

**LUDIC GAME AND ITS CONTRIBUTION TO TEACHING-LEARNING OF
ENGLISH LANGUAGE IN BASIC EDUCATION.**

**EL JUEGO LÚDICO Y SU APOORTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

Autores:

Dayana Lilibeth Moreira Bailón
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
EGRESADA DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y
EXTRANJEROS
PORTOVIEJO, ECUADOR



dmoreira8425@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-7379-8218>

Lic. Isabel De Los Ángeles García Farfán Mg. Sc.
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
CATEDRÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
PORTOVIEJO, ECUADOR



isabel.garcia@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4738-3523>

Fechas de:

Recepción: 09-JUL-2022 Aceptación: 03-AGO-2022 Publicación: 15-SEP-2022



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

RESUMEN

El juego lúdico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es una estrategia valiosa en las aulas de clases, permitiendo crear en el estudiante un impacto significativo motivándoles a seguir aprendiendo. El objetivo de este artículo es determinar el aporte del juego lúdico en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación básica en una Unidad Educativa Particular del cantón Santa Ana, provincia de Manabí, Ecuador. El proceso metodológico consistió en el diseño de campo, con enfoque mixto, aplicando técnicas como la encuesta, basada en la escala de Likert, misma que fue dirigida a 22 estudiantes del octavo año; y una entrevista dirigida al docente de inglés. Los hallazgos develaron que, el profesor emplea los juegos de manera frecuente como parte de las herramientas recursivas, lo cual permite que todos los estudiantes participen satisfactoriamente. Se concluyó que, los juegos lúdicos se convierten en un método innovador y un referente de los nuevos modelos pedagógicos para los entornos educativos.

Palabras clave: juego lúdico; inglés; enseñanza; aprendizaje; estrategia.

ABSTRACT

The ludic game is considered teaching-learning English a valuable strategy in the classroom because it allows creating a significant impact on the student, motivating them to continue learning the language due to its dynamic character. For this reason, the objective of this article was to determine the contribution of the ludic game in teaching-learning of the English Language to the students of the 8th Year of Unidad Educativa Particular of Santa Ana Canton, of the Manabí province, Ecuador. Therefore, the methodology used was the design of field research, with a mixed approach, applying techniques such as the survey, based on the Likert Scale, which was directed to 22 students of the 8th Year; and an interview directed to the teacher who teaches the subject of English. The main results reveal that the teacher frequently uses games as part of the recursive tools, which allows all students to participate satisfactorily. In conclusion, ludic games become an innovative method and a benchmark for new pedagogical models for educational environments.

Keywords: ludic game; English; teaching; learning; strategy.

INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos se han posicionado durante los últimos años como una metodología innovadora en las aulas de clase. El rol que desempeñan es el de estimulador de aprendizaje y, así también, promueven la creatividad y la diversión que se generan en los espacios educativos. Por tanto, para la enseñanza de un idioma extranjero como el inglés, estos tipos de juegos suelen implementarse con el propósito de generar en los estudiantes una actitud motivadora que les produzca seguir aprendiendo el idioma de manera más significativa.

Se destaca al juego lúdico como un componente esencial en el aprendizaje del estudiante, mediante el cual lo sumerge a participar activamente en el aula de clases, dejando a un lado la metodología tradicional a la cual muchos estudiantes estaban acostumbrados. Es por ello que se ha convertido en una actividad muy importante para el proceso de la enseñanza- aprendizaje del idioma. En esta época, la necesidad de aprender una segunda lengua causa mayores competencias en un mundo globalizado, resultando el juego indispensable, por su carácter divertido, entretenido y recreativo.

Esta investigación reviste especial importancia, debido a que, aborda aspectos fundamentales sobre la enseñanza de los juegos lúdicos, como metodología didáctica aplicada por el profesorado de la lengua inglesa para la enseñanza-aprendizaje de este idioma. Además, los motivos por los que se recurrió a realizar esta investigación radican en el beneficio de divulgar a la comunidad académica-científica acerca de la contribución que genera el juego lúdico en las clases de inglés, lo cual permita crear un impacto en el estudiante de manera que el docente les brinde un espacio estimulante con el fin de seguir aprendiendo este idioma imprescindible a nivel mundial.

Por esta razón, este trabajo investigativo tuvo como objetivo principal, determinar el aporte de los juegos lúdicos en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación básica. Se empleó la metodología de carácter mixta, bajo el diseño de campo. Se aplicaron los métodos bibliográfico, descriptivo y estadístico, así como técnicas propias de la investigación científica, como la encuesta dirigida a los estudiantes de 8vo año de educación básica. Se aplicó la entrevista al docente de la asignatura de inglés, a favor de visualizar el escenario que representa el aula de clases cuando se realizan juegos lúdicos recreativos.



DESARROLLO

1. El juego como estrategia lúdica durante las clases

En un devenir histórico, muchos autores han definido al juego. Platón, uno de los pioneros, identifica al juego como una fuente de placer, destacándose que se encuentra implícito en los procesos de socialización y constituye un conducto para la transferencia de valores entre los individuos. Asimismo, Aristóteles indica que existe la necesidad de que los niños realicen sus tareas por medio de la lúdica, debido a que tiene carácter saludable y beneficioso (Venegas et al., 2010). El juego es productivo en la existencia de los seres humanos, es un creador de grandes conocimientos que permite desarrollar el lenguaje en el instante en que se los realiza, aumentando el vocabulario que favorece el interés y la comunicación.

Por otro lado, es importante conocer como la lúdica se involucra mediante el juego para satisfacer las necesidades humanas y sus emociones. Es por ello que la Real Academia de la Lengua Española define a la lúdica como aquello que es “perteneciente o relativo al juego”, esta expresa mediante el ser humano un sinnúmero de sentimientos y emociones a medida que se realiza cada actividad. No obstante, es relevante mencionar que los términos lúdica y juego no se deben confundir. Es por ello que de acuerdo a los planteamientos de Bonilla (1998) y Perdomo et al., (2016), todo juego es considerado lúdico, pero, no todo lo lúdico es juego. De modo que, se reconoce que la lúdica no se limita sólo a juegos, sino que tiene un sentido más general, mientras que el juego es una actividad específica y lúdica por excelencia, pero también lo lúdico abarca el arte, la música, la literatura, el teatro, el humor de los pueblos.

En este contexto, el juego es parte de la lúdica. Se enfoca en aspectos positivos como la diversión, armonía, felicidad y diversidad de emociones placenteras. Su causa está en contribuir al desarrollo del individuo, tanto en el plano emocional, psicológico, físico, motriz, cognitivo y social. De esta forma, lo lúdico proporciona que el aprendizaje se refleje en el juego, recolectando especial valor la imaginación y la espontaneidad al momento de ponerlos en práctica. De este mismo modo, Gonzáles et al., (2021), establecen que la lúdica representa más que juego. Es todo aquello que propicia placer, bienestar, descubrimiento, experiencia para el ser humano y su desarrollo integral; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, y provoca la necesidad de ser parte de algo y de disfrutarlo, de sentir, expresar y comunicar emociones.

El juego por lo general es producto de un gran aporte en la enseñanza- aprendizaje que empieza desde la etapa de la infancia hasta la edad adulta debido al efecto de aprender dinámicamente. Del mismo modo, la lúdica produce dicha y placer, lo que hace que los seres humanos se alejen de recibir aspectos negativos en su estudio como presión, tensión y cansancio lo que crea un entorno más factible, además se vuelve un elemento sustancial, dado que, promueve el mejoramiento de las diversas habilidades enfocadas en la creatividad y adquisición de conocimientos para su crecimiento personal y social, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están experimentando, explorando y descubriendo su entorno (Sánchez, 2021). Por consiguiente, se presenta lo que expone el teórico Muñoz (2016), quien considera que:

El juego se utiliza como instrumento que genera conocimientos, desarrolla habilidades por lo tanto deben de estar presentes en todas las etapas de aprendizaje, puesto que satisface necesidades en el alumno como psicomotricidad, estimulación, mejorando la creatividad, el desarrollo cognitivo, social y efectivo. (p. 37)

Sin embargo, el autor Flores (2015), establece que, los docentes al aplicar juegos lúdicos poseen diversas dificultades que obstaculizan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura que imparte, entre ellos destacan la carencia o ausencia de recursos institucionales, falta de material didáctico disponible o inadecuado, manejo de excesivo número de alumnos por aula, desmotivación del alumnado, la falta de tiempo al aplicar actividades lúdicas. Por tanto, la aplicación de los juegos lúdicos dentro del aula de clases, se convierte en una tarea de relevancia para favorecer el aprendizaje de manera crítica y autónoma en los estudiantes.

Los planteamientos del autor Posada (2014) afirman que, el juego lúdico “posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo” (p.26). Por lo tanto, el juego como estrategia lúdica enriquece el trabajo grupal y la atención del alumno creándole concentración y desenvolvimiento en su etapa estudiantil. Es por ello que, el aporte del juego en las instituciones educativas producirá fomentar una alta intervención entre los escolares.

En base a lo anterior, el juego como estrategia lúdica en el aula de clases, es una herramienta que transmite una actitud de constante positivismo a quienes forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con el fin de promover la transferencia de conocimientos significativos

a través de una clase animada y motivacional. Al mismo tiempo facilita que los alumnos tengan confianza en sí mismos, mejorando los procesos comunicativos y relaciones interpersonales, y permitan expandir su capacidad cognitiva, así como también, fortalecer sus habilidades sociales para que puedan ser aplicadas en sus actividades diarias.

2. El juego lúdico en el aprendizaje del idioma inglés

Los aportes desplegados por Rubio y García (2013) han destacado que, aunque los niños tengan una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases muy tediosas, como suceden con frecuencia en las instituciones educativas. De hecho, plantean que los niños prefieren estudiar mediante actividades interesantes. Razón por la cual, es importante usar actividades que les llame la atención como juegos, dado que, involucrándolo en el idioma inglés perfecciona su lenguaje y además de practicarlo forja un gran avance en sus estudios.

Por otro lado, Sanmartín y Granados (2018) sugieren al juego dentro del aula de clases como una creación de confianza, sensación de seguridad y aceptación en el estudiante. A través del cual provoca valores afectivos y sociales que reducen el estrés, la ansiedad y el miedo a hablar el idioma. Por ello es sumamente significativo el hecho de crear, innovar, añadir y realizar juegos dentro de la enseñanza de las lenguas extranjeras para mejorar el estado de ánimo y las ganas de aprender. Por consiguiente, Mora y Camacho (2019) establecen lo siguiente:

Es interesante la ludificación en la enseñanza del inglés, ya que los juegos son, por lo general, una fuente auténtica de lenguaje real. En la actualidad es común jugar algún tipo de juego en inglés; así, resultará mucho más útil y gratificante para el docente y el alumno por igual la adquisición de un dominio adecuado del idioma. (p.62)

En la actualidad el rol del profesor pasó de ser considerado el dueño del conocimiento a ser accesible, reflexivo y crítico siendo el quien cumple con la función de guiar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto provoca que los aprendices asuman el papel de la autonomía, sintiéndose capaces de lograr todo lo que se propongan y de desenvolverse por sí mismos. Así también los ayuda a desarrollar talentos y competencias enfocándose en un sinnúmero de esquemas y estrategias de enseñanza (Collazos, et al., 2011).

Ante esta realidad, resulta relevante el papel que cumple un docente en la enseñanza de un idioma. Se lo considera como el guía que, dominando la clase de inglés, se encuentra facultado para conocer las necesidades particulares de los escolares. Por medio de ello, se adecuan en cada instante las metodologías apropiadas, haciendo del aprendizaje atractivo y emocionante, dado que, el docente como el alumno lo gozan para así enriquecerse de conocimientos y virtudes.

Por otro lado, el estudiante cumple un papel activo siendo el protagonista principal de su aprendizaje. Por lo cual, le permite a tomar sus propias decisiones del proceso permitiéndoles construir su propio conocimiento. Además, finalizando sus clases, serán ellos en quienes se podrá verificar los resultados que han logrado alcanzar al final del curso (Bañuelos, 2012; Pérez, 2013). Por ende, un espacio enriquecedor donde prevalezca la participación, es altamente beneficioso para los estudiantes porque estimula su pensamiento crítico y les posibilita a realizar bosquejos, discutir argumentos y encontrar nuevos hallazgos que son necesarios para lograr un aprendizaje permanente logrando el éxito al culminar sus clases de inglés.

Basado en lo anterior, las estrategias del aprendizaje activo en el idioma consolidan el rol del estudiante y del docente, provocan aprendizajes mutuos y favorecen el aprendizaje holístico del idioma inglés. Sumado a esto, una clase es interesante desde el instante en que hay interacción y juegos en los cuales se escucha, se considera y se discute la opinión de todos los miembros de la clase. Es por ello que la imaginación y el juego están relacionados con la capacidad de pensar en actividades innovadoras para mantener el aula activa.

Según el catedrático Genesee (1994), lo más importante para el juego es conservar su uso en las clases de inglés debido a que, lo considera parte principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma, especialmente en las primeras etapas de aprendizaje del alumno, en vista de que, lo involucra a obtener las habilidades necesarias desde una perspectiva didáctica. Por otra parte, en la actualidad existe variedades de juegos aplicados por profesores de inglés. Por esto de acuerdo con la teórica Smith (2017) establece algunos juegos de los más clásicos entre las edades de 6 a 12 años en el idioma inglés como, *Pictionary*, *Hagman*, *Scrabble*, *What's the time*, *¿Mr. Wolf?*, *I went to the market to buy* y *Snakes and Ladders*.

MATERIAL Y MÉTODOS

METODOLOGÍA

El acercamiento metodológico de la presente investigación está enmarcado en un diseño de campo, que de acuerdo a lo manifestado por Palella y Martins (2012), lo definen como la “recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables” (p.88). Lo que permite este diseño de campo es aumentar el conocimiento de los investigadores y recoger información valiosa en el contexto en el cual acontecen los hechos sin la necesidad de manejar su entorno investigativo. Es por ello que se requiere de diversas técnicas tales como entrevistas y encuestas e instrumentos como la guía de entrevista y el cuestionario de preguntas para ejecutarlo y ponerlo en práctica.

Este estudio se fundamentó en un enfoque mixto, por ende, los autores Hernández et al. (2014) manifiestan que este enfoque “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio [...] para responder a un planteamiento del problema” (p.532). Asimismo, este estudio se caracterizó por tener un nivel de investigación descriptiva, mismo que, refiriéndose al autor Arias (2012), lo considera como “la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24). Esto fue reafirmado por medio del método bibliográfico, el cual permitió cimentar la literatura existente mediante la recogida de datos de principales fuentes bibliográficas en torno a la temática de estudio.

Para la recolección de información, se seleccionó como objeto de estudio a la Unidad Educativa Particular Santa Ana, ubicada en el cantón Santa Ana, perteneciente a la provincia de Manabí, Ecuador; misma que cuenta con una población de 189 estudiantes, de los cuales 51 de ellos conforman la educación general básica superior. El profesorado lo conforman 12 docentes. Por tanto, se utilizaron dos tipos de muestreo según la población, una probabilística, donde se escogieron de manera estratificada a 22 alumnos, contando con 5 estudiantes del sexo masculino y 17 del sexo femenino; y una no probabilística, donde se seleccionó de manera intencional al docente de la asignatura de inglés, siendo este, el único quien imparte la asignatura en mencionado establecimiento.

Posterior a ello, se aplicaron 2 técnicas que permitieron obtener información favorable, entre ellas destacan, la encuesta, en palabras de Arias (2012), pretende la recolección de información



que proporciona un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular. Es preciso resaltar que, la aplicación de esta técnica fue a través del instrumento del cuestionario de preguntas, basada en la Escala de Likert (1932), el cual permitió conocer opiniones y actitudes de los estudiantes acerca de la problemática abordada. Los datos recabados fueron tabulados mediante el uso de métodos estadísticos.

Por otra parte, también se empleó la técnica de la entrevista estructurada, dirigida al profesor del área de inglés que permita obtener respuestas validas y fiables, acerca de aquello que se quiere investigar, la cual está “basada en un diálogo o conversación cara a cara, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado” (Arias, 2012, p.73). El instrumento empleado fue la guía de entrevista, del cual se obtuvieron categorías de análisis en base a las respuestas proporcionadas por el docente entrevistado.

RESULTADOS

Los resultados de este artículo se obtuvieron a través de las dos técnicas empleadas (la encuesta y la entrevista) a las unidades de análisis, es decir, a los sujetos de estudio, quienes brindaron información sobre la temática abordada de manera satisfactoria y acorde al propósito investigativo. Resulta primordial presentar los hallazgos obtenidos por medio del cuestionario de preguntas validado de acuerdo a la escala psicométrica, para la aplicación de la encuesta a los estudiantes del 8vo año de educación general básica:

Tabla 1.

Importancia de los juegos en el aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	20	91%
Importante	0	0%
Moderadamente importante	2	9%
Poco importante	0	0%
No importante	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

De acuerdo a la **Tabla N°1**, se evidencia que el 91% de los estudiantes encuestados ha mencionado que los juegos en el aprendizaje del inglés son muy importantes, mientras que al 9% restante, les resulta moderadamente importantes. Por ende, se resalta que, para los



educandos, la utilización de los juegos como parte de la metodología empleada por el docente es crucial para el aprendizaje de la lengua extranjera.

Tabla 2.

Frecuencia del docente al emplear juegos lúdicos durante sus clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	7	32%
Frecuentemente	15	68%
Ocasionalmente	0	0%
Rara Vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

En referencia a lo visualizado en la **Tabla N°2**, la muestra estudiada ha manifestado en un 68% que el docente frecuentemente emplea los juegos lúdicos dentro de sus horas de clase, mientras que el 32% resaltó que el profesor muy frecuentemente los aplica. En efecto, el profesor del área de inglés utiliza frecuentemente los juegos lúdicos como parte de las actividades realizadas dentro de su clase, para el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes.

Tabla 3.

Satisfacción de los estudiantes durante la aplicación de juegos lúdicos en las clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente satisfecho	8	36%
Muy satisfecho	14	64%
Neutral	0	0%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

Ahora bien, como se demuestra en la **Tabla N°3** con respecto al nivel de satisfacción de los estudiantes, el 36% de los escolares se sienten totalmente satisfechos cuando el docente del área de inglés implementa juegos lúdicos dentro del aula de clases y el 64% restante de manera muy satisfecha. Por ende, se ha comprobado que, el uso de herramientas recursivas como los



juegos lúdicos dentro de las clases del idioma inglés permite que exista una gran satisfacción en los estudiantes de educación básica en esta asignatura.

Tabla 4.

El juego lúdico como estrategia pedagógica para la práctica y aprendizaje del inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	95%
De acuerdo	0	0%
Indeciso	1	5%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

La **Tabla N°4** demuestra que para el 95% de los escolares, los juegos lúdicos le permiten practicar y aprender el idioma de manera satisfactoria estando totalmente de acuerdo con esta aseveración, mientras que el 5% mantuvieron una postura indecisa. Por lo cual, es crucial que, durante las clases de inglés, el profesor aplique la metodología lúdica, por medio de los juegos, debido a que permite que los estudiantes practiquen esta lengua extranjera y puedan aprenderla de forma eficaz.

Tabla 5.

Beneficios del juego lúdico en el aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Motivándole a aprender	8	36%
Brindándole autoconfianza	7	32%
Aprender a relacionarse con los demás	1	5%
Desarrollar la creatividad	4	18%
Desempeñarse mejor en clases	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

A través de la **Tabla N°5**, los estudiantes encuestados han manifestado en un 36% que, como parte de los beneficios, el juego lúdico los motiva a aprender el inglés de forma idónea, el 32% ha señalado que esta metodología les brinda autoconfianza y seguridad durante las clases, el



18% ha enfatizado en que este tipo de actividades les permite desarrollar la creatividad, el 9% ha resaltado que les permite desempeñarse mejor en clases, y el 5% restante dio a conocer que el juego lúdico hace que se puedan relacionarse con los demás de forma habilidosa.

Tabla 6.

Juegos lúdicos aplicados para la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
<i>Hangman</i>	3	14%
<i>Pictionary</i>	9	41%
<i>Simon Says</i>	5	23%
<i>Crosswords</i>	1	4%
<i>Word search</i>	4	18%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

La **Tabla N°6** demuestra que, durante la jornada de clases de inglés, el 41% de los estudiantes prefieren que el docente utilice juegos como *Pictionary*, el cual consiste en adivinar una palabra a través de un dibujo. Por otro lado, el 23% de los estudiantes mencionaron que les gusta jugar *Simon Says* (Simón dice), mismo que trata de realizar acciones según se establezca. El 18% de la muestra ha destacado que prefieren jugar al *Word Search* (Sopa de letras), para formar un juego de palabras. El 14% ha revelado que el juego que más le gusta es el *Hangman* (Ahorcado), mismo que trata sobre ir adivinando letras para formar palabras. Así también, el 4% de los encuestados ha señalado que el juego lúdico que más le gusta en clases es el *Crossword* (Crucigrama), que tiene como finalidad descubrir palabras que se entrecruzan por medio de pistas, definiciones o características.

Tabla 7.

Dificultad al emplear juegos lúdicos en la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Falta de material didáctico disponible o inadecuado	6	27%
Manejo de excesivo número de estudiantes	3	14%
Desmotivación del estudiante	0	0%
Falta de tiempo al aplicar actividades lúdicas	13	59%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

Tal como se evidencia en la **Tabla N°7**, el 59% de los estudiantes encuestados ha manifestado que una de las principales dificultades que el docente presenta para emplear juegos dentro de las clases, es por la falta de tiempo al aplicar actividades lúdicas. Asimismo, el 27% ha destacado que, es la falta de material didáctico disponible o inadecuado lo cual genera dificultades a la hora de aplicar juegos lúdicos. El 14% restante ha enfatizado en el manejo de excesivo número de estudiantes. Por tanto, existen diversas complicaciones, desde el punto de vista del estudiantado, al momento de que el profesorado utilice los juegos lúdicos para impartir los contenidos de su clase.

Tabla 8.

Reacción del estudiante al participar en juegos lúdicos dentro de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy positiva	16	73%
Positiva	6	27%
Neutral	0	0%
Negativa	0	0%
Muy negativa	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

A través de la **Tabla N°8**, los educandos que formaron parte de la muestra, en un 73% señalaron que, tienen una reacción muy positiva al momento de participar cuando el docente realice juegos durante las horas de clase. Además de ello, el otro 27% ha mencionado que tienen una reacción positiva cuando los contenidos de la clase son enseñados a través de juegos lúdicos, de los cuales, ellos participan. En efecto, la participación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje tiende a ser muy positiva, cuando se realizan diversos juegos en la asignatura de inglés.



Tabla 9.

Dificultades del estudiante al participar en juegos lúdicos dentro de la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy Fácil	10	48%
Fácil	11	52%
Regular	1	4%
Difícil	0	0%
Muy difícil	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

En referencia a lo expuesto en la **Tabla N°9**, los estudiantes han manifestado que, para el 48% la participación en los juegos lúdicos es muy fácil. Para el 52% de los estudiantes, es fácil, mientras que para el 4% restante, su participación en las clases de inglés cuando se realicen juegos lúdicos es regular. Por lo cual, se destaca que, los estudiantes no tienen dificultades y/o complicaciones de participar en los juegos que forman parte de las actividades lúdicas durante las clases de inglés.

Tabla 10.

Implementación de juegos lúdicos en los centros educativos como parte de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente De Acuerdo	15	68%
De Acuerdo	7	32%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente En Desacuerdo	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudiantes encuestados de 8vo EGB.

Según los datos visualizados en la **Tabla N°10**, el 68% de los estudiantes está totalmente de acuerdo con la implementación de juegos lúdicos en diversos centros educativos para el aprendizaje del idioma inglés. El 32% restante también ha mantenido una postura de estar de acuerdo con la realización de juegos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje del

idioma inglés. En efecto, como parte de la contribución del juego lúdico en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, es crucial que se implementen más actividades lúdicas en los diversos establecimientos de educación para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo del idioma en los educandos durante las jornadas de clases.

Llegados a este punto, en segunda instancia, se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de la entrevista estructurada dirigida al docente que imparte la asignatura de inglés, para ello, fue preciso plasmarla en la siguiente tabla que se muestra a continuación:

Tabla 6.
Entrevista al Docente de Inglés.

Entrevistado	Preguntas realizadas	Respuestas	Categorías de análisis
Docente del área de inglés: Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés	¿Considera usted que el juego lúdico como estrategia pedagógica mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes? ¿Por qué?	“Sí, si pienso que mejora el aprendizaje del idioma, y considero que es muy importante ya que los impulsa a tener más ganas de aprender con entretenimiento. Ellos se sienten en total confianza y se divierten jugando”.	Los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.
	¿Cuáles son los beneficios de emplear juegos lúdicos en las clases del idioma inglés?	“Existen muchos beneficios, podemos destacar la confianza y el vínculo que se crea entre los estudiantes y el maestro para dejar el temor de cometer errores además de no sentirse presionados en las clases”.	El juego lúdico genera mayor confianza y mejora los vínculos docente-estudiantes.
	¿Con qué frecuencia usted como docente de inglés emplea como recurso pedagógico, los juegos lúdicos?	“Frecuentemente me gusta implementar juegos en el aula donde todos los estudiantes participen en ellos”.	El docente implementa juegos lúdicos en el aula de clases frecuentemente.
	¿Qué juegos lúdicos usted aplica a sus estudiantes?	“Diversos juegos como <i>Pictionary</i> , <i>hangman</i> , <i>Simon Says</i> , <i>bingo</i> , <i>crossword</i> , <i>Word search</i> ”.	Uso de diversos tipos de juegos lúdicos.
	¿A cuántos estudiantes les gusta participar en los juegos lúdicos que usted aplica?	“A todos los estudiantes les gusta participar en los juegos lúdicos y les gusta que uno como docente emplee juegos dentro de clases, motivamos al estudiante a participar activamente y al mismo tiempo consolidamos sus conocimientos”.	El juego lúdico motiva a participar a todos los estudiantes.
	¿Cuál es la reacción de los estudiantes al participar en los	“Es positiva, por lo general los estudiantes se sienten contentos cuando les aplico juegos ya que gracias a ellos no sienten la presión de estar en una clase donde se sientan	El juego lúdico genera mayor confianza y mejora los vínculos docente-estudiantes.

juegos que usted realiza?	desmotivados. Los estudiantes se entusiasman y se crea un ambiente propicio para el aprendizaje”.	
¿Qué dificultades usted tiene al emplear juegos lúdicos en las clases de inglés?	“La desmotivación no es un factor, todos los estudiantes trabajan por igual, con respecto a los materiales siempre hay materiales y si no hay material se aplica otros juegos que no se necesiten de tanto material, por esa parte no hay problema”.	Dificultad al emplear juegos lúdicos en las clases de inglés
¿Qué tan complicado cree usted que les resulta a los estudiantes participar en la clase cuando se aplica juegos lúdicos? ¿Por qué?	“Fácil porque no es complicado para los estudiantes, normalmente no es algo que necesiten conocimiento tan grande, si necesitan saber muchas cosas, pero no necesitan saber todo mientras aplico los juegos y por medio de él se les va facilitando el aprendizaje del idioma”.	A través de juegos lúdicos les facilita a los estudiantes participar en clases.
¿Está de acuerdo que dentro de las instituciones educativas se instauren más actividades lúdicas como parte del aprendizaje del idioma inglés?	“Totalmente de acuerdo, el aprendizaje se puede dar de mejor forma, entre más diferentes sean las actividades más fáciles será el aprendizaje de cada estudiante, ellos pueden elegir cada actividad cual es la que más le gusta ya que cada estudiante aprende de una manera diferente”.	El uso de juegos lúdicos incrementa el aprendizaje del Idioma Inglés.

Fuente: Docente de Inglés entrevistado de 8vo EGB.

DISCUSIÓN

En base a los resultados obtenidos, se resalta que, el aporte del juego lúdico es fundamental durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo de educación básica, debido a que, por medio del mismo, el aprendizaje del idioma se vuelve perdurable. Esto se debe a que es un recurso ideal para que los educandos aprendan en un ambiente donde prepondere la libertad, la confianza y la seguridad a la hora de instruirse. Lo anterior se encuentra respaldado en el estudio de Guzmán (2018), quien develó que, la contribución de los juegos durante las clases de inglés propicia la adquisición de nuevos conocimientos de forma significativa y divertida, constituyéndose como una de las estrategias más importantes en los niveles educativos.

Por consiguiente, se ha determinado que, los juegos lúdicos permiten que los estudiantes practiquen y aprendan de manera satisfactoria la lengua extranjera debido a que la práctica crea un aumento en su concentración haciendo que se perfeccione las diferentes destrezas del idioma inglés. Además, proporciona que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea placentero y permanente a la hora de ponerlo en práctica. Esto coincide con los resultados de varios autores quienes enfatizan que practicar con juegos hace uso del incremento en la gramática, la escucha, pronunciación y memorización de vocabulario surgiendo un clima afectivo donde se coloca al estudiante en una situación favorable trabajando cooperativamente (Álvarez, 2015; Campués, 2017; Castrillón, 2017).

Otro aspecto primordial que fue indagado es acerca de la importancia que tienen los juegos lúdicos dentro del aprendizaje del idioma inglés, dado que, mediante estos el estudiante tiene la capacidad de adquirir nuevos conocimientos de manera entretenida, sin sentirse temerosos. Por lo cual les permite generar nuevas habilidades sociales y fortalecer aquellos aspectos que inducen a su progreso, siendo un aspecto importante dentro de las clases impartidas. Esto ha sido sostenido por Cardona (2013) quien reconoce que la aplicación de actividades basadas en juegos en las clases de inglés motiva a los estudiantes en su aprendizaje de una forma dinámica proporcionando la motivación, el interés y la creatividad.

Vinculado a lo anterior, los datos proporcionados por las unidades de análisis, han permitido reconocer que la participación de los estudiantes en los juegos empleados por el docente forma parte de su propia experiencia en el aprendizaje lúdico. Siendo este otro aspecto fundamental dentro de la investigación, debido a que lo obtenido demuestra que los estudiantes participan más en clases cuando se aplican juegos, incentivándolos a aprender y jugar al mismo tiempo sin sentirse cansados, resultando una actividad netamente placentera. Corroborando lo anterior, al emplear juegos, la participación de los estudiantes es voluntaria prestando mayor atención a los contenidos de cada unidad y, por lo tanto, mejoran su atención y rendimiento, transformándose y cambiando su conducta de aprendizaje, mostrándose más relajados, confiados, espontáneos y con grandes deseos de aprender para ganar (Castrillón, 2017; Rubio y García 2013).

Siguiendo el hilo conductual, los datos proporcionados por el docente entrevistado han permitido reconocer una gama de juegos que son empleados en el aula de clases. Los juegos más implementados son: *Pictionary*, *HangMan*, *Crosswords*, *Word search*, *Bingo*, *Simon says*,

que, al incluirlos en las jornadas, resulta más relajada y el estudiante los disfruta, favoreciendo su participación y su seguridad. Por tanto, se puede decir que existe cierta similitud con los hallazgos presentados por Guzmán (2018) y Díaz et al., (2016) quienes establecen que juegos como: *Simon says*, Dominó de vocabulario, *Scrabble*, *Roleplay*, Crucigramas, Sopa de letras; son realizados por los educadores de inglés en diversos niveles educativos, siendo un éxito en sus clases motivacionales.

Por otro lado, se ha develado que, como parte de sus actividades curriculares, el docente de la asignatura extranjera emplea juegos lúdicos frecuentemente durante sus clases a fin de conducir a un proceso educativo satisfactorio y beneficioso para los educandos. En contraste con lo expuesto, teóricos como Mayolema (2015), han verificado que, el profesorado de la asignatura no utiliza los juegos o algún tipo de recursos atractivos durante sus clases, limitando el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo en los escolares. Sin embargo, las autoras Chica y García (2022) resaltan que, cuando se emplean recursos pedagógicos como los juegos, los estudiantes demuestran especial interés por participar en las actividades y clases propuestas, estableciéndose como métodos confiables para mejorar la fluidez y la pronunciación con gran facilidad y claridad durante el proceso de las clases.

En el marco de ideas, los hallazgos demuestran que el juego lúdico tiene múltiples beneficios en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Entre estos beneficios están: contribuye positivamente la motivación y autoconfianza en el alumno siendo un elemento reparador en su aprendizaje que incita a su participación dejando a un lado el temor de cometer errores brindándole seguridad. Lo cual coincide con los autores Perdomo., et al. (2018) y Caicedo (2019) quienes exponen lo favorable de lo lúdico, enfatizando en el interés y la motivación que dan lugar a potencializar el pensamiento, las habilidades cognitivas, siendo personas críticas, líderes y creativos, generando respuestas placenteras y permite un reconocimiento del otro con los otros.



CONCLUSIONES

Los juegos lúdicos, como herramienta metodológica propia de los nuevos modelos pedagógicos, se concibe como una apuesta innovadora en los entornos educativos. Son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, dado que, posicionan a un estudiante como protagonista principal en las aulas de clases, capaces de construir un andamio de conocimientos, consolidar sus habilidades sociales y destrezas con pensamiento crítico. El docente cumple su función de facilitador y guía, contribuyendo en el alumno, la potenciación y fortificación de sus capacidades para alcanzar los objetivos propuestos.

En particular, se ha demostrado que, en las aulas de inglés, el juego como herramienta recursiva didáctica aporta múltiples beneficios para los estudiantes del octavo año de educación básica, creando una atmósfera propicia para la mejora integral de los mismos, tanto a nivel escolar como personal, en la que se induce a que sean los educandos, quienes participen de manera activa en cada clase y, por ende, su desempeño escolar se vea favorecido. Además, por medio de la combinación con actividades lúdicas, se obtenga ampliar sus conocimientos de manera saludable, placentera y dinámica.

De igual forma, se concibe la motivación que generan los juegos lúdicos, como uno de los factores elementales que propician la adquisición de conocimientos, actitudes y habilidades en los estudiantes del octavo año de básica. Dado que, al ser implementados por el docente de inglés, los mismos se sienten con la suficiente relajación e inspiración por aprender el idioma extranjero de una manera propicia y divertida, haciendo que las jornadas de clase sean productivas a través de la interacción y la existencia de buenas relaciones interpersonales en el grupo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. (2015). *El Aprendizaje Del Idioma Inglés Por Medio Del Juego En Niños De 4 Años*. [Tesis de Grado, Universidad Ricardo Palma]. Lima, Perú: Repositorio Digital URP. https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/737/alvares_mh.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. (6° ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Bañuelos, C. (2012). *Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés*. Tijuana, México: Facultad de Idiomas UABC. <http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v4/1/Carolinaunestudio.pdf>
- Bonilla, C. (1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Caldas, Colombia: Editorial Funlibre. <https://es.scribd.com/document/491746129/APROXIMACION-A-LOS-CONCEPTOS-DE-LUDICA-Y-LUDOPATIA>
- Caicedo, L. (2019) Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 37(2), 27-38. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/2038>
- Campués, B. (2017). *Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí del Cantón Urcuquí de la Provincia De Imbabura en el Año 2016-2017*. [Tesis de Grado, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7227>
- Cardona, S. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor*. [Tesis de Grado, Universidad de Manizales]. <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/845/Tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castrillón, L. (2017). Los Juegos y su Rol en el Aprendizaje de una Lengua. *Revista La Tercera Orilla*, (19), 87-93- <https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893>

- Collazos, C., Guerrero, L. y Vergara, A. (2011). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing*, Punta Arenas, Chile. <https://santander.edu.mx/aula/mod/resource/view.php?id=395>
- Chica, S. y García, I. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 3-18
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2475/5505>
- Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S. (2016). *Estrategias Lúdicas Para El Aprendizaje Del Inglés En Los Estudiantes Del Grado 6-1 De La Institución Educativa Santa María De La Ciudad De Montería – Córdoba*. [Trabajo de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/702/D%C3%ADazFrancisco.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guzmán, P. (2018). *Actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez” en el año lectivo 2016-2017*. [Tesis de Fin de Grado, Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14426>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6° ed.) México: McGraw Hill.
- Juan, A. y García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitude. *Archives of Psychology*, 140, 5-55. <https://psycnet.apa.org/record/1933-01885-001>
- Mora, M. y Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura*, 11(1), 56-73.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6940126#:~:text=Classcraft%2C%2>

[Una%20herramienta%20educativa%20en,educativa%20expuesta%20en%20este%20art%C3%ADculo.&text=Esto%20da%20como%20resultado%20un,desde%20el%20entorno%20l%C3%ADco%20plantado](#)

Moyolema, C. (2015). *Las Actividades Lúdicas Educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los Quintos Grados Paralelos “C” Y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato, Provincia De Tungurahua*. [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13868>

Muñoz, C. (2016). *Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años*. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12864/1/UPS-CT006712.pdf>

Palella, S. y Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. (3° ed.). Caracas, Venezuela: FEDUPEL

Perdomo, E., Piza, J. y Tocora, Y. (2018). *La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del Aprendizaje Significativo en los niños del Grado Preescolar del Centro Educativo Maranatha*. [Tesis de Grado, Universidad del Tolima]. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2335/1/YAMILE%20TOCORA%20GUZMA%CC%81N.pdf>

Pérez, L. (2013). El rol del docente en el aprendizaje autónomo: la perspectiva del estudiante y la relación con su rendimiento académico. *Universidad Don Bosco*, 7(11), 45-62. <https://core.ac.uk/download/pdf/47265063.pdf>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20l%C3%ADca%20se%20toma%20entonces,juego%20y%20del%20accionar%20l%C3%ADco>

- Rubio, J. y García, M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5524590>
- Sánchez, L (2021). *La lúdica como estrategia en la implementación de un proyecto de vida*. [Trabajo de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4226/Sanchez_Luis_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sanmartín, R., y Granados, L. (2018). Análisis de las potencialidades de los juegos de mesa para su implementación en educación primaria. En D. López Meneses, D., A. Cobos-Sanchiz, L. Martín-Padilla., A. Molina-García. y A. Jaén Martínez (Eds.), *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: Aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 531-545). Octaedro.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6880614>
- Smith, D. (30 de noviembre de 2017). *Juegos en inglés para niños de 6 a 12 años*. British Council. <https://www.britishcouncil.es/blog/juegos-ingles-primaria>
- Venegas, M., García, M. y Venegas, A. (2010). *El juego y su metodología*. Málaga, España: IC Editorial. <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/Titulo.html/-?1636149692675>