

Juego de palabras para fortalecer la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de la educación básica

Word game to strengthen the acquisition of English vocabulary in primary school students

Neyda Eva Meza Miranda^{1*} <https://orcid.org/0009-0009-2735-1904>

Karina Luzdelia Mendoza Bravo² <https://orcid.org/0000-0002-0019-3020>

¹Docente de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico, Licenciada en Ciencia de la Educación, Mención Inglés. Maestranda en el Programa de Educación, mención Didácticas para la Educación Básica

²Universidad Técnica de Manabí, Doctora en Ciencias Pedagógicas, Docente Investigador Principal, Coordinador Departamento en la Facultad de Ciencias de la Educación y Coordinadora Académica en la Facultad de Posgrado,
karina.mendoza@utm.edu.ec

*Autor para la correspondencia. nmeza@uemt.edu.ec nmeza8617@utm.edu.ec

RESUMEN

Esta investigación aborda una problemática relacionada con la adquisición de vocabulario en inglés, dado que, en la actualidad, resulta indispensable el dominio de esta lengua en el ámbito educativo y profesional. Por ello se estableció como objetivo desarrollar una estrategia metodológica basada en el juego de palabras para fortalecer la adquisición de vocabulario en inglés, en estudiantes de educación general básica media, de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico. El abordaje metodológico consistió en una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, se emplearon métodos teóricos y empíricos, y la aplicación de entrevistas, grupo focal y observaciones a 3 docentes y 24 estudiantes. Como resultado principal se estableció que el uso del juego de palabras es una acertada estrategia de enseñanza - aprendizaje de vocabulario en inglés. El diagnóstico de esta investigación presentó resultados que evidencian las dificultades en la metodología de trabajo de las docentes, y el bajo dominio de vocabulario que poseen los estudiantes. Estos resultados permitieron diseñar una propuesta para la

aplicación del juego de palabras como herramienta de aprendizaje, que contribuya al dominio de mayor vocabulario de inglés en los estudiantes.

Palabras clave: Juegos de palabras, aprendizaje del idioma inglés, adquisición de vocabulario, estrategia metodológica.

ABSTRACT

This research addresses a problem related to the acquisition of vocabulary in English, given that, nowadays, the mastery of this language is essential in the educational and professional field. Therefore, the objective was to develop a methodological strategy based on word games to strengthen the acquisition of vocabulary in English, in students of basic general secondary education, from the Manabí Tecnológico Educational Unit. The methodological approach consisted of a descriptive research with a qualitative focus, theoretical and empirical methods were used, and the application of interviews, focus groups and observations to 3 teachers and 24 students. The main result was that the use of word games is a successful strategy for teaching and learning vocabulary in English. The diagnosis of this research presented results that show the difficulties in the work methodology of the teachers, and the low mastery of vocabulary that the students have. These results allowed to design a proposal for the application of word games as a learning tool, which contributes to the mastery of a greater English vocabulary in the students.

Key words: Word games, English language learning, vocabulary acquisition, methodological strategy.

Recibido: 23/10/2024

Aceptado: 02/01/2025

INTRODUCCIÓN

En el siglo actual el mundo presenta cambios acelerados con muchos desafíos profesionales, sobre todo en lo referente al manejo de varios idiomas o por lo menos, a más del idioma materno, se debe poseer un alto dominio del idioma inglés, considerado el idioma oficial para los negocios, lo que otorga un gran nivel de competitividad. El dominio de un amplio repertorio de vocabulario en esta lengua hace posible alcanzar las competencias lingüísticas fundamentales para mantener una comunicación fluida entre personas de habla inglesa y en

otros entornos a nivel mundial que enriquecen el uso de esta lengua en temas diplomáticos, turísticos, comerciales y más Chávez-Zambano et al., (2017). Según Moreno Agurto (2020), el idioma inglés es una de las lenguas más habladas en el mundo, el uso de este idioma ha incrementado en el tiempo por razones políticas, económicas, sociales, culturales o profesionales. En la actualidad hablar inglés, ya no es el privilegio de unos pocos, sino es una imperiosa necesidad de suma importancia, para abrirse caminos y lograr enormes posibilidades de tener éxito y triunfar a nivel mundial.

En Ecuador, es muy común escuchar que los habitantes tienen un bajo dominio de vocabulario en el idioma inglés, lo que se convierte en un limitante para los profesionales que tienen que comunicarse con gente de habla inglesa. Este bajo nivel de inglés se vuelve en una importante deficiencia y limitación en los profesionales y puede provocar pérdida de oportunidades para triunfar y alcanzar metas importantes. De acuerdo al informe de English Proficiency Index (2023), Ecuador se encuentra entre los países con nivel de inglés más bajos del mundo, es la dura realidad, ya que la gran mayoría de estudiantes que egresan de las instituciones educativas, poseen un muy escaso dominio de este idioma, a pesar de que el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) contempla en el Currículo Nacional la obligatoriedad de la asignatura de Inglés desde primer año de educación general básica, la misma que está presente durante toda la carrera de bachillerato.

En Portoviejo se percibe la misma situación, dado que la mayoría de la población tiene problemas en el manejo del idioma inglés y a diario se puede encontrar personas que indican no poder conseguir una buena plaza de trabajo, ya que uno de los principales requisitos es hablar inglés. En esta situación, las instituciones educativas tienen un alto grado de responsabilidad, dado a que no se asigna la importancia de la asignatura de inglés y que la misma es regularmente dictadas por personas no especializadas. Los educandos de las unidades educativas en la actualidad tienen mucho problema para adquirir un dominio efectivo del nuevo vocabulario que se les enseña, y los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico no son la excepción, ya que los estudiantes de la educación general básica media están teniendo dificultades en adquirir un dominio efectivo del vocabulario que se les ha enseñado en este idioma. Sin lugar a dudas, este fenómeno incide directamente en un pobre manejo de inglés, por lo que una gran cantidad de ellos no pueden sostener una conversación medianamente fluida en esta lengua.

Esta problemática evidenciada lleva al investigador a plantear la siguiente formulación del problema: ¿Cómo contribuir en la adquisición de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de educación general básica media en la Unidad Educativa Manabí Tecnológico?

La adquisición de vocabulario en los niveles básicos de educación es fundamental para el dominio efectivo de este idioma, ya que constituye la base para desarrollar habilidades lingüísticas importantes como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la interacción comunicativa. Un amplio vocabulario facilita la construcción de estructuras gramaticales, permite interpretar y producir mensajes, y fomenta la confianza de los estudiantes en el uso del idioma. Además, aprender vocabulario en edades tempranas estimula el pensamiento crítico y la capacidad de relacionar palabras con contextos, esto es un factor relevante en el mundo globalizado donde el inglés es utilizado como segunda lengua. Asimismo, mencionar como un dato importante, el bajo dominio de vocabulario de inglés por parte de los estudiantes de este nivel, lo que se debe estudiar de manera profunda para determinar la causa y plantear soluciones.

En la presente investigación se ha establecido un objetivo general que orienta los logros de este trabajo investigativo el mismo que es: Desarrollar una estrategia metodológica basada en el juego de palabras para fortalecer la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico.

Asimismo, se establecen los siguientes objetivos específicos para dar cumplimiento al objetivo propuesto: 1) Analizar los fundamentos teóricos del uso de juego de palabras y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés; 2) Diagnosticar el vocabulario en el idioma inglés de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico; 3) Diseñar la estructura de la estrategia metodológica basada en el juego de palabras para fortalecer la adquisición de vocabulario en los estudiantes.

Este trabajo se basó en el diseño de alternativas que permita superar la problemática presentada, para lo cual se establecen las siguientes preguntas científicas: 1) ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del uso de juegos de palabras y adquisición de vocabulario en el idioma inglés?; 2) ¿Cuál es el estado actual del vocabulario en los estudiantes de educación general básica media en el idioma inglés?; 3) ¿Cuál sería la estructura de la estrategia metodológica basada en el juego de palabras para fortalecer la adquisición de vocabulario?

MÉTODOS

El presente trabajo se fundamenta en la investigación de nivel descriptiva que, de acuerdo a Nieto (2018) su “objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales” (p. 12). Por lo que permitió que la recolección de datos muestre características del fenómeno por medio de las docentes y estudiantes, que fueron objetos de estudios.

Tiene un enfoque cualitativo, cuyo propósito es comprender y explorar las experiencias de los estudiantes en el aprendizaje de inglés. Se propone indagar a profundidad como incide la aplicación de una estrategia metodológica en la adquisición de vocabulario de esta lengua. Para la aplicación de la investigación cualitativa se utilizan ciertos instrumentos de recolección de datos para identificar patrones que permitan una comprensión del tema en estudio, en lugar de cuantificar variables.

La investigación se enmarca en el tipo estudio de caso ya que permitió analizar el fenómeno objeto de estudio en su contexto real, de acuerdo a Jiménez (2012) se puede utilizar diversas fuentes de evidencia, tanto cuantitativas como cualitativas al mismo tiempo. Para este estudio se usaron exclusivamente datos cualitativos.

Se emplearon métodos de nivel teóricos y empíricos. Entre los métodos a nivel teóricos se aplicaron análisis-síntesis; inductivo-deductivo; y, entre los métodos empíricos se emplearon observaciones, entrevistas y grupo focal.

Las técnicas que se seleccionaron para la investigación fueron: la entrevista semi estructurada, grupo focal y la observación. La primera, se aplicó a las tres docentes del área de inglés; la segunda, a los 24 estudiantes involucrados en el proceso; y, la observación áulica se utilizó para contemplar el trabajo del docente y el desenvolvimiento de los estudiantes, también se realizó observaciones de documentos y videos para analizar el vocabulario que poseen los estudiantes en un momento determinado.

Los instrumentos de recolección de datos contemplados para esta investigación fueron: Guías de entrevista, guía de preguntas y guía de observación. Las guías de entrevista y de preguntas para grupo focal fueron diseñadas de forma semi estructurada, teniendo en cuenta los objetivos planteados, donde se incluyeron los temas y subtemas necesarios según los objetivos de la investigación. La guía de observación permitió recolectar información que se generó durante el proceso de la investigación, donde se registraron las observaciones que se realizaron a los sujetos involucrados. Un buen diseño de los instrumentos de recolección de datos aseguró el

éxito de la investigación, ya que proporcionaron la información requerida para el análisis de los resultados.

La población objeto de estudio para esta investigación estuvo compuesta por 140 estudiantes y 10 docentes de educación general básica media de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico. La muestra comprendió 24 estudiantes y 3 docentes del área de Inglés. En la investigación se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esto quiere decir que el investigador seleccionó los sujetos a quienes se les tomó los instrumentos de recolección de datos durante la investigación. Los criterios utilizados para seleccionar la muestra de docentes y estudiantes, objetos de investigación fueron que: pertenezcan a la institución en estudio, correspondan a la educación básica media, deseen participar en el estudio; y, en el caso de los estudiantes, que se tengan el consentimiento firmado por los padres o representantes legales.

DESARROLLO

Fundamentos teóricos del uso de juegos de palabras y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés

En esta sección se presentan los referentes teóricos que sustentan esta investigación. El primero de ellos es el juego de palabras donde se abordan su definición, su importancia y su uso en el proceso de enseñanza de inglés. El segundo es la adquisición de vocabulario en el idioma inglés y se abordan los siguientes temas: la adquisición del lenguaje, la adquisición de vocabulario en inglés y las estrategias basadas en juegos para adquirir vocabulario.

Definición del juego de palabras

El juego de palabras es una actividad lúdica que puede ser realizada con letras, palabras o funciones del lenguaje que bien pueden ser orales o escritas. Esta actividad sirve para entretener, pero también ayudan al razonamiento y la redacción Giani (2022). De acuerdo a Rodríguez (2011) el juego de palabras se refiere a la forma creativa de utilizar las palabras y su significado para generar un aprendizaje significativo. En este sentido, esta actividad se convierte en un medio creativo y dinámico para enseñar nuevos vocabularios y fortalecer el aprendizaje.

Por otro lado, Farías (2024) se refiere al juego de palabras como un pasatiempo que favorece al aprendizaje si se le da un uso ingenioso a los términos para que genere un efecto gracioso y de sorpresa. Además, Muñoz (2015) indica que el juego de palabras es una manipulación del lenguaje para generar formas llamativas para captar la atención del sujeto que aprende y así

generar un aprendizaje duradero. Este enfoque postula que el aprendizaje se facilita si usamos herramientas llamativas para captar la atención de los estudiantes generando un aprendizaje significativo como refiere Vygotsky en su teoría del aprendizaje Carrera y Mazzarella (2001). Por lo tanto, aprender jugando puede ser una de las formas más efectivas para adquirir y fortalecer el aprendizaje de vocabulario en cualquier lengua.

Importancia del juego

El juego tiene una gran importancia en el desarrollo de la identidad de un individuo y le permite expresar emociones, así como cultivar su imaginación Solís García (2019). Andrade (2020) coincide en que el juego como actividad lúdica aumenta el conocimiento y que tiene un alcance importante en el desarrollo de habilidades para la vida. Pérez Finol (2022) afirma que el juego es una actividad fundamental para el aprendizaje de los niños porque permite que ellos exploren el medio ambiente en el que se desenvuelven y así potencien su imaginación. En consecuencia, el juego de palabras también tiene una valía bastante significativa ya que al ser un juego los niños al tiempo que se divierten pueden desarrollar habilidades que fortalezcan los conocimientos.

El uso del juego de palabras en la enseñanza de inglés

En la enseñanza del idioma inglés se han empleado muchas estrategias que involucran diversas actividades con juegos y una de ellas es el juego de palabras, misma que es factible usarla en cualquier lengua, ya sea la lengua materna o una segunda lengua porque llama la atención de los estudiantes. Según Sánchez y Mejía (2017), citados por Paucar-Farfán (2023), sostienen que el juego de palabras motiva a los estudiantes, despertando su curiosidad e interés, lo que permite asimilar conocimiento de forma consiente, desarrollar habilidades lingüísticas y habilidades comunicativas y contribuir al desarrollo de la comunicación oral y escrita.

Por su parte, De la Cruz (1999) señala que el juego de palabras tanto en español como inglés emplean recursos similares, de manera que permite a los profesores hacer que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje de la lengua extranjera como también en su lengua materna, lo que facilita el aprendizaje. Para Gonzales y Bermello (2017) este tipo de juegos pueden llevar a los estudiantes a disfrutar de una actividad lúdica que fomente su competencia lingüística, creando un ambiente agradable y divertido para aprender jugando en clase, lo que favorece el logro de las competencias comunicativa.

La adquisición del lenguaje

El individuo al nacer hereda esa capacidad innata del habla, así como muchas otras habilidades propias de cada ser, pero el resultado de su desarrollo se ve afectado por el medio social en donde se desenvuelve tal como lo afirma Vygotsky (1989) citado por (Salguero et al., 2015). De tal modo que, la adquisición y desarrollo del lenguaje depende significativamente del medio donde el sujeto habite.

Asimismo, Limongi (1993) sostiene que los humanos adquieren el lenguaje de los individuos de los que se rodea, que el niño al socializar con otras personas de su entorno aprende de ellos. Por otro lado, para Frías (2000), referido por Noguera (2017) el lenguaje sucede en todos los seres humanos y sin que tenga importancia donde este se desenvuelva y con quien se comunique, ya que esta es una habilidad propia de él. En este sentido, se puede afirmar que el lenguaje es algo que un individuo trae desde su concepción y que su adquisición y desarrollo se ve influido por el medio donde se desenvuelve y las personas que lo rodea.

La adquisición de vocabulario en el idioma inglés

La base de la comunicación es el lenguaje y el vocabulario es un factor determinante al momento de adquirir una lengua, ya sea la lengua materna o una lengua extranjera, ya que permite expresar lo que se piensa, se siente o se desea de acuerdo a García Flores (2009). Por su parte, Moreno Cuellar (2013) opina que la adquisición de vocabulario es muy importante, pero que es un proceso complejo, mucho más si es en una segunda lengua, el individuo debe aprender a diferenciar entre el vocabulario activo y pasivo para poder transmitir mensajes ya sea oral o escrito. En palabras de Amado y González (2020) “El aprendizaje de un lenguaje requiere que el estudiante tenga conocimientos básicos para adquirirlo es por eso que el vocabulario es esencial para lograrlo” (p. 31). Se puede afirmar que el vocabulario es un componente fundamental para lograr obtener competencia lingüística en la lengua que se está aprendiendo y así poder expresarse de manera fluida y natural por medio oral y escrita.

Estrategias basadas en juego para adquirir vocabulario

Desde hace varios años se han venido implementando estrategias educativas que involucran juegos para la enseñanza, a esta actividad también se le conoce como gamificación que no son más que dinámicas de juego en un entorno que no es de juego, como lo es el aula de clase Álvarez (2021). Feijóo (2014) converge con el autor antes mencionado en decir que la gamificación es una forma de enseñar por medio del juego en un contexto que no es el de un

juego. Por su parte Hernández (2019) manifiesta que aplicar esta mecánica del juego se convierte en un componente muy llamativo para los estudiantes favoreciendo la adquisición de conocimientos importantes para su desarrollo intelectual. Al momento de adquirir vocabularios en una lengua extranjera, como lo es inglés, el uso de estas estrategias basadas en juegos se vuelven en un aliado de gran valía para favorecer y facilitar este proceso.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Diagnóstico del vocabulario en el idioma inglés de los estudiantes

En el desarrollo de este trabajo se consideraron 2 fases resultantes del mismo. La primera, un estudio diagnóstico para identificar el estado actual de la adquisición de vocabulario en el idioma inglés de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico; y la segunda, con base a las necesidades identificadas se presenta una estrategia de solución que contribuya al mejoramiento de esta problemática.

Resultados del diagnóstico del estado actual de la adquisición de vocabulario en inglés

Para consolidar los resultados desde los diferentes actores en este proceso investigativo se ha tomado como base las dimensiones establecidas en la operacionalización de variable o categorías de análisis: A. Proceso de enseñanza; B. Proceso de aprendizaje; C. Recursos existentes.

Dimensión A: Proceso de enseñanza

En relación a la dimensión de Proceso de Enseñanza, las *docentes* al ser consultadas en las preguntas desde la 1 a la 5 y 9 de la entrevista, sobre su formación académica, el dominio de los procesos de enseñanza, las metodologías y técnicas que aplican en la enseñanza de vocabularios en inglés, afirman tener una formación profesional en la rama de inglés, manifiestan que utilizan metodologías, estrategias y técnicas activas, para la enseñanza de vocabulario de idioma inglés, además mencionan que cuentan con amplia experiencia docente que avalan la enseñanza que aplican.

Los *estudiantes* al interrogarlos sobre el proceso de enseñanza que les brindan los docentes, en la adquisición de vocabularios, en las preguntas 4, 5 y 6 del grupo focal, indican que aprenden con actividades en la pizarra, juegos y con canciones, y que, las nuevas palabras que les enseñan, las usan en diálogos, trabajos grupales y otras actividades corroborando lo dicho por las docentes, pero manifiestan que sienten temor e inseguridad para expresarse en inglés, ya que sienten que se pueden equivocar.

Por su parte, en la investigación realizada a través de la guía de observación, el *investigador* pudo constatar que, en el proceso de enseñanza, las docentes aplican diversas estrategias tales como actividades escritas, juegos, roleplays, trabajos en equipo, cuyas actividades son planificadas con anticipación. Asimismo, se detectó que las docentes utilizan varios recursos como flashcards, videos, juegos digitales, entre otros. Se observa también que las docentes valoran el esfuerzo de los estudiantes, pero no se evidencia retroalimentación alguna cuando los estudiantes presentan exposiciones orales individuales o grupales.

Dimensión B: Proceso de Aprendizaje

Con respecto a la dimensión de Proceso de Aprendizaje, las *docentes* al ser consultadas en las preguntas 6, 7, 8, 10 y 11 de la entrevista, sobre las estrategias pedagógicas utilizadas para promover la adquisición de vocabulario en inglés, indican que el trabajo grupal se emplea como una herramienta clave para fortalecer las habilidades comunicativas y consolidar el vocabulario aprendido, mientras que la evaluación de la responsabilidad y participación estudiantil se lleva a cabo mediante instrumentos específicos, como rúbricas y listas de cotejo. Además, las docentes recurren a metodologías motivacionales, incluyendo canciones, juegos interactivos, competencias amistosas y videos, que facilitan el aprendizaje y la retención del vocabulario. También, destacan la importancia de la participación activa en clase como un indicador directo para medir el nivel de motivación de los estudiantes, esto promueve un aprendizaje dinámico y participativo.

Por su parte, los *estudiantes* al ser consultados en las preguntas 1, 2, 3, 7 y 9 del grupo focal, sobre el dominio de vocabulario en inglés en la dimensión Proceso de Aprendizaje, indican que tienen un aceptable conocimiento de vocabulario en inglés, aunque hay palabras aprendidas en las que tienen dificultades para usarlas en oraciones. Además, los estudiantes concuerdan con lo dicho por las docentes en que en algunas ocasiones trabajan en grupos para practicar el vocabulario aprendido, y que prefieren aprender vocabulario jugando y cantando, porque se divierten mientras aprenden. Asimismo, reconocen que escuchar (listening) y leer (Reading) son las habilidades que más les ayuda, ya que aprenden a como se escriben y a como se pronuncian las palabras con actividades que involucran estas 2 habilidades.

En las observaciones áulicas que se realizaron, dentro de la dimensión Proceso de Aprendizaje, el *investigador* pudo evidenciar que el trabajo en equipos es una técnica que todas las maestras aplican en sus clases, donde se observa que con esta técnica se fomenta la participación y la socialización, con lo cual algunos estudiantes están familiarizados y facilita la labor de las docentes, sin embargo, se observó un gran grupo de estudiantes que no participaban en los

trabajos de equipo. También se pudo detectar a través de las observaciones, que a los estudiantes les motivan los temas nuevos, las nuevas palabras, demuestran interés leyendo, escuchando y repitiendo las palabras y frases con la guía de las maestras, aunque cuando ya les toca a ellos solos se evidencia grandes dificultades. Además, las maestras usan la comunicación oral (listening), que lo desarrollan a través de videos y audios, con el texto guía.

En la revisión de documentos, se detectó que, en los exámenes escritos, hay muchos estudiantes que presentan problemas de comprensión al momento de leer, ya que cometen errores muy básicos que se supone ya deberían dominar para el nivel que están, lo que indica que no comprenden del todo lo que leen. También se observó errores en deletreo y un buen número de estudiantes con calificaciones que bordean los 7 puntos sobre 10.

Asimismo, en la revisión de videos se pudo observar que alrededor de la mitad de los estudiantes evaluados pueden realizar una presentación medianamente fluida utilizando expresiones, frases y palabras con buena pronunciación, mientras que la otra mitad cometen muchos errores en la pronunciación. También se observó que un buen número de estudiantes saben y aplican los nuevos vocabularios, mientras que algunos presentan dificultades para usarlos en frases. Finalmente se detectó que muchos estudiantes comprenden mientras escuchan a sus compañeros pronunciar las palabras y los diálogos, pero tienen dificultades para entender a la docente cuando les hace preguntas sobre lo expuesto.

Dimensión C: Recursos existentes

Cuando se consultó a las *docentes* sobre la dimensión Recursos Existentes en las preguntas 12 y 13 de la entrevista, ellas mencionan que utilizan flashcards físicas y digitales, hojas de trabajo físicas y digitales y libro de texto para enseñar vocabularios a los estudiantes. Todas las docentes consultadas indican que un recurso importante en sus clases es la computadora que cada una utiliza, junto con el proyector y parlantes para presentar juegos, videos y actividades digitales en el aula.

En el grupo focal aplicado a los *estudiantes*, en las preguntas 8 y 10, donde se les interrogó sobre la dimensión de Recursos Existentes, ellos corroboran que entre los recursos que usan constan: libros, diccionarios, tarjetas de dibujos y tarjetas de palabras. También manifiestan que utilizan computadoras, aplicaciones online y videos para aprender y practicar nuevas palabras en inglés, con lo que refuerzan el conocimiento.

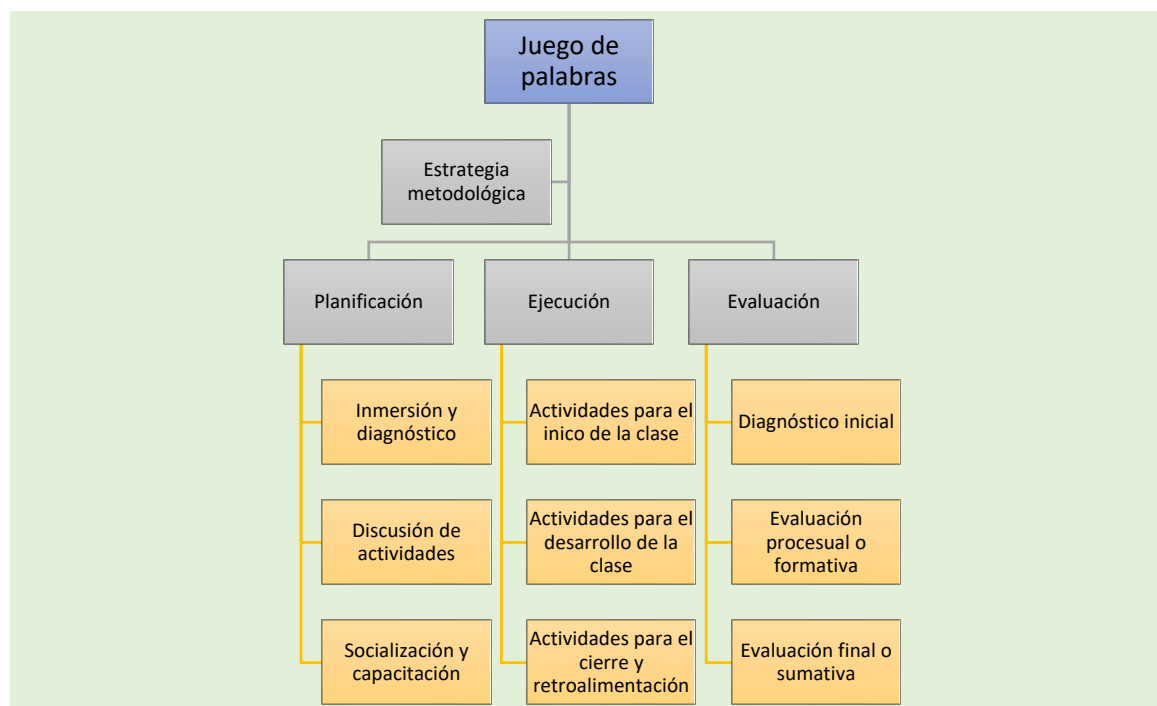
En las observaciones áulicas realizadas, dentro de la dimensión Recursos Existentes, el *investigador* constató que dos docentes usan herramientas tecnológicas como ordenadores, videos, proyectores, diapositivas, juegos online y canciones, que despiertan el interés de los

estudiantes. También se observó en las maestras tendencia a el uso de métodos tradicionales de aprendizaje y no aprovechan de buena manera los recursos didácticos que disponen, lo que genera pérdida de interés en los estudiantes.

Los resultados obtenidos evidencian la necesidad de buscar alternativas que permita favorecer la adquisición de vocabulario en el idioma inglés, por lo cual se propone el juego de palabras como estrategia metodológica para que los estudiantes de educación general básica media, de manera dinámica, con actividades lúdicas y atractivas como el bingo de palabras, el emparejamiento de tarjetas de palabras e imágenes, palabras y definiciones, la escritura creativa con palabras aprendidas, entre otras, vayan desarrollando su vocabulario y así puedan lograr expresarse de forma fluida en un entorno de comunicación habitual.

Propuesta: estructura de la estrategia metodológica para fortalecer la adquisición de vocabulario en inglés

De acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico, se presenta el diseño de la estructura de la estrategia metodológica basada en el juego de palabras para contribuir en el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Manabí Tecnológico. La estructura de la estrategia metodológica diseñada cuenta con tres fases; la primera es la fase de planificación; la segunda es de ejecución, con actividades que involucran el juego de palabras como parte principal de cada una de ellas; y la tercera es de evaluación.



CONCLUSIONES

El juego de palabras es una herramienta lúdica y efectiva para promover un aprendizaje significativo, que no solo entretiene, sino que también facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas. Al despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, crea un ambiente dinámico y motivador que fomenta su participación activa y facilita la adquisición de vocabulario en su lengua materna y en un segundo idioma. Además, la gamificación ayuda a captar la atención y refuerza la competencia lingüística de manera amena, lo que convierte al juego en una estrategia clave para el aprendizaje de nuevas palabras.

En el estudio realizado se evidenció que las maestras utilizan varias técnicas en el proceso de aprendizaje, para desarrollar vocabularios en inglés, tales como: trabajos grupales, juegos, entre otros, incorporando herramientas y recursos tecnológicos que les permite facilitar las actividades de aprendizaje. Los estudiantes de educación general básica media, objeto del presente estudio, manejan varias palabras que forman parte del vocabulario de inglés aprendido, algunos de los cuales lo usan y se expresan de forma fluida, en cambio, muchos de ellos sienten nerviosismo e inseguridad para pronunciar las frases o palabras. Se evidencia en los estudiantes un gran interés por el aprendizaje de nuevas palabras cuando las maestras utilizan juegos, canciones y videos. Existe un gran número de estudiantes con calificaciones que bordean los 7 puntos por la falta de práctica constante de actividades en inglés.

La estructura de la estrategia metodológica diseñada fue concebida a partir de los resultados del diagnóstico, cuenta con tres fases; la primera es la fase de planificación; la segunda es de ejecución, con actividades que involucran el juego de palabras como parte principal de cada una de ellas; y la tercera es de evaluación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amado Díaz, J. L. y González Uribe, L. P. (2020). *Implementación de estrategias metodológicas en una aplicación móvil para la adquisición de vocabulario en inglés del grado sexto*. Universidad de Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/15f40585-7922-4e5a-8eed-0924493f8c77/content>

Andrade Carrió, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e*

Investigación, 5(2), 132-149.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Carrera B., y Mazzarella C. (2001). Vygotsky: Enfoque Sociocultural. *Educere la Revista Venezolana de Educación*, 5(13), 41-44.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., y Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), 761-771.

<https://doi.org/10.23857/dc.v3i3%20mon.707>

De la Cruz Cabanillas, I. (1999). Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas. *Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 11, 59-65.

<https://www.researchgate.net/profile/Isabel-De-La-Cruz-Cabanillas/publication/43977289>

Education First. (2023). *English Proficiency Index. Informe sobre el nivel de inglés en el mundo*. Education First. <https://www.ef.com/wwen/epi/>

Fariás, G. (2024). *Juego de palabras*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/juego-de-palabras/>

García Flores, S. M. (2009). Adquisición de vocabulario en inglés. *Innovación y experiencias educativas*, (18), 1-13.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_18/SALUD_M_GARCIA_1

González Pérez, M. L., y Bermello Lastra, G. (2017). Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras. *VARONA, Revista Científico-Methodológica*, 1-12.

<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360657468012>

Jiménez Chaves, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 8(1), 141-150. http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2226-40002012000100009&lng=en&tlng=es

Limongi, C. (1993). *Introducción al lenguaje: su adquisición y desarrollo* (1ra. ed). Consejo de Publicaciones de la Universidad de los Andes.

<https://searchworks.stanford.edu/view/2788428>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo nacional de educación general básica y bachillerato*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/>

- Moreno Agurto, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma Inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8(1), 41-52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Moreno Cuellar, J. A. (2013). Recursos multimedia y mnemotecnia para la adquisición de vocabulario en inglés. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(38), 112–126. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/408>
- Muñoz Diaz, L. T. (2015). Los juegos de palabras una respuesta a los problemas de producción de texto. *Universidad de Nariño*, 58-65. <https://sired.udenar.edu.co/857/1/90845.pdf>
- Nieto, E. (2018). Tipos de investigación. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 2, 1-2. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Noguera Cárdenas, J. (2017). Adquisición del lenguaje infantil: ¿innatismo o ambientalismo? *Revista Educare*, 21(2), 91-112. <http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/educare/article/view/5267>
- Paucar-Farfán, I. A. (2023). El juego de palabras como estrategia de aprendizaje en Educación Básica Superior. *Journal ScientificMQRInvestigar*, 7(4), 419-434. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.419-434>
- Pérez Finol, A. E. (2022). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espíritu Santo. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Feijóo, J. (2019). Ramírez Cogollor, J. L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. SC Libro, 174 pp. *Revista De Marketing Y publicidad*, 1(1), 171–172. <https://revistas.cef.udima.es/index.php/marketing/article/view/676>
- Rodríguez Palmero, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>
- Salguero Santana, M., Álvarez Arrieta, Y., Verane Dubalón, D., y Santelices Jiménez, B. Y. (2015). El desarrollo del lenguaje: detección precoz de los retrasos/trastornos en la adquisición del lenguaje. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*, 6(3), 43-57. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubtecsal/cts-2015/cts153f>
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *HAL Science Ouverte*, 4(7), 44-51. <https://hal.science/hal-02516612v1>

Declaración de conflicto de interés

los autores declaran que no existe conflicto de interés

Contribución de los autores

Neyda Eva Meza Miranda: diseño del estudio realizado, conceptualización y sistematización, análisis y síntesis de la información procesada, redacción del manuscrito.

Karina Luzdelia Mendoza Bravo: conceptualización y sistematización, análisis, revisión del manuscrito