este famoso juego puede llevarse a cabo para (*aprender vocabulario en inglés*).

**Descripción del juego:** La frase inicial que se repite todo el tiempo sirve para que los niños mecanicen determinadas construcciones y, a partir de ahí, tendrá que pensar y aprender vocabulario con las diferentes letras.

## **Hot potato**

**Objetivo:** Resulta muy divertido para (*el aprendizaje de los números*) y solamente se necesita una pelota.

**Material:** Una pelota.

**Descripción:** Consiste en contar hasta diez mientras se va pasando la pelota de un niño a otro y el que tenga la pelota, al llegar a diez quedará eliminado.

Según HERNANDEZ (2021) “Los juegos también pueden ser interactivos si incluyen varios participantes que están en la búsqueda de la victoria al mismo tiempo, incluyen aspectos ofensa- intentar ganar el juego y defensa- evitar que el oponente gane” (p. 8). Además, Cervantes Cruz, F y Sierra Chávez, J., (2016) citado por Cruz (2021, p. 12) recomienda los siguientes juegos interactivos para aprender vocabulario incluyendo su forma de aplicación:

### **Let's play domino**

**Objetivo:** Reconocer el nombre de las prendas de vestir a través de juegos de dominó para desarrollar habilidades de cómo utilizar el vestuario teniendo en cuenta las estaciones del año.

**Materiales a utilizar:** Juego de dominó de cartulina.

**Descripción del juego:** Se puede dividir el grupo en dos a más equipos. Se explica a los estudiantes que deben ubicar cada pieza de ropa que aparece en las fichas con su nombre correspondiente escrito en inglés y luego se reparten para que lo armen. El equipo que primero termine sin equivocarse será el ganador.

### **Reglas del juego**

- 1- El juego comienza una vez que el docente de la orden.
- 2- Cuando cada equipo termine de armar el dominó, el docente deberá verificar si está correctamente enlazado.
- 3- Si el equipo que termina primero tiene alguna ficha mal colocada, gana el que terminó después en caso de tenerlas todas bien.

## **Let's fish**

**Objetivo:** Identificar de forma escrita los objetos del aula a través de un juego para desarrollar en los estudiantes hábitos para el cuidado de la base material del estudio y las nuevas tecnologías que poseen las escuelas de hoy.

**Materiales por utilizar:** Dos varas de pescar, peces de cartulina, dos sartenes y dos barcos de cartón.

**Descripción del juego:** Se divide el grupo en dos equipos. A cada uno se le entrega una vara de pescar. Sobre el suelo se colocan los peces, los cuales tendrán un pequeño arito de alambre en sus bocas para poder ser pescados. En estos peces se encuentran escritos diferentes nombres de objetos, palabras, cualidades físicas y todo lo demás que el docente desee incluir, pero solo debe aparecer una palabra en cada uno de ellos. El juego consiste en que los alumnos deben pescar desde sus pequeños barcos de cartón cada pez he ir echando a la sartén solo los 52 peces que tiene escritos los nombres de los objetos de aula y apartando los demás. Ganará el que dentro del tiempo que designe el docente, más peces haya acumulado.

### **Reglas del juego:**

- 1- Se comienza y se deja de pescar a la orden del docente.
- 2- Cada pez seleccionado incorrectamente es devuelto al estanque.

Por otro lado, Díaz, F., Gómez, R y Otero, S., (2016) citado por Cruz (2021, p. 16) menciona los siguientes juegos:

## **Lottery**

**Objetivo:** Repaso de vocabulario.

**Materiales:** Realiza una lotería con el vocabulario aprendido en los años anteriores. Greetings, color, family, animals, fruits. Se toman dos pedazos de cartulina de 1/8 cada una, cada uno de ellos se divide en 9 espacios de igual tamaño, en uno de ellos se pegarán

diferentes recortes del vocabulario que se desea aprender, en el otro se escribirá la palabra en inglés.

**Descripción del juego:** Luego se divide el curso en grupos y en una bolsa echará el vocabulario, uno de los estudiantes irá sacando y la palabra que saque los demás van tapando en su cartón la palabra, el ganador será el que complete el cartón.

## **Stop**

**Objetivo:** Este tradicional juego se puede utilizar para repasar vocabulario aprendido.

**Descripción del juego:** Se separa el curso en grupo o general, se escriben las categorías y luego se escoge una letra con las que se llenará cada una. Gana el primero que llene el cartón.

### **6.24. Características de los juegos que favorecen la adquisición de vocabulario**

De acuerdo con Simbaña-Haro, Gonzáles -Romero, Obando-Tasiguano, & Hinojosa-Cazco, (2022), Las características de los juegos se ven evidenciadas en el momento mismo en que se pone en ejecución, siendo este espontáneo y creado por los niños, planificado y buscando un objetivo en específico, estas características pueden ser de origen educativo, psicológico, o social le permite al niño resolver conflictos también le permite aprender, exponer sus ideas o dudas, y todo esto conlleva a que estas actividades lúdicas sean un aporte positivo en su desarrollo.

Además, desde el punto de vista de Mora et al.(2016) citado por Simbaña et al. (2022) “el juego se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo; es imaginario, es una experiencia cultural en la cual se realizan descubrimientos y se establecen normas”( p. 150).

### **6.25. Implementación en el aula: rol del maestro y el estudiante.**

El aprendizaje de un idioma, específicamente el idioma inglés requiere docentes que estén muy bien capacitados en lo que a metodologías apropiadas para desarrollar un correcto

proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprendizaje y sus problemas en el aprendizaje (Beltran, 2017).

Para lograr que los estudiantes hagan uso del idioma de una manera natural y correcta, los maestros deben tener en cuenta ciertos factores y aspectos que permitirán el desarrollo de las habilidades comunicativas, la previa planificación de procedimientos donde se efectuó el uso de la segunda lengua es de suma importancia, puesto que a veces los estudiantes son capaces de comprender más de lo que pueden expresar, cabe recalcar que toda práctica debe adaptarse a las características de los estudiantes.

El maestro debe brindar explicaciones claras y sencillas que permitan a todos los estudiantes comprender las reglas y funcionamiento de las actividades, también debe motivar a los estudiantes a usar expresiones en el idioma objetivo, y frecuentemente dar espacio a reforzamiento y corrección de conocimientos mediante distintos medios como dibujos, gestos o uso de las pizarras.

El rol del estudiante es uno de los principales cambios que se ha logrado en la enseñanza del idioma. Son ellos quienes desempeñan un rol más activo ya que serán los responsables del nivel de desarrollo de las habilidades del idioma y son ellos quienes deben dar una mayor iniciativa dentro del aula de clase (Ordorica, 2010).

Para los estudiantes que estudian inglés como lengua extranjera uno de los espacios de aprendizaje más importantes es el aula de clase, dentro de la cual se desarrolla su proceso de aprendizaje y que será el espacio propicio, en el cual se darán las condiciones necesarias para que pueda tener la oportunidad de comunicarse en el idioma inglés (Rubio & Garcia, 2012).

## **6.26. Factores para tener en cuenta al aplicar los juegos como estrategia pedagógica**

Si bien los juegos aportan una gran cantidad de beneficios en la enseñanza de idiomas también existen algunos factores que se deben tener en cuenta al hacer uso de juegos como estrategia y de los cuales se debe tener mucha precaución, algunos de ellos son:

Los juegos necesitan una planificación previa muy bien estructurada, sino se logra una preparación previa los juegos no brindaran el estímulo adecuado en los estudiantes. Además, Los juegos necesitan en ocasiones del uso de materiales costosos, por ende, debe tenerse en cuenta un uso óptimo de materiales, o bien adecuar los juegos al nivel económico que se posee (DISCOVER, 2014)

Quispilema Balladares (2023) Expresa que Las explicaciones deben ser claras y precisas, por ello se debe adaptar la actividad al tipo de estudiante con el que se va a desarrollar y no dar información muy complicada que pueda provocar mal entendidos o confusiones al momento de llevarla a cabo. Un factor importante que se debe tener en cuenta es que si no se observa detenida mente el desarrollo del juego algunos estudiantes pueden llegar a distraerse fácilmente y como resultado el estudiante no aprenderá y no se logrará la meta establecida.

Así mismo los juegos se debe tener en cuenta aspectos como la competitividad ya que en ocasiones la competitividad excesiva o agresiva puede llegar a provocar discusiones en el transcurso de la actividad. Los docentes deben cuidar muy bien que a través de la actividad se logre la finalidad formativa de el juego, puesto que el equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es bastante difíciles de conseguir (Quispilema Balladares, 2023).

Las actividades deben dar espacio a los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes se debe considerar una buena organización de los equipos para que estén correctamente balanceados. Los juegos deben didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza, deben tener una función educativa clara (Posada Prieto, 2017).



## 7. Operacionalización de variables

Objetivo específico	Dimensiones de análisis	Definición operacional	Categorías	Fuente
Describir las estrategias comúnmente utilizadas en el aula de clase en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral.	Estrategias de memorización de vocabulario.	Camizán, Lucio, & Isaías (2021) definen: “Las estrategias de aprendizaje bien establecidas por el docente permiten a los estudiantes un mayor conocimiento debido a que podemos considerarlas como las herramientas fundamentales de la enseñanza” (p. 2).	Repetición, asociación, imágenes, contextualización, comunicación, etc.	Entrevistas a docentes, observación en clase.
Identificar cuáles son los juegos didácticos más efectivos para la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral	Juegos didácticos efectivos	Flores (2009) citado por Montero (2017), define los juegos didácticos como: “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta estimulando así la disciplina con un determinado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 77)	Juegos de roles, dinámicas de grupo, juegos de memoria, juegos de mesa.	Revisión bibliográfica entrevistas a docentes y alumnos.
Aplicar los juegos como estrategia pedagógica en la memorización de vocabulario	Aplicación de juegos pedagógicos	ALONSO (2021) define: El juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizaje, siendo	Juegos digitales, juegos de mesa, juegos grupales, juegos de interacción verbal.	Observación del impacto en el aula, entrevistas a docentes y alumnos.

<p>para la mejora de la comunicación oral.</p>		<p>un instrumento esencial en el día a día en el aula del aula para investigar, explorar, manipular, y experimentar, facilitando el desarrollo intelectual del niño ( p. 2).</p>		
<p>Proponer juegos interactivos que aporten mejores resultados en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral</p>	<p>Propuesta de juegos interactivos.</p>	<p>Ruiz &amp; Vélez (2022) definen: los juegos interactivos o también llamada de interacción social son aquellos que le permiten al niño aprender mientras comparten con sus compañeros y docentes, en la medida en que manipulan el material, estos se les puede conseguir de manera física o a través de computadora. Los cuales le habilitan al niño entrar en un espacio mágico en la que él junto con el ordenador y sus pares se apropia de situaciones de aprendizajes reales y virtuales (p.402).</p>	<p>Juegos digitales, simulaciones, actividades en línea, aplicaciones interactivas.</p>	<p>Investigación documental, pruebas en aula, entrevistas a docentes y encuesta a estudiantes.</p>

## **8. Diseño metodológico**

La investigación se desarrolló durante el segundo semestre del año 2024 y consistió en la aplicación de juegos interactivos como estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en el aula.

De acuerdo con la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE 2013), esta investigación se ubicó en el Área 011 “Educación”, dentro de la Subárea 0111, correspondiente a las “Ciencias de la Educación”. Asimismo, se vinculó con la sub línea CED-1.4 – El aprendizaje a lo largo de toda la vida, ya que promovió la participación, la motivación y el aprendizaje significativo a través del juego como recurso pedagógico.

### **8.1. Tipo de investigación**

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

“El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vistas, interpretaciones y significados” (punch 2014 citado por Hernández et al., 2014, p. 358).

Por otro lado Fernández (2017) afirma que:

La metodología cualitativa responde por ello a la realidad sociocultural mas allá de los datos cuantitativos, comprendiendo los valores y creencias de cada ciudadano, de cada comunidad, de cada momento en lo que hacemos y decimos. Así tiene como objeto esencial la descripción de esas cualidades que expresan nuestra comunicación desde la relación social.

## **8.2. Población y muestra / Sujetos participantes**

### **Sujetos de estudio**

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

### **8.3. Instrumentos de recolección de información.**

#### **Entrevista semiestructurada.**

En esta investigación se hará uso de la entrevista semiestructurada con el fin de obtener toda la información posible, a través de preguntas abiertas a docentes y estudiantes quienes brindaran información en base a sus vivencias en el contexto de estudio.

De acuerdo con Tejero (2021):

La entrevista semi-estructurada recolecta datos de los entrevistados a través de una serie de preguntas abiertas. Para saturar los datos, es decir, para recolectar información suficiente para entender el área de interés, este tipo de entrevista requiere una muestra relativamente grande de participantes ( p.68).

Además, Folgueiras (2016) agrega que:

En la entrevista semiestructurada también se decide de antemano que tipo de información se requiere y en base a ello –de igual forma- se establece un guion de preguntas. No obstante, las cosas se elaboran de forma abierta lo que permite recoger información más rica y con más matices que la entrevista estructurada ( p. 3).

#### **La observación.**

Se hará uso de la observación con el objetivo de tener una mejor percepción de la realidad, esto implica la participación del observador para registrar y analizar los datos obtenidos como resultado de la aplicación de estrategia.

Rodriguez, Gil y García (1996) citado por Rekalde, Vizcarra, & Macazaga (2014) refiere que:

La observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera efectiva ( p. 207).

Martínez Mendoza & Altamirano Santiago (2017) añade que: “La observación cobra valor científico cuando pasa de ser un mero acto inocente y sin propósito, a tener una intención que se vale de recursos para el registro, control y análisis de los datos que de tal acto se obtengan” (p. 64).

### **La encuesta.**

Se utilizará la encuesta con el propósito de obtener respuestas sobre la problemática de estudio donde los encuestados brindan información a través de un formulario que deben llenar por cuenta propia.

Leunz y fernandez (2014) citado por Fera, Matilla, & Mantecón (2020) definen la encuesta considerandola como un metodo de empírica que utiliza un instrumento o formulario impreso o digital, destinado a obtener respuestas sobre el problema de estudio, y que los sujetos que aportan la información llenan por sí mismos.

## 9. Análisis y discusión de resultados

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

Para dar salida al objetivo de describir las estrategias comúnmente usadas en el aula de clases en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral se aplicó una entrevista al docente A, quien es el maestro que imparte la materia de inglés como lengua extranjera en quinto grado. En la entrevista realizada la pregunta central estaba enfocada en que el docente A describiera que estrategias utiliza para dar su clase, para lo cual él explica que para el facilitar el aprendizaje del inglés utiliza estrategias como flash cards, en las cuales el vocabulario que utiliza puede variar según el contenido que se esté impartiendo a los estudiantes, además, reafirma la importancia del uso de videos, audios, y algunos juegos de mesa.

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

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

del aprendizaje, y que a su vez posibilite el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades, factor fundamental para implementar para el éxito de las estrategias de mejoramiento.

Por otra parte, la entrevista estaba dirigida a querer conocer si el docente A hace uso de los juegos como estrategia durante sus clases, a lo cual su respuesta fue positiva explicando que los juegos son una excelente estrategia para dar la clase por que capta la atención del estudiante al querer participar en los juegos. Además, mencionaba algunos juegos que según su experiencia facilitaban la adquisición de vocabulario y la mejora de la comunicación sugiriendo que existen varios juegos que son muy buenos para enseñar vocabulario tales como Simon says y touch touch vocabulary.

Por medio de la observación aplicada en los estudiantes previo a la implementación de la estrategia para identificar cuáles son los juegos didácticos más efectivos para la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral, se pudo observar cuáles son las estrategias utilizadas por el docente para lograr que los estudiantes adquieran el vocabulario y cuáles de estas eran realmente efectivas, se pudo notar que los estudiantes tienen cierta inclinación hacia actividades que les permitan estudiar a través de movimientos y participación activa, además que los estudiantes demostraban estar más motivados a integrarse a la clase si las actividades aplicadas permitían la interacción y colaboración entre estudiantes, a través de esta observación llegamos a tomar la decisión de aplicar juegos que cumplieran estas características.

Otro instrumento de recolección de datos utilizado fue la encuesta dirigida a los estudiantes de quinto grado que fue aplicada a la muestra que tomamos de 20 participantes de un total de 38 estudiantes matriculados en el año 2024. Para poder aplicar la encuesta se hizo la selección de los juegos que se estarían utilizando tomando en cuenta lo que pudimos observar en el periodo de la aplicación de la entrevista y las respuestas del docente A en la entrevista que se le aplico previamente, donde se seleccionaron los juegos Let's Fish, let's Play Dominó y Stop. Luego de la aplicación de estos juegos se aplicó la encuesta en la cual en la pregunta 3 se les cuestionaba ¿Cuál fue tu juego favorito en la clase de inglés? Dándoles como opción a) stop, opción b) lests fish) y como opción c) domino, Luego de aplicada la

encuesta a 20 estudiantes se obtuvo como resultado que 55% de los estudiantes escogió la opción B, 25% eligió la opción c y el 15% eligió la opción A como su juego favorito.

Posteriormente se les pregunto ¿aprendiste nuevo vocabulario durante el desarrollo de los juegos en la clase de inglés? Dándoles como opciones A) si, aprendí muchas palabras, b) si aprendí algunas palabras y C) no aprendí ninguna la palabra. Obteniendo como resultado que el 60% de los estudiantes escogió la opción A y el resto elegio la opción B, ningún estudiante elegio la opción C.

En la pregunta ¿Qué tan útil fueron los juegos para ayudarte a conocer el significado de las palabras en la clase de inglés? Se le brindaron las siguientes opciones A) muy útil, B) poco útil y C) nada útil. Los resultados a esta pregunta dieron un 100% de elección a la respuesta A.

Las respuestas obtenidas de la encuesta arrojaron que los juegos aplicados tienen gran potencial para enseñanza y memorización de vocabulario en estudiantes de primaria específicamente quienes cursan el 5to grado.

Pese que previo a la implementación de la estrategia se esperaba un rendimiento positivo por parte de todos los juegos propuestos, los resultados demostraron que no todos los juegos poseen la particularidad de desarrollar las habilidades del idioma, o al menos no de la manera esperada. El juego stop pese a su adaptabilidad a diferentes contenidos, y su dinámica divertida, no logro captar la atención de los estudiantes de igual manera que los demás juegos aplicados, además de que tiende a facilitar el desorden en el aula. En cuanto al juego Domino se descubrió que tiene una estructura atrapante para los estudiantes, y les permite interactuar de una manera más controlada y manejable para el maestro, su reglas sencillas y atractiva apariencia motiva a los estudiantes, y gracias a su forma de juego permite que sea más probable recordar ya prender nuevas palabras. Por otro lado, al ser un juego con una atmosfera amigable permite que la interacción oral sea mal fácil de practicar. Finalmente, el juego lets fish fue el que arrojó los mejores resultados en cuanto a participación e integración de los estudiantes, debido a su estética divertida e infantil capturo la atención de los niños, quienes se mostraron muy contentos al jugarlo. Todo lo anterior lo convierte en la mejor opción para la memorización de palabras y mejora de la comunicación oral.

**En base a la aplicación de los juegos seleccionados se pudo analizar lo siguiente:**

### **La percepción de los estudiantes**

Los resultados de la aplicación de la encuesta realizada a los estudiantes reflejan un alto nivel de aceptación al uso de juegos para enseñar el vocabulario. La mayoría indico que aprendieron nuevo vocabulario y lograron comprender el significado de este mediante la participación activa.

En conformidad con Trasobares (2019) afirmó que :

Los juegos son actividades que precisan de la participación activa del alumnado haciendo que estos sean los que desarrollen su propio aprendizaje. Inconscientemente ellos van adquiriendo vocabulario que luego emplean a la hora de comunicarse. Por supuesto también se debe otorgar importancia a la pronunciación de las palabras que será trascendente durante todo el proceso de aprendizaje de la segunda lengua, en este caso la inglesa. (p. 2)

### **Ambiente del aula y dinámica de los juegos**

El ambiente en el aula durante la aplicación de los juegos se describe como positivo, ya que propicio o facilito la interacción entre estudiantes y maestros facilitando el aprendizaje. Se creó un espacio donde los estudiantes pudieron participar activamente y de manera voluntaria, utilizando el vocabulario brindado.

Trasobares (2019) también sostiene que:

El aprendizaje a través del juego no tiene un único beneficio. A través del juego no solo se propicia in aprendizaje lúdico y divertido, sino que también se produce un aprendizaje significativo en el que los contenidos que aprenden duran indefinidamente. Por otro lado, también se propician el desarrollo de habilidades sociales. (p. 11)

## **Influencia de los juegos como estrategia pedagógica en la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral**

El uso de juegos como estrategia demostró ser eficaz para superar dificultades en la adquisición de vocabulario en busca de la mejora de la comunicación oral motivando a los estudiantes a participar activamente, además resalto que el uso de los juegos genera confianza en los estudiantes al expresarse en inglés.

### **Propuesta de juegos interactivos**

La propuesta de juegos interactivos a continuación presentada es en base al análisis de los resultados de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos a quinto grado de primaria, está basada en el objetivo planteado en la presente investigación que es Proponer juegos interactivos que aportan mejores resultados en la memorización de vocabulario para la mejora de la comunicación oral, ya que este objetivo es el que va dar salida a la problemática planteada. Gracias a la aplicación de una guía de observación, se pudo notar que los estudiantes tienen dificultades al adquirir vocabulario y al momento de comunicarse, ya que se sentían desmotivados a la hora de participar debido a no sentirse atraídos a las estrategias utilizadas y al poseer poco vocabulario para poder expresarse de manera oral. Por esta razón se seleccionaron estos juegos que cumplían con las características necesarias para aportar al proceso de la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral, estos juegos también fueron aplicados a los estudiantes de quinto grado y los cuales arrojaron resultados positivos y mostraron que el uso de juegos como estrategia demostró ser eficaz para superar dificultades en la adquisición de vocabulario en busca de la mejora de la comunicación oral motivando a los estudiantes a participar activamente, además resalto que el uso de los juegos genera confianza en los estudiantes al expresarse en inglés, además, son juegos que no necesitan de muchos materiales para realizarse y que también pueden ser aplicados y adaptados a diferentes contextos y escolaridades según sea requerido y a criterio de cada docente.

### **Juego let's fish**

**Descripción del juego:** Es un juego interactivo que promueve el trabajo en equipo y que fortalece la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral ellos.

**Objetivo:** Adquisición de vocabulario, repaso de contenido.

**Temática:** Este juego puede ser utilizado con los temas, sports, animals, habilities, illnesses.

**Variantes:** El docente puede ajustar el juego con relación al contenido que desea enseñar. También puede modificarlo cambiando cualquiera de los elementos que lo conforman, por ejemplo: Objetivos, materiales, reglas y procedimiento.

**Habilidades que fortalece:** El juego está enfocado en la comunicación oral pero también abarca adquisición de vocabulario, lectura y escritura.

**Materiales:** 2 barcos de cartulina, 2 cañas de pescar de madera rustica, nailon, 16 peces de cartulina satinada, tijeras, marcadores, silicón, 32 clips, 2garfios de alambre, maskingtape 2 cestas de plástico o cartón.

**Procedimiento:** Ordenar el aula de manera que propicie la realización del juego. Se procede con ordenar todas las piezas del juego: Los barcos de cartulina, los peces en el estanque, se les da su caña de pescar y se les explica las reglas del juego. Se escogen 16 estudiantes y de dividen en dos grupos. Se colocan los grupos en posición de pesca desde el barquito de cartulina, cuando el maestro da la orden cada equipo debe pescar los peces de cartulina rotulados con vocabulario en inglés donde una vez que ellos pescan el pez deben tomar en cuenta la nueva palabra en inglés que a su vez han pescado y que se quedará con

**Reglas:**

1. El juego no empieza hasta el docente de la orden.
2. Debe de participar todo el equipo.
3. El estudiante miembro de cada equipo debe escribir la palabra escrita en el pez atrapado en la pizarra.
4. El equipo que termine primero de manera correcta es el ganador.

## **Juego let's play dominó:**

**Descripción del juego:** Es un juego colaborativo en el cual se promueve no solo aprender el vocabulario si no también el trabajo en equipo permitiendo la comunicación oral entre los estudiantes.

**Objetivo:** Memorización de vocabulario, asociación de palabras con imágenes.

### **Temática:**

**Variantes:** El docente puede ajustar el juego con relación al contenido que desea enseñar. También puede modificarlo cambiando cualquiera de los elementos que lo conforman, por ejemplo: objetivos, materiales reglas y procedimiento.

**Habilidades que fortalece:** Este juego está enfocado en fortalecer la comunicación oral facilitando la adquisición de vocabulario y comprensión lectora.

**Materiales:** pizarra, marcadores.

**Materiales:** Cartulina de colores, marcadores, tijeras, recortes con imágenes o dibujos hecho a mano.

**Procedimiento:** Se prepara el aula de manera que pueda facilitar la realización del juego priorizando el espacio del centro del aula de clases. Se colocan las piezas en el suelo boca abajo y en desorden para empezar el juego. Se forman 2 equipos de 12 estudiantes o sea necesitamos 24 estudiantes. Se reparten las piezas el juego que consiste en 12 piezas de dominó las que se debe conectar hasta completar el juego, Cada equipo está listo para jugar a la espera de la orden del docente. (éste domino está diseñado para ser completado en forma de cuadro).

### **Reglas del juego:**

1. Debe participar todo el equipo (un solo estudiante no puede resolver el juego por que puede ser descalificado o hacer perder al equipo).

2. El primer equipo en resolver e dominó correctamente es el ganador.
3. No se debe empezar a jugar sin la orden del docente

### **Juego stop:**

**Descripción del juego:** Es un juego de carácter competitivo que promueve el aprendizaje de vocabulario para ser usado de manera natural y permitir de esta manera la comunicación oral entre los participantes

**Objetivo:** Repaso de vocabulario, practicar la lectura y escritura.

### **Temática:**

**Variantes:** El docente puede ajustar el juego con relación al contenido que desea enseñar. También puede modificarlo cambiando cualquiera de los elementos que lo conforman, por ejemplo: objetivos, materiales reglas y procedimiento.

**Habilidades que fortalece:** Este juego está enfocado en fortalecer la comunicación oral mediante el repaso del vocabulario trabajando la lectura y la escritura.

**Procedimiento:** Se prepara el aula de manera que facilite a realización del juego, se borra la pizarra. Se procede a dibujar una tabla en la pizarra con las columnas correspondiente a los 2 equipos competidores. Se les escribe en la tabla las categorías de palabras con las que deben ser llenar las columnas al final de la columna se les escribe la palabra “stop “que debe ser pronunciada en voz alta por el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. El equipo que primero complete la columna de manera correcta es el ganador.
2. Las palabras mal escritas no cuentan.
3. El juego empieza cuando el docente da la orden

## 10. Conclusiones

La investigación llevada a cabo demostró que los juegos interactivos utilizados como estrategia pedagógica son una herramienta clave para mejorar la adquisición de vocabulario y la mejora de la comunicación oral en inglés. Los juegos no solo proporcionaron un entorno que facilitó el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, sino también uno que promovió la confianza, motivación y colaboración entre los estudiantes. Al participar en juegos como "Let's Fish" y "Let's Play Domino", los estudiantes no solo aprendieron nuevas palabras, sino que también las practicaron en contextos reales, fortaleciendo así su capacidad para comunicarse de manera efectiva en inglés.

Las estrategias empleadas por los docentes al incorporar juegos en el aula resultaron ser fundamentales para fomentar un aprendizaje significativo a largo plazo. Los estudiantes reportaron sentirse más seguros al hablar en inglés y mostraron una mayor disposición para participar de manera voluntaria en actividades que implicaban la comunicación oral. Esto reafirma el papel de los juegos como una estrategia que no solo enriquece el aprendizaje del idioma, sino que transforma la experiencia educativa en algo más cercano, atractivo y efectivo.

El éxito de esta metodología radica en su capacidad para conectar el aprendizaje con experiencias positivas y memorables que permiten tener un aprendizaje significativo. Al integrar juegos seleccionados cuidadosamente para cada grado o que estos puedan ser adaptados dependiendo el contexto y las necesidades que se deseen cubrir, los docentes pueden ofrecer una enseñanza que no solo enseña, sino que también inspira y motiva, llevando a los estudiantes a explorar y usar el idioma de manera activa y espontánea.

## 11. Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones buscan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de juegos como estrategia pedagógica para la adquisición de vocabulario en la mejora de la comunicación oral.

### Recomendaciones a docentes

**Incorporar juegos didácticos de manera regular:** Los docentes deberían incluir juegos interactivos como parte de su estrategia de enseñanza del inglés. Juegos como "Let's Fish" y "Let's Play Domino" han demostrado ser efectivos para mejorar la adquisición de vocabulario y la comunicación oral. Se recomienda que estos juegos sean seleccionados de acuerdo con los objetivos de aprendizaje, que se adapten al nivel de los estudiantes y los contenidos correspondiente a cada contexto para maximizar su efectividad.

**Fomentar un ambiente de confianza y motivación:** Es crucial que los docentes creen un entorno seguro donde los estudiantes se sientan cómodos al participar en actividades que impliquen la comunicación oral. El uso de juegos didácticos puede contribuir a generar un ambiente lúdico y motivador, lo que permite que los alumnos se sientan más seguros al hablar en inglés.

**Promover la participación activa de los estudiantes:** Se recomienda diseñar actividades que motiven a todos los estudiantes a participar activamente. Esto puede incluir el uso de juegos competitivos y colaborativos que incentiven la interacción, el uso del nuevo vocabulario y la práctica del idioma en contextos significativos.

**Adaptar los juegos a las necesidades específicas de los estudiantes:** Cada grupo de estudiantes tiene características y necesidades que los caracteriza. Por lo tanto, es esencial adaptar los juegos y estrategias didácticas para satisfacer estos aspectos, asegurando así un aprendizaje más significativo.

**Evaluar si los juegos pueden ser aplicados en cada contexto:** Cada maestro debe tomar en cuenta ciertos aspectos como lo son la disciplina y el periodo de tiempo que tiene con cada grupo, así como el tiempo que tomara la aplicación de cada juego, y si la aplicación de estos juegos puede ser viable o no.

**Evaluar el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje:** Es importante que los docentes realicen un seguimiento continuo del progreso de sus estudiantes mediante la aplicación de evaluaciones y encuestas. Esto permitirá medir el impacto de los juegos en la adquisición de vocabulario y la mejora de la comunicación oral, ajustando las estrategias según sea necesario.

### **Recomendaciones para los estudiantes**

**Participación activa:** Involucrarse de manera activa en las dinámicas de juegos interactivos. Esto permite una mayor retención de vocabulario y mejora en la fluidez al comunicarse.

**Práctica constante:** Reforzar lo aprendido en clase mediante actividades lúdicas fuera del aula, como juegos online o interactivos con amigos y familiares.

**Confianza en el aprendizaje:** Reducir el miedo a cometer errores en inglés mediante la práctica en un entorno seguro, como el creado por los juegos.

**Trabajo colaborativo:** Aprovechar las actividades grupales para aprender de otros compañeros, practicando habilidades como la escucha y el diálogo.

### **Recomendaciones para la universidad**

**Capacitación docente:** Promover talleres y capacitaciones para que los futuros profesores aprendan a implementar juegos interactivos de manera efectiva en el aula.

**Actualización curricular:** Incluir metodologías innovadoras como el uso de juegos interactivos en las asignaturas relacionadas con la enseñanza del inglés.

**Recursos educativos:** Facilitar el acceso a materiales didácticos y tecnológicos que apoyen la aplicación de estas estrategias pedagógicas.

**Investigación continua:** Fomentar estudios que analicen el impacto de distintas estrategias lúdicas en el aprendizaje de lenguas extranjeras, adaptadas a diferentes niveles educativos.

### **Recomendaciones para la Dirección del colegio**

**Apoyo a los docentes:** Proveer recursos y materiales necesarios para implementar juegos interactivos en las clases de inglés, como tarjetas, aplicaciones digitales o acceso a internet.

**Fomentar un ambiente positivo:** Crear un entorno que motive a los estudiantes a participar en actividades lúdicas, reduciendo el estrés asociado al aprendizaje de un nuevo idioma.

**Seguimiento y evaluación:** Monitorear los avances en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes a través de actividades lúdicas, ajustando las estrategias según sea necesario.

**Promoción de actividades extracurriculares:** Organizar clubes de conversación o competencias interactivas en inglés para reforzar el aprendizaje en un ambiente relajado y motivador.

## 12. Bibliografía

- Arias Toca, M. F., & Castiblanco Lopez, D. I. (11 de Diciembre de 2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLES. Bogota, Colombia.
- Abu Rmeileh, A.-D. (2019). The Impact of Using Games on Vocabulary Acquisition among Basic Stage School Students in Hebron. Hebron, Palestine.
- Adolphs, R. (Enero de 2013). The Biology of Fear. California, USA.
- Afzal, N. (September de 2019). A study on Vocabulary-Learning problems encountered by BA English majors at the University Level Education. Al-Kharj, Arabia Saudita.
- Akdogan, E. (2017). DEVELOPING VOCABULARY IN GAMES ACTIVITIES AND GAMES MATERIALS. Bangladesh.
- Alaa Mamoun , S., & Abeer Sultan, A. A. (Marzo de 2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. Arabia Saudita: <https://www.researchgate.net/publication/359669276>.
- Alizadeh, M. (Noviembre de 2016). The impact of Motivation on English language learning. Lahijan, Iran.
- ALONSO ARIJA, N. (Junio de 2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA. Palencia, España.
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. Arabia Saudi.
- Alqahtani, M. (2015). The Importance of vocabulary in language learning and how to be taught. Arabia Saudita: International journal of teaching education, Vol. III(3), pp. 21-34.
- Álvarez Isidro, D., Landero, J. M., Arias Ovando, J. C., & Morales Vázquez, E. (2023). La producción oral: estrategias de aprendizaje utilizadas por profesores en la enseñanza de la lengua inglesa. Villahermosa, México.
- Antunez, C. (2015). *Inglés Total*. Obtenido de <https://www.inglestotal.com/menu-general/cursos-gratis/vocabulario-vocabulary/>
- Arifin, W. L. (2017). Psychological problems and challenge in EFL Speaking Classroom. Indonesia.
- Beltran, M. (19 de Abril de 2017). EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA. Latacunba, Ecuador.
- Camizán García, H., Lucio Alfredo, B. S., & Isaías Fransisco, D. P. (Julio de 2021). Estrategias de aprendizaje. *Tecnohumanismo Revista Científica*.
- Carbajal, R. V. (2015). Guía para el docente de la enseñanza del inglés como segunda lengua. San Salvador, El Salvador .
- Chavez Choque, L. F. (2020). Analisis de la habilidad comunicativa en Ingles utilizando el aprendizaje inverso en linea de estudiantes universitarios de Lima, 2020. Lima, Peru.
- Chavez-Zambano, M. x., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (24 de Junio de 2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del Idioma Ingles en la Enseñanza superior. Ecuador.
- Coen, D. (1999). *Como*. Mexico: Schocken Books Inc.

- Collazos Ordoñez, C. A., Revelo Sanchez, O., & Jimenez Toledo, J. A. (11 de Noviembre de 2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. Colombia.
- Corporacion Nueva Colombia. (junio de 2020). *Corporacion Nueva Colombia*. Obtenido de <https://corporacionnuevacolombia.com/blog-post.php?idnoti=Mjk=#:~:text=Los%20juegos%20son%20un%20recurso,para%20a%20prenderlo%20y%20usarlo%20mejor>
- Cruz Mosquera , Y. P. (2021). Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo. Chaguani , Cundinamarca .
- Cruz Vitorino, W., & Alvites Huamani, C. G. (28 de febrero de 2023). Juegos interactivos como estrategia para motivar el aprendizaje de las Matemáticas: Perspectiva de los estudiantes. Digital Publisher Ceit.
- Davila Gonzales, O. J., & Barrera Ovando, M. (2023). The value of participation in oral communication in the English language class. Managua, Nicaragua.
- Dávila Ortega, M. L. (21 de Febrero de 2020). Using games as a didactic strategy to develop speaking skills in english as a foreign language. Esteli, Nicaragua.
- DÍAS CÁRDENAS, N. D. (2018). Los juegos interactivos como estrategia pedagógica para potenciar la competencia de resolución de problemas Educación Básica Primaria de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte de Ibagué( Tolima) . Tolima, Colombia.
- DISCOVER. (2014). *DiscoverDigital*. Obtenido de <https://www.discoverdigital.eu/lms-es/courses/discover-difgital/online-training/lessons/las-ventajas-y--los-incomvenientes-del.aprendizaje-basado-en-juegos/>
- Duque Ramires, S. E. (2020). Juegos interactivos para promover el aprendizaje del vocabulario del inglés en los niños del grado Transición de la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo-Valle del Cauca . Cali, Colombia.
- Espinoza Jarquin, S., & Martinez Robleto, Z. d. (Enero de 2020). Methodological strategies that enhances the development of the English language learning during the second semester 2019. Matagalpa, Nicaragua.
- EUROINNOVA. (2024). *euroinnova.com*. Obtenido de <https://www.euroinnova.com/blog/juegos-interactivos-para-infantil>
- Feria Avila, H., Matilla González , M., & Mantecón Licea, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA.
- Fernandez Cruz, M. D. (2010). Los Juegos : Instrumentos muy utiles en las clases de lenguaextranera. Andalucaeduca.
- Fernández Riquelme , S. (2017). Metodología Cualitativa de la Investigación en Ciencias Sociales. Murcia, España.
- Figuroa-Vidal, R. A., & Intriago-Macias, J. R. (2022). Estrategias para la produccion oral del Idioma Ingles en la comunicacion de los Estudiantes. Manabi, Ecuador.
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). La entrevista.
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorias del juego como recurso educativo. Sevilla, España.
- Garcia Picado, G. J., Pineda Flores, H. A., & Cornejo Quintana, R. A. (Enero de 2021). Methodological Strategies that Influence the Development of the English Language Learning during the second semester 2021. Matagalpa, Nicaragua.

- Garma Cardenas , C. R. (15 de Junio de 2021). El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera. Lima, Peru: REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (BARQUISIMETO - VENEZUELA) .
- Goitia, A., Govea Pina, L., & Carrasquero, M. (05 de 06 de 2009). Nivel de interaccion de los estudiantes de Ingles como Lengua Extranjera. Caracas, Venezuela.
- Guanquizza Iza, C. A. (Julio de 2013). El role play como una estrategia de enseñanza-aprendizaje para potenciar los niveles de Ingles en estudiantes de enseñanza media en un contexto chileno. Latacunga, Ecuador.
- Guastelegnanne, H. (2009). 5ta edicion de el encuentro brasileño de profesores de español: Juegos para trabajar gramatica vocabulario en la clase de ELE. Buenos Aires, Argentina: Marco ELE revista de didactica ELE.
- Guisarre Espejo, S. A. (2020). Problemas de pronunciacion en los Estudiantes de Ingles cuya Lencua Materna es el Español. New Jersey, USA.
- Hadfield, J. (2010). *Elementary Communication Games*. England: Addison wesley Longman.
- Harum, M. R., Lan, Y., & Hui, W. (18 de Enero de 2022). The importance of Vocabulary in Teaching and Learning in applied Linguistics. Linguistic and culture review.
- HERNANDEZ PEREZ, C. (JUNIO de 2021). EL JUEGO COMO VEHICULO PARA FORTALECER LA INTERACCIÓN ORAL EN EL AULA DE INGLÉS .
- Hernandez Perez, C. (Junio de 2021). El juego como vehiculo para favorecer la interaccion oral en el aula de Ingles.
- Hernandez Perez, C. (Junio de 2021). El juego como vehículo para favorecer la interacción oral en el aula de inglés. Tenerife, España: universidad de la laguna.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. México.
- Hoang Tuan, N. (2015). Factors affecting students speaking performance at Le Thanh Hien high school. Le Thanh Hien high, Vietnam.
- Istiyani, E. (2014). Second language learners' attitudes and strategies in learning English as a foreing language.
- Javed, M., Eng, L. S., Rashid Mohamed, A., & Sam, R. (2013). Comparative study of the Pakistan and Indonesian student's Anxiety towards the English language learning. Malasia.
- Jiron Lopez, C. A., & Guardian Rojas, S. d. (febrero de 2017). The main factors that affect students English learning in basic education during the second semester 2016. Matagalpa , Nicaragua.
- Juan Rubio, A., & Garcia Conesa, I. M. (Marzo de 2012). Los diferentes roles del profesor y los alumnos en elaula de lenguas extranjeras. Granada, España: DIDACTICA 21.
- Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento logico matematico de los estudiantes de 4 años.* (2022).
- Juegos para aprender vocabulario en Inglés. (2023). *UNIR LA UNIVERSIDAD EN INTERNET* .
- Kasper G, A. (2012). Shyness in the classroom and its impacts on learning and academic functions graduate degree. wiscounsins, Estados Unidos De NorteAmerica.
- Knidnir L, A.-N. (2015). The effect of lack vocabulary on English language learners' performance with reference to English departaments students of Salahaddin University. Journal of humanity sciences.

- Labrador Piquer, M. J., & Morote Magar, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Glosas didacticas revista electronica internacional.
- Lareki Larrainzar, I. (Julio de 2014). Metodologías de enseñanza de la lengua. Soria: Universidades de Valladolid.
- Lareki Larrainzar, I. (01 de Julio de 2014). Metodologías de Enseñanza de la Lengua inglesa en Educación Primaria.
- Lopez Garcia, M. D. (19 de Junio de 2009). Pautas practicas para llevar adelante con éxito la clase de inglés. Andalucía, España.
- Lopez-Meneses, X. D., Chasipanta Vega, A. L., Chilusa Mlina, M. F., & Robles Arboleda, G. A. (Junio de 2022). The importance of learning and Knowing the English Language in Higher education. Cotopaxi, Ecuador: Polo del Conocimiento.
- Lorente Fernandez, P., & Pizarro Carmona, M. (2012). El Juego en la enseñanza de español como lengua extranjera, Nuevas perspectiva. revista de estudios filologicos .
- Lupón Bas, M., Torrents Gómez, A., & Quevedo Junyent, L. (2012). Tema 4: Procesos cognitivos básicos. Barcelona, España: Universidad Politecnica de Catalunya.
- Maji Lema, J. S. (Febrero de 2023). Factor in the development of speaking skill in EFL. Ecuador.
- Mamani Quispe, M. (Junio de 2020). La comunicación oral en el idioma Inglés: La construcción de una revisión teórica. Perú: Revista de investigación en ciencias de la educación VOL 2 No 1 pp 226 No.1,15.
- Martínez Mendoza, A., & Altamirano Santiago, M. (Mayo de 2017). EL INVESTIGADOR, SU OBSERVACIÓN, EL PROBLEMA Y LA METODOLOGÍA: ACTORES FUNDAMENTALES PARA NUEVOS HORIZONTES DEL CONOCIMIENTO EN CIENCIAS SOCIALES. México.
- MARTÍNES SALINAS, P. A., & ACEVEDO MOSQUERA, J. M. (JUNIO de 2018). DIFICULTADES EN EL DEL BILINGÜISMO EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL SAN JOSÉ DE CASTILLA SEDE A DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ . BOGOTÁ.
- Martinez Lopez, C. E. (Julio de 2019). El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernandez. Bogotá, Colombia.
- Mauliyuda Anvarovna, M. (2018). The importance of speaking skill for EFL learners. Uzbekistan.
- Mejia, G. A., Aldana, J. A., & Ruiz Hernandez, R. E. (2017). Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje de estudiantes en formación docente. Matagalpa, Nicaragua.
- Mendoza Loor, K., Carpio Garcia, J. C., & Macias Moya, V. P. (Julio de 2023). Influencia de la Lengua Materna (L1) en la producción de un segundo Idioma. Porto Viejo, Ecuador.
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza.
- Morales Ariostegui, P. A., & Morales Vazquez, E. (Diciembre de 2022). Factors that affect the oral production of English in language students. Tabasco, Mexico.
- Morales Herrera, K. D. (2021). La expresión oral en lengua extranjera Inglés. Colombia.
- NAVARO DOS SANTOS, H. D., & ZARATE RODRÍGUEZ, W. (OCTUBRE de 2016). DIFICULTADES QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES EN LA

PRODUCCIÓN ORAL DEL INGLÉS EN EL GRADO QUINTO DE PRIMARIA DEL LICEO MAX PLANCK. BOGOTÁ.

- Navarro Dos Santos, H. D., & Zarate Rodriguez, W. E. (Octubre de 2016). Dificultades que presentan los estudiantes en la producción oral del inglés en el grado quinto de primaria del Liceo Max Planck. Bogotá, Colombia.
- Olaya Vargas, V. A., & Ahumada Mendez, L. S. (Mayo de 2023). Ansiedad en la producción oral de inglés como lengua extranjera; prácticas y estrategias para minimizar sus efectos en los estudiantes. Panamá, Panamá.
- Olivares Oropeza, G. (2017). El uso de estrategias para desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo semestre de bachillerato del CECYTE Tecamalcalco. México.
- Ordorica Silva, D. (2010). Motivación de los alumnos universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera. *Leaa. Revista Electrónica*. 3.
- Ortega García, C. (2014). *ESTRATEGIAS POTENCIADORAS DE LA .* Valladolid, España.
- Ostovar Namaghi, S. A., Safaei, S. E., & Sobhanifar, A. (2015). The effect of Shyness on English speaking scores of Iranian EFL learners. Iran.
- Pal, C. (mayo de 2015). Factors affect students learning speaking skill. *language studies journalist and communicative*.
- Pastor Lozano, A. (2014). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS .* Valladolid, México.
- Posada Prieto, F. (2017). Gamifica Tu Aula. Actas del V congreso Internacional de videojuegos y educación.
- Quidel Cumilaf, D., Del Valle Rojas, J., Arevalo López, L., Ñancucheo Chihuaicura, C., & Ortiz Neira, R. (Diciembre de 2014). La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de Escuelas Públicas. Chile.
- Quispilema Balladares, L. Y. (2023). La gamificación y las TIC en la lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.
- Rahman, A. (2011). Improving speaking skill by using Jig saw technique.
- Rahmat, N. H. (2020). Investigating the cycle of fear in foreign language learning. Malasia: [www.oapub.org/edu](http://www.oapub.org/edu).
- Rahmatollah Soltani, T. (2012). How to teach speaking skill? Mahshahr, Iran.
- Ramos Hernandez, D. A., & Saez Martinez, M. (2023). Understanding seventh grade students' fear of Speaking in EFL classroom.
- Real Academia de la Lengua Española (RAE). (2014). Madrid, España.
- Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). *LA OBSERVACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN PARA CONSTRUIR CONTEXTOS DE APRENDIZAJE Y FOMENTAR PROCESOS PARTICIPATIVOS .*
- Rico Yate, J. P., Ramirez Montoya, M. S., & Montiel Bautista, S. (Septiembre de 2016). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, Vol. 8, Núm. 1 .
- Roa Rocha, J. C. (2023). Factores que inciden en el aprendizaje de inglés en estudiantes de FAREM-Matagalpa; estudio de caso. Matagalpa, Nicaragua.
- Rodríguez García, K. M., Sandoval Pereira, V. M., & Sotelo Latino, S. C. (Enero de 2021). Using games as techniques to teach English as a foreign language. Nicaragua.

- Rodriguez ludeña, M. P. (19 de Abril de 2019). Dificultades que presentan los aprendices de Ingles como Lengua extranjera en la pronunciacion de los sonidos vocalicos. Loja, Ecuador.
- Rosyada AS, A., & Apoko, T. (2023). INVESTIGATING ENGLISH VOCABULARY DIFFICULTIES AND ITS LEARNING STRATEGIES OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS. Indonesia.
- Ruiz Santana, R. F., & Vélez Loor, J. M. (2022). JUEGOS INTERACTIVOS Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO. *educare*.
- SIATOBA NAVARRETE, A., FORERO TORRES, J. M., & GARCIA FORERO, J. M. (2014). IMPACTO DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE VOCABULARIO DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN LA FUNDACIÓN ASE. Bogotá, Colombia.
- Simbaña-Haro, M. P., Gonzáles -Romero, M. G., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G. (2022). El juego una mirada desde los diferentes autores . *Digital publisher*.
- Soto Sainz, S. (2021). *El Juego. Analisis critico de las clacificaciones y su utilidad en la seleccion de Juegos*. Alcala: UAH E-eleando ELE en Red.
- Steffi Marpaung, M., & Pinodang Situmeang, H. J. (2020). Enhancing students' vocabulary through authentic materials and multimedia. Indonesia.
- Susanto, A. (2017). THE TEACHING OF VOCABULARY: A PERSPECTIVE. Indonesia.
- Tejero Gonzáles, J. M. (2021). TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN LOS ÁMBITOS SANITARIOS Y SOCIOSANITARIOS .
- Teule Melero, J. (23 de o6 de 2015). Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de educacion primaria. Lerida.
- Texidor Pellon, R., Reyes Miranda, D., & Echevarria Ceballos, M. (Abril de 2016). Lap pronunciacion y la enseñanza de ingles en las ciencias medicas. La Habana, Cuba: Revista Habanera de ciencias medicas Vol. 15 no. 2.
- Torrez Ramos, J. A. (2024). EL JUEGO COMO METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA AMERICANO OBRAJES. La Paz, Bolivia.
- Torrez Rivas, E. A., & Velez Cruz, K. G. (abril de 2019). Innovative strategies in the English teaching and learning processes in secondary school. Carazo, Nicaragua.
- Youssof, H. (2016). Phychological factor affecting English speaking performance for the English learners in Indonesia. Bamako Mali, Indonesia.

## **13. Anexos**

### **Entrevista a docente**

#### **Preguntas de la Entrevista:**

1. ¿Qué estrategias utiliza para facilitar el aprendizaje del inglés?
2. ¿Qué parámetros utiliza para seleccionar las estrategias implementadas en el aprendizaje del inglés?
3. ¿Integra los juegos como estrategia para el aprendizaje de inglés?
4. ¿Qué tipo de juegos utiliza para facilitar el proceso de aprendizaje del inglés?
5. ¿cuáles han sido los resultados obtenidos del uso de los juegos en la enseñanza del inglés?
6. ¿Qué tipo de juegos recomienda según su experiencia para la adquisición de vocabulario y la mejora de la comunicación oral?

## Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela El Rosario

### Preguntas de la encuesta

Edad: \_\_\_\_\_

Género: Masculino \_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_

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

1. ¿En qué juegos has participado durante la clase de inglés?  
Justifique
2. ¿Cuál fue tu juego favorito en la clase de Inglés?  
a- Let's fish                      b- stop              c- let's play domino
3. ¿Aprendiste nuevo vocabulario durante el desarrollo de los juegos en la clase de Inglés?  
a- Si, aprendí muchas palabras                      b- sí, aprendí algunas palabras.      C- no aprendí ninguna palabra
4. ¿Qué tan útil fueron los juegos para ayudarte a conocer el significado de las palabras en la clase de inglés?  
a- Muy útil      b- poco útil      c- nada útil
5. ¿Cuánto vocabulario aprendiste en los juegos implementados en la clase de inglés?  
a- Recordare la mayoría de las palabras                      b- recordare algunas palabras  
c-no creo recordar muchas palabras.
6. ¿El vocabulario aprendido en los juegos te facilito la comunicación en inglés?  
a- Si, me ayudó mucho                      b- sí, me ayudo un poco              c- no me ayudo en lo absoluto
7. ¿Qué tan seguro te sientes al hablar en inglés después de los juegos desarrollados?  
a. Muy seguro.      B- un poco seguro.      C- no me siento seguro

## Guía de observación

*Objetivo de la observación:* examinar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en inglés como lengua extranjera en 5to grado de la escuela El Rosario.

Fecha de Observación:

Nombre del Observador:

Nombre del Docente:

Clase Observada (Grado/Sección):

No	Pregunta o variable a observar	SI	NO	Observación / Comentario
1.	¿El aula está organizada de manera que facilite la interacción entre los estudiantes?			
2.	¿Cómo es el ambiente en el aula a la hora de la clase de inglés?			
3.	¿Cuáles son las estrategias utilizadas por el docente para lograr que los estudiantes adquieran vocabulario?			
4.	¿Los estudiantes muestran confianza y usan el vocabulario brindado?			
5.	¿Los estudiantes participan activamente en actividades de comunicación oral?			
6.	¿Qué dificultades presentan los estudiantes para expresar estructuras gramaticales de manera oral?			

7.	¿El profesor utiliza juegos en actividades de comunicación oral?			
8.	¿Cuál es el impacto del uso de los juegos para la mejora de la comunicación oral en los estudiantes?			
9.	¿De qué manera el profesor motiva a los estudiantes a participar en las actividades de clase?			
10.	¿Los juegos aplicados por el docente realmente están dirigidos a la mejora de la comunicación oral en el idioma inglés?			

**Momento de aplicación de los instrumentos de recolección de datos y aplicación de los juegos**

















*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



