



**Universidad Católica de Cuenca**  
**Unidad Académica de Posgrado**

**Maestría en Pedagogía**  
**Mención Docencia e Innovación Educativa**

---

Propuesta de Implementación de Juegos Virtuales como Estrategia Pedagógica para la Adquisición de Vocabulario en Inglés. Caso Estudiantes del Octavo Año de la Unidad Educativa Santa Rosa

---

Tesis previa a la obtención del título de  
Magister en Pedagogía  
con mención en Docencia e Innovación Educativa

Autora  
Lic. Carmen Alexandra Torres Loja

Tutora  
Mgst. Lourdes Gabriela Estrella González

Cuenca - Ecuador  
2022



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA**  
**Mención Docencia e Innovación Educativa**

---

PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS VIRTUALES  
COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ADQUISICIÓN DE  
VOCABULARIO EN INGLÉS. CASO ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA ROSA

---

*Tesis previa a la obtención del título de*  
*Magíster en Pedagogía*  
*con Mención en Docencia e Innovación Educativa*

**Autora**

Lic. Carmen Alexandra Torres Loja

**Tutora**

Mgst. Lourdes Gabriela Estrella González

**Cuenca – Ecuador 2022**

Universidad Católica de Cuenca  
Unidad Académica de Posgrado  
Magíster en Pedagogía

---

PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS VIRTUALES  
COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ADQUISICIÓN DE  
VOCABULARIO EN INGLÉS. CASO ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA ROSA

---

Tesis presentada por: Lic. Carmen Alexandra Torres Loja

Titulación: Magíster en Pedagogía

Tutora: Mgst. Lourdes Gabriela Estrella González

Ciudad: Cuenca, Azuay, Ecuador

Fecha: Octubre 2022

Firmado por: Lic. Carmen Alexandra Torres Loja

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo se lo dedico a mis hijos Christopher y Camila, quienes han impulsado mi proceso de aprendizaje a lo largo de los años tanto en mis estudios como en mi vida personal. Este trabajo tiene como motor principal su presencia. Está dedicado a ellos, también por la paciencia que han tenido conmigo y por el hecho de permitirme dedicar muchas horas a mi formación académica a costa de no compartir tiempo de aventuras, alegrías y crecimiento juntos.

*Alexandra*

## **AGRADECIMIENTO**

Con este trabajo quiero agradecer a mi tutora Mgst. Gabriela Estrella González, quien ha puesto más que su voluntad para dirigir este trabajo.

Agradezco a todos mis docentes de la maestría quienes sabiamente han dejado huella con cada una de sus enseñanzas y han transmitido su esencia con sus aportes académicos y personales.

Agradezco a la Universidad Católica de Cuenca, Unidad Académica de Posgrado, por la formación recibida y el contingente académico de excelencia, de manera especial al PhD. Pablo Cisneros, director de la maestría.

*Alexandra*

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**


Mg. Gabriela Estrella González docente de la Unidad Académica de Educación de la Universidad Católica de Cuenca.

### **CERTIFICO:**

Que el presente trabajo de titulación del Programa de Maestría en Pedagogía, titulado “Propuesta de Implementación de Juegos Virtuales como Estrategia Pedagógica para la Adquisición de Vocabulario en Inglés. Caso Estudiantes del Octavo Año de la Unidad Educativa Santa Rosa, ha sido elaborado por la Lic. Carmen Alexandra Torres Loja, bajo mi dirección y asesoramiento, habiendo cumplido con las disposiciones establecidas en la normativa de Posgrado de la Universidad Católica de Cuenca.

Cuenca, 10 de octubre de 2022

Atentamente,



Mgt. Gabriela Estrella González

## DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR

Quien suscribe, Lic. Carmen Alexandra Torres Loja, declaro que el presente trabajo de investigación estuvo enmarcado en la revisión bibliográfica que se describe en el marco teórico, por lo tanto, declaro que los criterios, el análisis, recomendaciones y conclusiones pertenecen a mi autoría.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Carmen Alexandra Torres Loja', enclosed within a hand-drawn oval.

Lic. Carmen Alexandra Torres Loja

## ÍNDICE GENERAL

|                                                                                                |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| DEDICATORIA .....                                                                              | IV     |
| AGRADECIMIENTO .....                                                                           | V      |
| CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....                                                                  | VI     |
| DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR .....                                                      | VII    |
| ÍNDICE GENERAL .....                                                                           | VIII   |
| ÍNDICE DE TABLAS .....                                                                         | X      |
| ÍNDICE DE FIGURAS .....                                                                        | X      |
| RESUMEN .....                                                                                  | XI     |
| ABSTRACT .....                                                                                 | XII    |
| INTRODUCCIÓN .....                                                                             | - 13 - |
| CAPÍTULO 1. JUEGOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO INGLÉS: FUNDAMENTOS TEÓRICOS ..... | 15     |
| 1. Antecedentes teóricos y propuestas .....                                                    | 16     |
| 2. Importancia del Idioma Inglés como Lengua Extranjera .....                                  | 23     |
| 3. Competencias Lingüísticas del Idioma Inglés .....                                           | 24     |
| 3.1 Clasificación de competencias del lenguaje .....                                           | 25     |
| 3.1.1 Competencia Comunicativa .....                                                           | 25     |
| 3.1.2 Competencia Lingüística o Gramatical. ....                                               | 26     |
| 3.1.3 Competencia Pragmática .....                                                             | 27     |
| 3.1.4 Competencia sociolingüística. ....                                                       | 28     |
| 3.1.5 Competencia léxica .....                                                                 | 28     |
| 4. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje .....                                                      | 29     |
| 4.1 El Rol del Docente en la Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera .....                  | 30     |
| 4.2 El Rol del Estudiante en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera .....              | 33     |
| 5. Métodos y enfoques de enseñanza del vocabulario inglés .....                                | 34     |
| 5.1 Task-based language learning. ....                                                         | 35     |
| 5.2 Cooperative Language Learning .....                                                        | 36     |
| 5.3 Communicative Language Teaching .....                                                      | 37     |
| 6. Vocabulario .....                                                                           | 38     |
| 6.1 Tipos de Vocabulario del Idioma Inglés .....                                               | 38     |
| 6.2 Importancia del vocabulario para el desarrollo de competencias lingüísticas .....          | 39     |
| 7. Estrategias Pedagógicas para la Enseñanza del Idioma Inglés .....                           | 40     |

|                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 8. Juegos en la enseñanza del idioma inglés .....                                                                     | 43 |
| 9. Importancia del uso de Tic para la enseñanza del idioma inglés .....                                               | 47 |
| 9.1 Definición de juegos en línea en espacios virtuales .....                                                         | 48 |
| 9.2 Juegos seleccionados para la enseñanza de vocabulario inglés .....                                                | 49 |
| 9.3 Implementación de juegos en el aula virtual para la enseñanza de vocabulario inglés .                             | 50 |
| CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO DE LA PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA ..... |    |
| 2.1. Metodología .....                                                                                                | 52 |
| 2.1.1. Tipo de investigación .....                                                                                    | 52 |
| Enfoque cuantitativo .....                                                                                            | 52 |
| Enfoque cualitativo.....                                                                                              | 53 |
| 2.2. Métodos, técnicas e instrumentos .....                                                                           | 57 |
| 2.3 Instrumentos .....                                                                                                | 58 |
| 2.3.1 Cuestionario de entrevista .....                                                                                | 58 |
| 2.3.2 Cuestionario de test .....                                                                                      | 58 |
| 2.3.3 Validación de instrumentos.....                                                                                 | 59 |
| 2.4 Procedimiento .....                                                                                               | 59 |
| 2.5 Triangulación de los resultados.....                                                                              | 61 |
| CAPÍTULO 3. JUEGOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....          |    |
| I. INTRODUCCIÓN.....                                                                                                  | 61 |
| II. JUSTIFICACIÓN .....                                                                                               | 62 |
| III. DESCRIPCIÓN DE METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS.....                                                                      | 64 |
| IV. ACTIVIDADES A DESARROLLAR ACORDE A LAS TÉCNICAS ESCOGIDAS.....                                                    | 66 |
| <b>Actividad 1</b> .....                                                                                              | 69 |
| <b>Actividad 2</b> .....                                                                                              | 71 |
| <b>Actividad 3</b> .....                                                                                              | 72 |
| <b>Actividad 4</b> .....                                                                                              | 74 |
| <b>Actividad 5</b> .....                                                                                              | 75 |
| <b>Actividad 6</b> .....                                                                                              | 76 |
| <b>Actividad 7</b> .....                                                                                              | 78 |
| <b>Actividad 8</b> .....                                                                                              | 79 |
| <b>Actividad 9</b> .....                                                                                              | 80 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| <b>Actividad 10 y 11</b> ..... | 81 |
| CONCLUSIONES .....             | 85 |
| RECOMENDACIONES .....          | 86 |
| REFERENCIAS .....              | 87 |

### ÍNDICE DE TABLAS

|               |    |
|---------------|----|
| Tabla 1 ..... | 73 |
| Tabla 2 ..... | 89 |

### ÍNDICE DE FIGURAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| Figura 1 .....  | 73 |
| Figura 2 .....  | 74 |
| Figura 3 .....  | 76 |
| Figura 4 .....  | 77 |
| Figura 5 .....  | 78 |
| Figura 6 .....  | 79 |
| Figura 7 .....  | 80 |
| Figura 8 .....  | 81 |
| Figura 9 .....  | 82 |
| Figura 10 ..... | 83 |
| Figura 11 ..... | 84 |
| Figura 12 ..... | 84 |
| Figura 13 ..... | 85 |
| Figura 14 ..... | 86 |
| Figura 15 ..... | 87 |
| Figura 16 ..... | 88 |

## **RESUMEN**

En la presente investigación se aborda la problemática de la falta de competencia lingüística en el idioma inglés como lengua extranjera en Ecuador según los estudios realizados y a través de la observación de la práctica docente. Se encuentra que la falta de aplicación de estrategias pedagógicas puede ser un factor determinante para un mejor desempeño en el idioma. Por consecuencia, el manejo de la competencia léxica fortalecerá el uso del idioma. Por otro lado, la implementación de tecnología en el aula fomenta el interés en la asignatura y los juegos virtuales motivarán el aprendizaje. Se plantea una propuesta de implementación de juegos virtuales con el uso de plataformas interactivas como Nearpod y Quiziz para la adquisición de vocabulario con los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Santa Rosa. Este proyecto es tipo de investigación descriptiva-propositiva de observación cualitativa y cuantitativa con la aplicación de encuestas y pretest. El propósito es incrementar el nivel de vocabulario en los estudiantes. Es por ello que en este trabajo se describen los fundamentos teóricos sobre la competencia comunicativa en el idioma inglés y la competencia léxica, la cual se refiere directamente a la adquisición de vocabulario. Por otra parte, se estudia el rol del docente y del estudiante en el aprendizaje de una segunda lengua y los métodos y enfoques más apropiados para la enseñanza del inglés.

*Palabras clave: inglés, juegos virtuales, estrategia pedagógica*

## **ABSTRACT**

In the present research the problem of the lack of linguistic competence in the English language as a foreign language in Ecuador is addressed according to the studies carried out and through the observation of the teaching practice. It is found that the lack of application of pedagogical strategies can be a determining factor for a better performance in the language. Consequently, managing lexical competence will strengthen the use of the language. On the other hand, the implementation of technology in the classroom fosters interest in the subject and virtual games will motivate learning. A proposal for the implementation of virtual games is suggested with the use of interactive platforms such as Nearpod and Quiziz for the acquisition of vocabulary with the eighth year students of EGB of the Santa Rosa High School. This project is a type of descriptive-proactive research of qualitative and quantitative observation with the application of surveys and pretest. The purpose is to increase the level of vocabulary in students. That is why this paper describes the theoretical foundations of communicative competence in the English language and lexical competence, which directly refers to the acquisition of vocabulary. On the other hand, the role of the teacher and the student in learning a second language and the most appropriate methods and approaches for teaching English are studied.

***Key words:*** *English, virtual games, pedagogical strategies*

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis previo a la obtención de título de magister en Pedagogía con mención en docencia e innovación educativa tiene como principal objetivo diseñar una propuesta de intervención para aportar a la problemática observada en la enseñanza del idioma inglés: falta de conocimiento de vocabulario para ser competente en la lengua inglesa por parte de estudiantes de octavo año de educación general básica. Para ello se propone el uso de juegos digitales.

La problemática encontrada luego de la observación dada en un nivel más específico y cercano a las prácticas educativas es la falta de vocabulario para el dominio del idioma inglés, lo cual se podría suscitar debido a la desmotivación que existe para el aprendizaje del idioma, provocando que los estudiantes reflejen un bajo rendimiento académico en el área. Como es de conocimiento general, el idioma inglés presenta gran relevancia en la actualidad a nivel mundial en varios ámbitos de la sociedad y del mismo modo en lo relacionado a la educación. Es también considerado una importante herramienta que permite interactuar con el mundo y las culturas. “El estudio de varios idiomas [...] es de gran importancia para cualquier profesional. Especialmente el inglés es imprescindible, debido a su alcance y porque se ha convertido en una de las primeras lenguas del mundo, aprender inglés no es un lujo, sino una innegable necesidad.” (Chávez et al., 2017, p.762) Sin embargo, el índice de nivel de inglés no es muy avanzado como lo indica EF EPI : Índice del EF English Proficiency, el cual contiene los datos obtenidos en 100 países luego de la aplicación de evaluaciones para verificar la proficiencia del idioma inglés. En el cual se puede visualizar que son muy pocos los países que reflejan un dominio del idioma, para el año 2020 el Ecuador se posiciona en el puesto 93, y el último de diecinueve países de Latinoamérica, quedando un nivel de aptitud muy bajo dentro del ranking mundial. Los países latinoamericanos tampoco alcanzan índices altos de aptitud, con la excepción de Argentina que se encuentra en el puesto 25 y registra un nivel alto (EF EPI, 2020). En tal sentido, se puede verificar que es necesario un énfasis en el aprendizaje del idioma inglés, puesto que la situación no es favorable.

En adición, la situación en el Ecuador según un estudio realizado en la Universidad Nacional de Educación (UNAE) sobre las competencias lingüísticas en colegios fiscales del Ecuador de la Zona 6, los resultados demuestran que el nivel no es el óptimo, y aún no se ha dado un cumplimiento veraz a las políticas públicas en cuanto a la enseñanza del idioma inglés. Los porcentajes obtenidos en las destrezas de escribir y hablar demuestran aún deficiencia, a pesar de contar con una

metodología comunicativa como lo indica el currículo. (Ortega & Fernández, 2017) En este estudio se puede evidenciar el nivel bajo que poseen los estudiantes desde octavo a tercero de bachillerato, llegando a la conclusión que es necesario priorizar la enseñanza del idioma.

Dentro del presente trabajo se desarrollan tres capítulos que sustentan la propuesta. En el primer capítulo se encuentra el fundamento teórico que sostiene la propuesta, se citan ahí la importancia del idioma inglés, estudios previos relacionados a la enseñanza de inglés, las competencias lingüísticas, el rol del docente en la enseñanza de inglés, métodos y técnicas más usadas en la enseñanza de vocabulario, la importancia de vocabulario, beneficios de usos de Tic en la enseñanza de inglés y herramientas digitales que proponen juegos para el aprendizaje.

Luego de ello, en el capítulo dos se describe la metodología utilizada en el presente estudio. El diseño de esta investigación es de tipo descriptivo y propositivo, que se realizará una propuesta de intervención para mejorar la adquisición de vocabulario en inglés a través de juegos virtuales como estrategia pedagógica. Primero es necesario partir de un diagnóstico, para ello se aplicó como instrumento de recolección de datos la encuesta, una para el docente y otra para los estudiantes con una aplicación de pretest y posttest. El grupo o población a quien está dirigida esta propuesta son los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica.

A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico, en el capítulo tres se presenta propiamente la propuesta para la implementación de juegos virtuales para la adquisición de vocabulario en inglés en estudiantes de octavo año de educación general básica, la cual consta de una guía con las técnicas y actividades escogidas para la enseñanza de temáticas relacionadas al vocabulario basadas en el currículo nacional de lengua extranjera y el libro de texto de octavo año.

Y, por último, se encuentran las conclusiones y recomendaciones finales realizadas luego del análisis bibliográfico, el diagnóstico del problema y el diseño de la propuesta de implementa

## **CAPÍTULO 1. JUEGOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO**

### **INGLÉS: FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

El idioma inglés es muy relevante a nivel mundial. Este idioma es usado en diversos ámbitos, sociales, culturales y económicos. Es también enseñado en gran parte del mundo, considerado como lengua franca, a nivel mundial. Y en nuestro país también cobra vital importancia. Este es reconocido como una asignatura obligatoria dentro del currículo ecuatoriano. Se realizaron ajustes al currículo nacional para el año 2016, en todas las áreas. Por lo que en región sierra se implementaron esos cambios a partir del año lectivo 2017-2018. Una de las temáticas modificadas fue la de la obligatoriedad de la enseñanza de la lengua inglesa desde el segundo año de Educación General Básica hasta el tercero de bachillerato en todas las unidades educativas y de educación básica de sostenimiento público, privado, fiscomisional y municipal (Ministerio de Educación, 2017). Es por ello que se deben tener en cuenta algunas estrategias para mejorar la enseñanza del idioma inglés en nuestro país.

Para el desarrollo del presente estudio es necesario abordar algunos términos que permitan una mejor comprensión del mismo. En este capítulo se revisará primeramente algunos estudios previos realizados alrededor del mundo en torno a la mecánica de uso de juegos digitales para la enseñanza de vocabulario; también, la importancia del idioma inglés a nivel mundial, así como los beneficios que el mismo presenta al ser aprendido como lengua extranjera. Por otro lado, se analizará cuáles son las competencias lingüísticas que habilitarán a un individuo hacer uso de esta segunda lengua; entre ellas, la competencia lingüística, la competencia pragmática, y la competencia léxica. Esta última es en la que se enfocará y aplicará la presente investigación; esto,

debido al impacto que esta competencia ocasiona en todas las habilidades y destrezas que el idioma posee.

En adición, en este capítulo se describen los juegos virtuales como estrategia pedagógica para la enseñanza de vocabulario en inglés. Se considera importante el uso de este recurso debido a que en la actualidad la escuela ha sido trasladada a la virtualidad. En este contexto el uso de juegos en línea como recurso tecnológico, producirá ventajas en el desarrollo de las temáticas vistas en clases, al permitir abordar a más estudiantes y también al fomentar su motivación e interés.

### **1. Antecedentes teóricos y propuestas**

En la actualidad se busca modos de que la interacción en el aula promueva la motivación y por consecuencia el aprendizaje. En la enseñanza de una segunda lengua son primordiales las acciones innovadoras y llamativas, que puedan brindar espacios de aplicación auténtica, relajación y trabajo en equipo. Es por ello que con la inmersión de las tecnologías en el aula también se incorporan nuevas aplicaciones para el aprendizaje e interacción. En los siguientes apartados se describen algunas investigaciones realizadas en el contexto de adquisición de vocabulario en una segunda lengua y el uso de recursos tecnológicos.

A continuación, se describe una investigación se llevó a cabo con niños de dos y tres años cuya lengua madre era el español, en un total de diecisiete participantes. En esta investigación se extraen datos relevantes sobre el uso de canciones y audio historias para aprender vocabulario en inglés como lengua extranjera, se utilizaron medidas descriptivas con grabación de videos, en las que también se podía observar las formas de comportarse y también se utilizaron pruebas repetitivas para la verificación de elementos internos como el tiempo y las condiciones. Las

conclusiones obtenidas demostraron que el uso de audio historias eran más efectivas que las canciones para la adquisición de léxico en niños preescolares (Albaladejo et al., 2018).

En otro estudio ejecutado con el propósito de analizar las estrategias de aprendizaje empleadas en entornos virtuales y el impacto en la adquisición de conocimientos. Este estudio se realizó con un total de 14 aprendices de chino mandarín como lengua extranjera de la Universidad de Pensilvania, con un método de análisis de visualización de estrategias, en particular, las redes sociales. El procedimiento se llevó a cabo durante 18 días, una de las estrategias era la creación de avatares para la práctica de nuevas palabras y sus significados. El estudio demuestra que, para su efectividad, los entornos virtuales creados debían ser similares a aquellos conocidos por los estudiantes. Sin embargo, una desventaja que el estudio presenta es la baja cantidad de participantes dentro de la investigación (Hsiao et al., 2017).

En un estudio similar efectuado con 65 estudiantes de habla inglesa de la Universidad de Pensilvania, en la asignatura de chino mandarín como segunda lengua. En este estudio se emplearon escenarios virtuales para la adquisición de nuevas palabras, las tareas consistían en la selección y emparejamiento de objetos con la palabra correspondiente, incluyendo su pronunciación. Como resultado se observó que la aplicación de realidad virtual inmersiva en la enseñanza de una segunda lengua sí presenta mayores beneficios a la enseñanza tradicional como la asociación de palabra y traducción, sin hacer uso de recursos tecnológicos, puesto que hubo mayor cantidad de elementos adquiridos con el uso de la realidad virtual inmersiva. Estos datos coinciden con la hipótesis de que debe haber un mayor uso e integración del sistema sensoriomotor (Legault et al, 2019).

Otro estudio revela que el uso de video juegos puede acelerar el aprendizaje de nuevo léxico en el estudiante de una segunda lengua en relación a otros métodos. Se llegó a esa conclusión luego

del estudio de caso de una niña de siete años en una escuela en Malasia. Se aplicó un juego en el que contenía un nivel de inglés intermedio y avanzado. La hipótesis del estudio se basaba también en la Hipótesis del período crítico (CPH), la cual sustenta que resulta más fácil la adquisición de una nueva lengua en edades tempranas del aprendiz. Una de las conclusiones es que la adquisición de vocabulario facilitado por el video juego se debe a la interactividad y comunicación. También se advierte del uso de vocabulario vulgar en algunos juegos, lo cual perjudicaría la parte afectiva o emocional de los niños por lo que sería mejor el uso de juegos diseñados pedagógicamente para ellos (Ali et al., 2020).

Investigadores realizaron al otro lado del continente, Arabia Saudita un estudio experimental en la Universidad de Prince Sattam, con un número de 42 estudiantes, en dos grupos, los cuales poseían un nivel bajo de manejo del inglés como segunda lengua. Se obtuvo la información a través de la aplicación de un pretest y posttest. En la investigación se proponía usar la aplicación de teléfono de Quizlet para la adquisición de vocabulario con temas extraídos del sílabo. Tras los resultados obtenidos luego de la ejecución se llega a la conclusión que en el grupo experimental hubieron mejores resultados luego del uso de Quizlet para aprender el nuevo vocabulario, lo cual demuestra eficacia en su manejo (Sanosi, 2018).

Al ser el vocabulario un elemento primordial en el aprendizaje de una lengua, varios estudios se han realizado para conocer la efectividad de ciertas técnicas o actividades. En esta investigación bibliográfica se presentan estudios alrededor del aprendizaje de vocabulario basado en juegos digitales (DGBVL). Se revisa literatura de esta temática desde los años 1996 hasta el año 2020. Como hallazgos se encuentran principalmente los relacionados con motivación, autenticidad, instanciación, codificación dual, interactividad y retroalimentación. Entonces se analizaron las causas por las cuales es beneficioso hacer uso de juegos digitales. La motivación es fuertemente

presentada en la ejecución de diversas técnicas, de manera especial en el uso de recursos innovadores, y atractivos para el estudiante como lo son los juegos. Estos motivan al estudiante en el sentido de que deben alcanzar objetivos y el aprendizaje sale del uso común de textos u hojas de trabajo. Otro factor importante en estos hallazgos es la autenticidad, el uso real del lenguaje en escenarios o contextos que permiten la práctica de frases o palabras sin ser forzados. Se realizó la selección de los artículos adecuados, los cuales fueron 17 (Rasti, 2021).

¿Es la motivación fomentada con el uso de avatares en el aula de lengua inglesa como lengua extranjera? es la interrogante que plantea un estudio realizado en la Universidad de Costa Rica, con la participación de 29 estudiantes universitarios, quienes usaron avatares (VOKI) para aprender inglés. Este estudio se basa en los fundamentos teóricos socio-cognitivistas comunicativos: la teoría genética de Piaget y la sociocultural de Vygotsky. Aunque el estudio no es representativo debido a su corta duración y no gran cantidad de participantes, en los hallazgos se pudo verificar que si se aumentó el nivel cognitivo en los estudiantes (Hernández & Cordero, 2021).

En este mismo sentido, el trabajo realizado por Wilier Martinez (2020) en Medellín, corrobora que la estrategia pedagógica del uso de juegos virtuales en la enseñanza de inglés es un factor de aumento o disminución de la motivación. El estudio fue realizado con 210 niños pertenecientes al sexto grado de la Institución Fe y Alegría La Cima del Municipio de Medellín. Luego de la exposición a los juegos virtuales para mejorar la comprensión lectora fueron aplicadas las escalas de lectura The extensive Reading Foundation Grated Reader Scale. La aplicación del proyecto permitió compartir momentos recreativos y de aprendizaje; sin embargo, también se deben aplicar conjuntamente los juegos tradicionales para generar otro tipo de destrezas de interacción.

En concordancia con este enunciado, los autores Zadi y Montanher (2021) realizaron una investigación exploratoria en Saulo Paulo, con la finalidad de diseñar un juego virtual para aprender inglés desde un enfoque de pensamiento complejo, el cual ha sido mínimamente explorado en la enseñanza de una segunda lengua. Por lo que se ha diseñado chatbots cuya actividad es la de realizar misiones, el jugador o aprendiz puede recurrir a varios conocimientos, no necesariamente lineales, objetivo característico del pensamiento complejo. En este apartado, se puede concluir que además de la aplicación de alguna técnica o estrategia es importante definir el o los enfoques pedagógicos que orientarán las metodologías a emplear dentro del aula.

La literatura científica también corrobora la importancia de la utilización de los recursos digitales en la actualidad. En el siguiente estudio descriptivo se señalan los principales hallazgos en cuanto a las competencias digitales de los docentes en un mundo tecnológico, en particular el uso de video juegos. El estudio señala que las buenas prácticas educativas están relacionadas con el aprendizaje real de los estudiantes, actividades de aprendizaje colaborativo y autónomo, con enfoques integradores y estrechamente ligados al uso de las TICs. Entre las condiciones que ayudan a la realización de estas buenas prácticas están las habilidades del docente en cuanto a la investigación y el uso de tecnologías. El docente debe ser capaz de integrar los enfoques pedagógicos y curriculares con la ejecución de recursos educativos digitales. Dentro de estos recursos se encuentran los juegos virtuales, los cuales permiten un aprendizaje interactivo. “Estudios psiconeurobiológicos reconocen, a la vez, los beneficios de experiencias inmersivas que incorporan videojuegos como recurso didáctico y favorecen aprendizajes implícitos” (Esnaola & de Ansó, 2019, p. 401). Los juegos virtuales presentan varios beneficios como la recreación y un aprendizaje más auténtico.

En el contexto de Latinoamérica, se realizaron dos estudios descriptivos y experimentales con profesores de Brasil y Perú. Los estudios se basaron en la aplicación de plataformas formales y semiformales, para dar continuidad con los procesos educativos en el contexto de la pandemia. En la investigación formaron parte alrededor de 399 profesores y 1456 estudiantes que participaron de la aplicación Kahoot para realizar evaluaciones y gamificar procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de las competencias matemáticas. En cuanto a los resultados, en la primera parte, los docentes brasileños a pesar de hacer uso de metodologías tradicionales, un gran porcentaje concluyó que la aplicación de recursos interactivos presenta mayores ventajas y por ello están en constante búsqueda de materiales en línea para conseguir su objetivo de enseñanza, debido a las actitudes positivas que tienen los estudiantes a los recursos tecnológicos. Por otra parte, en cuanto al estudio experimental se observó que se obtuvieron diferencias significantes en la cognición entre el grupo de control y el grupo de experimentación tras la aplicación de video juegos (Holguin et al., 2020). Debido a las crisis, surgen nuevos métodos y estrategias para dar soluciones prácticas en donde los mayores beneficiados sean los estudiantes, al motivarlos al aprendizaje. Mucho depende del docente, el crear las condiciones necesarias para que estos objetivos se cumplan.

Otro estudio realizado en Colombia, concluye que “el gaming incide asertiva y efectivamente como herramienta lúdico-tecnológica y pedagógica para la enseñanza del inglés teniendo en cuenta que la motivación es un factor fundamental dentro del aprendizaje del inglés como segunda lengua” (Castañeda, 2021, p. 74). El estudio se llevó a cabo con la participación de 119 estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima. Los resultados de diagnóstico demostraron altos índices de desinterés en el aprendizaje de inglés, aspecto negativo que tuvo mejoría tras el uso de aplicaciones de juegos en línea, whatsapp y correo electrónico en las sesiones de enseñanza del idioma.

Es así como se revela en el estudio realizado en una institución educativa de la ciudad de Azogues, Cañar, con 1400 estudiantes y la toma de muestra aleatoria con la selección de 98 estudiantes. Se aplicó una metodología de investigación quasi-experimental, cuyo objetivo era determinar el impacto de la gamificación para motivar el aprendizaje de inglés. Es por ello que, se utilizó el programa Edutainment Mobbyt, en donde se ejecutaron actividades didácticas con contenidos de estructuras gramaticales y vocabulario, con ejercicios de emparejamiento de imágenes, creación de cómics, cuentos, completación de oraciones, etc. Se realizó un pretest y posttest tipo encuesta para determinar la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de estos juegos para motivar su aprendizaje. Los hallazgos demostraron que el 41% de los estudiantes estimaron al juego como una actividad preferida en donde encuentran motivación para la adquisición del idioma. (Rodríguez, et al., 2020)

Las ventajas del uso de recursos digitales, en este caso de juego virtuales son múltiples, es así como lo registran los siguientes estudios en los que existe una estrecha relación entre la motivación y el uso de la tecnología. El estudio quasi-experimental realizado con la herramienta digital KAHOOT tuvo como finalidad examinar el impacto del uso de este recurso en la motivación de un grupo de estudiantes. La población total estaba formada por 2,645 estudiantes, de los cuales hubo un control de control y un grupo experimental, de 38 y 39 estudiantes respectivamente, en los cuales se ejecutó el programa por catorce semanas. Se elaboró una comparación entre el uso de hojas y la aplicación Kahoot para la ejecución de tareas, actividades en clase o evaluaciones. Como resultados, primeramente, se observó que el uso de la aplicación modificó el rendimiento de los estudiantes. En cuanto a la motivación, se indagó obtenido los siguientes resultados que demuestran que los estudiantes disfrutaron más en la clase debido al uso

de la aplicación. En conclusión, se observa que el uso de la aplicación afecta positivamente en el rendimiento y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje (Wichadee & Pattanapichet, 2018).

El uso de tecnologías se ha ido incrementando paulatinamente en la enseñanza de una segunda lengua con diversos propósitos. Sin embargo, en el contexto de la pandemia, el sistema educativo ha tomado la iniciativa de continuar con las actividades escolares a través de sistemas digitales. Es por ello, que la preparación de los docentes es de suma importancia, así como su deseo de desarrollar sus habilidades digitales. En un estudio realizado en España, con docentes y su trabajo durante la pandemia para analizar sus competencias digitales. Se obtuvo que los docentes incrementaron el uso de tecnología para preparar clases, para mantener contacto con estudiantes y padres de familia, para la evaluación, para retroalimentación y almacenamiento de datos. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la entrevista denominada SELFIE, la cual sirve para la evaluación del uso de recursos digitales (Beardsley et al., 2021).

## **2. Importancia del Idioma Inglés como Lengua Extranjera**

La importancia del idioma inglés radica en la expansión que este ha tenido a nivel mundial, siendo considerado como el idioma universal, usado como una herramienta útil y necesaria en el mundo de los negocios y también de la educación. En tal sentido, este idioma cobra vital importancia en todo el mundo, puesto que la globalización ha permitido que existan intercambios y relaciones de comercio, estudios o de labores en los cuales el idioma inglés es la herramienta fundamental. Es también usado en la política internacional y en la investigación. Gran parte de las publicaciones tanto físicas como digitales se realizan en este idioma (Rodríguez, 2015).

Es así como las autoras, Biava y Seguras señalan que “el uso de una lengua extranjera, con énfasis en inglés, ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diferentes sectores

productivos” (como se citó en Chávez et al., 2017, p. 760). De este modo el idioma inglés no solo es considerado como una herramienta, sino como una necesidad. “Si bien el español es el idioma nativo de más personas que el inglés, este último es más aprendido como segundo idioma que el primero” (Chávez et al., 2017 p. 761). Esto, por todas las características mencionadas como su expansión a nivel mundial y también el uso que se da en diversos ámbitos, en especial el de la educación y acceso a información.

Es por ello que el idioma inglés es enseñado en la educación formal en muchos países. Según la autora Elsa Hernández, “se lo enseña como lengua extranjera en más de 100 países como: China, Rusia, Alemania, España, Egipto, Brasil y Ecuador. En la Unión Europea el inglés es una lengua obligatoria en 14 países o regiones empezando en la etapa de primaria” (como se citó en Chávez, et al, 2017, p. 763).

Además, el aprender este idioma brinda muchos beneficios. Para el autor Krashen, no solamente es importante conocer un segundo idioma. Más bien el poder desarrollar habilidades comunicativas en una segunda lengua permite el desarrollo de pensamiento y creatividad (como se citó en Quidel et al., 2014). Es muy beneficioso para los estudiantes, ya que el idioma posee validez por la repercusión que tiene a nivel mundial en muchos ámbitos, y además por los procesos internos (cognitivos, psicologicos) que se desarrollan en los estudiantes.

### **3. Competencias Lingüísticas del Idioma Inglés**

A continuación, se presenta la definición de competencia. “La competencia comunicativa implica el uso eficaz de un sistema complejo de lenguajes y códigos interdependientes, el cual permite a un sujeto estar en contacto más o menos constante a través de múltiples signos y señales, sin descartar el principal que es el lenguaje verbal” (Reyzábal, 2012, p. 69) Aunque se indica a la

comunicación como un desarrollo verbal, se trata de que un hablante sea ideal. Es decir, la persona que hace uso del lenguaje debe ser capaz de comunicarse eficazmente haciendo uso de un cúmulo de competencias.

Por otro lado, se entiende por competencia lingüística a “la capacidad de comunicarse de manera eficaz en diferentes ámbitos de uso lenguaje permite que junto con las demás competencias básicas, el desarrollo individual del aprendizaje de modo permanente y autónomo, la inclusión social y el ejercicio activo de la ciudadanía” (Barrera & Barragán, 2017, p. 8). Entonces para poseer la habilidad de comunicarse es necesario un lenguaje oral y escrito y la capacidad de comprender la estructura del lenguaje y la capacidad de transmitir pensamientos y emociones dependiendo del lugar, el contexto y los interlocutores.

### 3.1 Clasificación de competencias del lenguaje

En este apartado es necesario mencionar que existen diversas tendencias para clasificar a la competencia lingüística: las tendencias funcionalista, pragmática, sociolingüística, psicolingüística y del análisis del discurso. Con una tendencia funcionalista, se encuentra a la competencia comunicativa y sus subderivaciones, la competencia lingüística, la competencia pragmática y la competencia sociolingüística. Sin embargo, para cumplir los objetivos del presente estudio, en este capítulo se aborda también de forma separada la competencia léxica. Esta pertenece a la clasificación de la competencia lingüística, la cual está constituida por reglas gramaticales y vocabulario.

#### 3.1.1 Competencia Comunicativa.

La competencia comunicativa según Canale y Swain conlleva 3 dimensiones, la parte gramatical, la parte sociolingüística y las estrategias de comunicación. Por otro lado, el autor Moirand concluye que para poseer la competencia comunicativa es necesario desarrollar habilidades lingüísticas, discursivas, referenciales y socioculturales. (como se citó en Castillo & Moya, 2013)

### 3.1.2 Competencia Lingüística o Gramatical.

Dentro de la competencia comunicativa se encuentra la competencia lingüística, la cual en la actualidad se refiere más al uso de la gramática para la construcción de frases o expresiones de comunicación. Sin embargo, es Noam Chomsky, quien, en 1965 comienza con la definición de esta competencia. Chomsky aduce que la competencia lingüística se refiere a la capacidad de enfrentarse a espacios comunicativos. Posteriormente se hacen diferenciaciones y especificaciones en torno a las competencias comunicativas considerando al hecho de la comunicación como un elemento de desarrollo psicológico y social (Bermúdez & González, 2011). Luego de ello, la competencia lingüística alude más en el conocimiento de la estructura del lenguaje.

Acorde a esta definición, se encuentra la definición propuesta por el autor Rivera, quien indica que las competencias lingüísticas son las “capacidades para producir enunciados que respeten las reglas gramaticales de una lengua en términos de vocabulario, sintaxis, semántica y pronunciación adecuada; elementos necesarios no sólo para darse a entender en dicho idioma, sino también para comprender sus enunciados” (Rodríguez, 2015, p. 77). En este sentido, esta competencia está más direccionada al conocimiento de la gramática y vocabulario del idioma. Esta capacidad también es denominada por otros autores como competencia gramatical. Canale and

Swain sostienen que esta competencia se refiere a la adquisición de reglas morfológicas, sintácticas y semánticas (como se citó en Rosales et al., 2013).

### 3.1.3 Competencia Pragmática.

Mientras tanto, desde el enfoque comunicativo, se realizaron más investigaciones concluyendo en que el aprendizaje de un idioma no significa aprenderse simplemente las estructuras gramaticales y vocabulario. Por tal motivo, apareció el campo de la pragmática, en el cual mucho se ha debatido para especificar a qué tipo de habilidad obedece. La pragmática “es el uso de la lengua en un contexto determinado, tanto su comprensión como su producción. A su vez como emitir mensajes que sean comprensibles para los receptores y además que su intención sea clara” (Castillo & Moya, 2013, p. 28). Es decir, la competencia pragmática está relacionada más con el uso y variantes de la lengua debido al acto de la comunicación y la interacción entre los usuarios.

Autores como Kasper y Röver (2005) definen a la competencia pragmática como “habilidad de actuar e interactuar mediante el lenguaje” en cambio Cohen, sostiene que es la capacidad de “ir más allá del significado literal de lo que se dice o se ha escrito para poder interpretar adecuadamente el significado que se intenta transmitir junto con los supuestos, los fines u objetivos, y los tipos de acciones que se realizan mediante el lenguaje” (como se citó en González & González, 2015, p. 84). Una de las definiciones más acertadas la presenta David Crystal (1992), quien argumenta que la pragmática es el estudio de la lengua desde una perspectiva del hablante, basándose en el análisis del uso deliberado o restricciones que los hablantes tienen cuando interactúan en diversos ámbitos haciendo uso de la lengua, lo cual remite a un hecho más comunicativo y social que del lenguaje en sí (como se citó en Gonzáles & Gonzáles, 2015).

#### 3.1.4 Competencia sociolingüística.

Por otro lado, para el Consejo de Europa, la competencia lingüística se refiere al componente de la lengua en el que se incluyen elementos socioculturales o convenciones sociales del idioma puesto en práctica (Berenguer et al., 2016). Como se sabe, el lenguaje varía dependiendo los contextos, las situaciones, la edad, el género, el ambiente, el status de las personas quienes lo hablan. El lenguaje no es un sistema estático, sino que cambia por el uso de los seres humanos, incluso van agregándose nuevos términos o van adquiriendo diversos significados. Es por ello, que los estudiantes también aprendices de una lengua debe tomar en consideración estos elementos, para que el aprendizaje sea más auténtico.

El desarrollo de esta competencia lingüística también promueve la interacción entre culturas trayendo consigo respeto y tolerancia hacia los otros, por medio del aprendizaje, además de potenciar la competencia comunicativa en sí. Todo ello se logra a través de un aprendizaje cooperativo, tal como lo promueve el enfoque comunicativo (Martinez & Iglesias, 2018). El lenguaje de un lugar también forma parte de su cultura, por eso al aprender un idioma es necesario hacer revisión también del bagaje cultural de ese sitio, lo que fomenta un conocimiento de la cultura y fortalece la apreciación de culturas.

#### 3.1.5 Competencia léxica.

En este apartado se describe a la competencia léxica por separado debido a la relevancia que esta posee para medios del presente estudio. Esta competencia está incluida dentro de la competencia lingüística, como lo manifiestan varios autores quienes consideran que ésta es una

subcompetencia. Sin embargo, por ahora se acotarán elementos importantes solamente de esta subcompetencia.

Primeramente, un componente de la competencia lingüística tiene que ver con el uso de vocabulario. Entonces la habilidad está medida “por el número de palabras que posee el aprendiente. Conjuntamente, se ha determinado que un uso léxico efectivo en la escritura ejerce una influencia positiva en la medición de su calidad y en la proficiencia general del aprendiente” (Sanhueza et al., 2018, p. 276). En tal sentido, la competencia léxica hace alusión al conocimiento de términos y expresiones y su forma de uso en contexto también.

#### **4. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje**

En primer lugar, es necesario definir proceso. “Un proceso puede definirse como una secuencia de actividades en las que diferentes entidades (personas, máquinas, etc.) colaboran para conseguir un determinado objetivo” (Hilera & Palomar, 2015, p. 3). En el caso de la enseñanza aprendizaje el conjunto de actividades que se realizan sucesivamente son de carácter educativo, con la finalidad de formación.

Según Díaz y Martins, la enseñanza es un proceso en el que se pretende cambiar conocimientos, actitudes y habilidades a través de circunstancias y estímulos para reproducir las condiciones deseadas (como se citó en Tintaya, 2016). Con este significado se observa que la enseñanza es un proceso y cuya finalidad es modificar ciertos elementos de parte del que aprende.

Por otra parte, la definición de aprendizaje, Ausubel et al. (1997) asocian el concepto de aprendizaje con los cambios que puedan producirse en la conducta humana y más adelante con la adquisición de conocimientos y habilidades (como se citó en García et al., 2015). En el mismo

artículo se cita a Bruner, quien considera que el aprendizaje involucra tres procesos: adquisición, transformación y evaluación. Se considera que el aprendizaje centro su interés en el sujeto, y que es necesaria la asimilación de conocimientos a través de la evocación de experiencias previas y de esa forma se produce el aprendizaje, implementando conexiones también con el entorno.

Otra definición que explica el autor Tintaya (2016), del aprendizaje “es un proceso de construcción de la personalidad (recreación de nuevas estructuras personales) a través de la integración de nuevas experiencias (vivencias, significados, habilidades)” (p. 79). El aprendizaje se da principalmente en el sujeto, quien a través de experiencias propias va integrando un conocimiento y transforma su identidad para adquirir también destrezas y habilidades de aplicación posterior.

En tal sentido, el proceso de enseñanza-aprendizaje se da con la interacción de los participantes, en este caso docentes y estudiantes para la construcción de la realidad en base de contenidos teóricos y culturales.

Por todo lo mencionado, el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye un conjunto de actividades sucesivas que tienen la finalidad de formar en actitudes, conductas y comportamientos donde los estudiantes construyen conocimientos que le permitan pensar y actuar del modo que la sociedad lo requiera. Este proceso se construye con la participación activa de los agentes educativos, en este hecho intervienen los docentes y los estudiantes.

#### 4.1 El Rol del Docente en la Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera

El autor Marco Beltrán sostiene que para la enseñanza del idioma inglés son de vital importancia dos componentes: el rol del docente y el rol del estudiante. En cuanto al primero, “el aprendizaje del idioma inglés requiere docentes totalmente capacitados en cuanto a la metodología

apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma” (Beltrán, 2017, p. 92). Este hecho demanda una actualización constante por parte de los profesores de lengua extranjera inmersos en un mundo muy cambiante y globalizado.

En este mismo tema, el autor Haynet Rivera señala que la interacción en clase, el diálogo, un ambiente agradable lo que conlleva a un desarrollo afectivo. En el aula de clases, tan importantes son los afectos como el desarrollo cognoscitivo. En la enseñanza de una lengua también entran en juego no solo la comunicación verbal, sino también el lenguaje escrito y la comunicación gestual. Estos aspectos encarnan la visión de la nueva escuela, de las metodologías activas (Rivera, 2015). En este enfoque es tan necesaria la participación del docente como la participación de los estudiantes, se trata de crear entornos cómodos, de tranquilidad en el que el estudiante se siente libre de participar y comprometido con su aprendizaje.

En este sentido los autores Ricoy & Álvarez (2016) aportan que “las estrategias pedagógicas utilizadas en la enseñanza del inglés están vinculadas con metodologías tradicionales que enfatizan el desarrollo de actividades didácticas rutinarias, apoyadas en la lengua oficial, en la inclusión de una escasa variedad de recursos didácticos” (p. 385). Esto ha acarreado posibles dificultades o desinterés por parte de los educandos en la asignatura de inglés. Probablemente el nivel de conocimiento, interés y compromiso por parte del docente de lengua extranjera tenga una repercusión directa en los estudiantes.

También es necesario considerar algunos de los elementos negativos que son percibidos por los estudiantes y que provocan resistencia al aprendizaje: el aburrimiento, falta de comprensión, actividades rutinarias como copiar y contestar preguntas, falta de docentes, malas actitudes por parte de docentes y falta de cooperación entre estudiantes (Romero et al., 2021) Todas estas causales demuestran que los estudiantes hacen resistencia y se encuentran poco deseosos de

aprender, incluso demostrando temor o rechazo al idioma inglés. Esta situación se profundiza en las zonas rurales que cuentan con pocos recursos didácticos o infraestructura adecuada, además de ausencia de docentes especializados en el área, motivos por lo que se dificulta el uso de actividades interactivas para alcanzar mejores resultados.

En este sentido es importante el que los estudiantes perciban la asignatura de una forma más relajada y así evitar situaciones de ansiedad, tal como lo expone el siguiente enunciado basado en la teoría del lingüista Stephen Krashen (1982):

Con su teoría del enfoque natural estableció, a través de la hipótesis del filtro afectivo, un reflejo de las investigaciones que se estaban llevando a cabo en ese momento. De acuerdo con esta hipótesis, el estado emocional de los alumnos y sus actitudes actúan como un filtro que permite que entre el input necesario para la comprensión, o bien pueden actuar como un filtro que impide o bloquea el input necesario para la adquisición del idioma. Por lo tanto, un aula con condiciones de bajo nivel de ansiedad en los alumnos es más conducente a mejores niveles de adquisición y aprendizaje de la lengua extranjera. (como se citó en Braun, 2005, p.246)

En el mismo sentido advierte Ellis, la importancia del rol docente en el aula de lengua, quien sería un guía durante el aprendizaje no el dueño absoluto del conocimiento, es decir que las clases serían menos centradas en el docente:

Ellis (1982) se refiere a dos aspectos importantes que son la enseñanza informal y formal. La enseñanza informal está enfocada a desarrollar el proceso de adquisición en el cual el uso del idioma es utilizado como una herramienta para el desarrollo de tareas y obviamente el docente quien era considerado como el único que tenía el

conocimiento, pero en esta nueva etapa pasa a ser el organizador, a través de la comprensión del input debido a que los estudiantes no aprenden a hablar o escribir directamente una segunda lengua sino por medio de su comprensión oral o escrita; mientras que el aprendizaje formal se centra en la enseñanza de formas lingüísticas como estructuras y funciones provistas por el profesor. (como se citó en Martínez, et al., 2020, p. 820)

Dentro de un enfoque comunicativo, como lo sostiene Richards, existe un nuevo rol para el docente quien promueve un aprendizaje más cooperativo que individualista. El profesor cumple un rol de facilitador o monitor, en vez de ser el único modelador de acciones en el aula, el docente brinda espacios para la producción de los pares y trabajo colectivo. También, el docente construye conocimientos desde el error del estudiante, no desde la perfección de los temas explicados (Richards, 2006). El rol del docente es crear los espacios necesarios para que los estudiantes puedan asumir responsablemente su papel en el aprendizaje. Lo que además del desarrollo cognitivo, ayuda a un crecimiento personal.

#### 4.2 El Rol del Estudiante en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera

Cabe destacar que los estudiantes dentro de las metodologías actuales forman parte activa del aprendizaje entonces su papel en el aula de clases tomo un rol más activo que el estar simplemente en actividades de escuchar o transcribir enunciados dictados por el profesor en cada asignatura. En el “proceso de enseñanza-aprendizaje las tareas que debe cumplir el estudiantado vienen a marcar la diferencia en que una actividad alcance los fines deseados o no” (Montero, 2017, p. 76). Sin embargo, según Alcaraz la participación activa depende mucho de la metodología o técnicas usadas por los maestros en el aula para elaborar el aprendizaje a través de actividades

que motiven y fomenten la interacción para consolidar los conocimientos (como se citó en Montero, 2017). Si el maestro emplea estrategias que promuevan la participación y el compromiso de los estudiantes habrá un mejor desarrollo de las habilidades de cooperación y también construcción de conocimientos.

Por otro lado, el rol de los estudiantes es “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” (Beltrán, 2017, p. 93). Entonces los estudiantes deben interactuar y trabajar dinámicamente para los aprendizajes sean óptimos.

Tanto los estudiantes como los docentes son responsables por el aprendizaje. Dentro de una metodología actual el estudiante es considerado el centro del proceso de aprendizaje. El rol del docente al ser menos autoritario brinda más espacios de participación y el ambiente se vuelve más espontáneo y agradable. Entonces, en el aprendizaje de una segunda lengua, el rol del estudiante se vuelve más protagónico. Ozsevik (2010) sugiere que el estudiante cumple un rol positivo partiendo de la comunicación entre pares, y cada uno se vuelve más participativo y responsable al contribuir con el aprendizaje de todo el grupo, en este ambiente, los estudiantes no están solo a la espera de las instrucciones del maestro, ni la corrección, aprobación o evaluación del mismo. La meta primordial es la comunicación que permita que se ayuden entre compañeros para alcanzar el objetivo común. De este modo si surgen dificultades o falta de comprensión de algún enunciado o instrucción, los estudiantes pedirán ayuda entre ellos (como se citó en Castella, 2017).

## **5. Métodos y enfoques de enseñanza del vocabulario inglés**

En el campo de la enseñanza es necesario mirar cuales han sido los métodos y enfoques para la práctica pedagógica, en este caso los métodos de enseñanza de lenguaje. Dentro de la historia se muestra que, como en otras áreas del saber, las teorías de enseñanza de lenguajes también han ido evolucionando a través de los años. A continuación, se describen los principales métodos de enseñanza como: método de traducción gramatical, método directo, método de lectura, método audiolingual, método audio visual, enseñanza comunicativa de la lengua, aprendizaje basado en contenidos, y aprendizaje cooperativo. En este capítulo, se hará mayor referencia de los métodos usados en la actualidad y que se alinean con la enseñanza de vocabulario a través de juegos virtuales.

#### 5.1 Task-based language learning.

Esta metodología para la enseñanza de lenguaje que se basa en un planteamiento de un conjunto de actividades relacionados al idioma a estudiar con la finalidad de promover el aprendizaje del lenguaje y la comunicación real entre pares (UNIR, 2020). Se plantea realizar actividades con un objetivo final, pero la meta primordial es hacer uso del lenguaje de forma auténtica. Entonces los alumnos se sienten comprometidos a la realización de las actividades, pero en el camino van haciendo uso del lenguaje con expresiones o formas aprendidas, también se refleja una cooperación en las actividades, pues la mayoría de ellas son hechas en pareja o grupales, diferenciándose de las clases tradicionales.

Algunas de las ventajas del uso de esta metodología son las siguientes. Una de los beneficios es el fomentar el compromiso y la participación de todos los estudiantes de la clase, lo cual promueve la motivación y actitud positiva en torno a los aprendizajes de la asignatura. Otra ventaja de la aplicación de esta metodología es que el aprendizaje es más auténtico, puesto que las tareas

y expresiones están contextualizadas brindando un mejor discernimiento del lenguaje usado. Por otro lado, se permiten revelar necesidades y nivel de conocimiento de los estudiantes puesto que las actividades son participativas y todos deben actuar. Y, por último, este mecanismo de tareas brinda al estudiante una perspectiva real de cómo hacer uso de lo aprendido en contextos reales.

## 5.2 Cooperative Language Learning.

El aprendizaje cooperativo de lenguaje, también es llamado aprendizaje colaborativo es un enfoque que tiene como principal fundamento el uso de tareas en parejas o grupos pequeños para conseguir al máximo el trabajo en el aula. Este es un tipo de aprendizaje grupal planeado de forma que el aprendizaje este subordinado al intercambio de información organizado socialmente entre los estudiantes en agrupaciones. Al educador John Dewey se le atribuye la contribución de promover los trabajos grupales con la cooperación para el aprendizaje, desde entonces se lo ha ido desarrollando e incrementando su uso en el aula (Richards, 2010).

Algunas características del aprendizaje cooperativo según Millis son las siguientes. La primera propiedad es la de trabajo conjunto de los estudiantes en tareas comunes, que son desarrollados de mejor manera cooperativamente. Los grupos de trabajo son de entre dos a cinco personas. Los estudiantes perfeccionan sus habilidades cooperativas. Los estudiantes dependen unos de los otros para completar las actividades. Y finalmente, los estudiantes son evaluados individualmente por el aporte realizado en las tareas grupales (como se citó en Trujillo, 2002).

Los autores Jhonson & Jhonson indican tres aspectos principales de conveniencia del uso de esta metodología en la enseñanza de lenguaje: esfuerzos por lograr un buen desempeño, relaciones positivas y salud mental. La primera es el buen desempeño escolar, debido a la interdependencia positiva, ya que cada miembro del grupo es responsable del aprendizaje colectivo y toma acción

para la consecución del mismo. Esto promueve un mayor rendimiento y mayor productividad. El trabajo en equipo incrementa la motivación intrínseca y extrínseca por lo que influye directamente en el rendimiento académico. Además de propiciar espacios para la reflexión, pensamiento racional y pensamiento crítico. Luego, se indica que, las relaciones de vínculos positivos entre estudiantes fomentan valores como el de trabajo en equipo, solidaridad, respaldo a los pares, compromiso. Y, por último, la construcción personal en el ámbito psicológico, desde el fortalecimiento al yo, autoestima, autorregulación, integración, sentido de pertenencia e identidad propia (Johnson & Johnson, 1994).

### 5.3 Communicative Language Teaching.

Los principios del enfoque de enseñanza de lenguaje comunicativo basan su objetivo de enseñanza de la competencia comunicativa, la cual incluye términos de conocimiento de la lengua, tales como: uso del lenguaje para diferentes funciones y propósitos, las variaciones de lenguaje en diversos ámbitos y participantes, lenguaje formal o informal, lenguaje escrito y oral, escribir o narrar distintos tipos de texto y estrategias de discurso. Este método de enseñanza es contrario a la gramática tradicional, en el que el aprendizaje de lenguaje era visto como un proceso mecánico de producción de piezas aisladas. En la gramática tradicional, los hábitos de buenas prácticas están formados por la estructuración correcta de oraciones, mientras que en el enfoque comunicativo son los errores los que permiten el aprendizaje. (Richards, 2006)

Para la enseñanza de vocabulario se toman en cuenta varios aspectos teóricos y metodológicos. “La enseñanza de vocabulario además de ser una parte fundamental de la gramática, también es un elemento básico para la interpretación de textos y la producción”

(Castillo & Moya, 2013, p. 32). Mas adelante, en este apartado se desarrolla la importancia de este elemento en el aprendizaje del idioma.

## **6. Vocabulario**

El vocabulario es “el repertorio de palabras que podemos considerar de uso común, para funcionar en las relaciones humanas y de la vida cotidiana” (Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía, 2010, p. 2). El conocer una palabra abarca aspectos más amplios al sentido semántico, sino que el dominio de vocabulario comprende la ortografía, es decir escritura correcta; pronunciación, sonidos de las palabras; morfología, uso correcto de formas y composición de palabras; sintaxis, uso adecuado según las reglas gramaticales; semántica, significado de palabras; pragmática, uso adecuado de frases y expresiones dentro de un contexto y sociolingüística, las variedades lingüísticas, dialecto y formas dentro de una situación comunicativa.

En el conocimiento de vocabulario existen tres dimensiones la amplitud, la profundidad y la fluidez del acceso. En la primera, se encuentra el número de palabras que tiene la persona internalizada de manera conceptual, la segunda, es el la significación que pueda dar a cada una de esas palabras y la tercera, se refiere a la velocidad con la que pueda hacer uso de cierta palabra en contexto (Orellana et al., 2020).

### **6.1 Tipos de Vocabulario del Idioma Inglés**

Existen dos formas o tipos en los que se aprenden las palabras, por lo que se denominan estas dos clasificaciones, en vocabulario receptivo/pasivo y productivo/activo. Dentro de la clase de vocabulario receptivo influye el conocimiento del concepto de la palabra, para lo cual el estudiante

debe saber la escritura de la palabra, la formación de la palabra, el significado en diferentes contextos, su clasificación en la categoría gramatical, su significado negativo o positivo y sus colocaciones habituales. Por otra parte, el tipo de vocabulario productivo tiene que ver con la selección y uso que hace el hablante en una situación comunicativa. Esta acción incluye la apropiada pronunciación, escritura, producción de sinónimos y antónimos, uso adecuado en contexto, creación de nuevas frases y oraciones, elección de contexto formal o informal, y variedades. Los estudiantes necesitarán primeramente, el acceso a vocabulario receptivo y luego tener la oportunidad de hacer uso del léxico, es decir vocabulario productivo (Villegas, 2010).

Una vez establecidos los conceptos de vocabulario pasivo y activo es pertinente mencionar el tipo de vocabulario que los alumnos necesitan aprender. En este aspecto, el autor Raúl Santiago Campión argumenta que “desde un punto de vista didáctico se distinguen tres tipos de palabras: palabras de alta frecuencia, palabras de baja frecuencia y vocabulario especializado” (Campion, 2005). El maestro debe seleccionar adecuadamente entre estos tres tipos de vocabulario, para las situaciones de uso.

## 6.2 Importancia del vocabulario para el desarrollo de competencias lingüísticas

La adquisición del vocabulario se vuelve relevante ya que el comprender vocabulario no solo implica conocer el significado de las palabras, tampoco se puede manejar estructura de la gramática al margen de las palabras que se usan. El vocabulario adquirido significa conocimiento de palabras en un sentido semántico y también como usar esas palabras en contexto, con un sentido más pragmático. El conocimiento de vocabulario incide en el desarrollo de las macro destrezas del lenguaje, escuchar, hablar, leer y escribir. En tal sentido Cárcamo expresa que:

Tanto el tamaño del vocabulario como la profundidad del conocimiento del vocabulario han mostrado ser significativos para la predicción de la comprensión, siendo el tamaño del vocabulario la dimensión más utilizada en investigaciones de este tipo. La contribución del conocimiento del vocabulario a la comprensión lectora ha sido observada independiente de la manera en la cual se está evaluando la comprensión lectora. (Cárcamo, 2019, p. 27)

Sin embargo, el proceso de aprendizaje de vocabulario en una segunda lengua difiere en parte del proceso de la adquisición de léxico en la lengua materna. En el primer caso la “adquisición de vocabulario es un proceso lento que requiere repetición, reorganización de la información, así como una combinación de distintos tipos y situaciones de aprendizaje” (Oster, 2009, 34). Tal como lo menciona Nation, quien sostiene que la adquisición de vocabulario es un proceso acumulativo; por lo tanto, el aprendizaje de una palabra no puede darse con escuchar o mirar la palabra una sola vez. Son necesarias varias condiciones como las de entrada y salida de significado, de lenguaje y desarrollo de fluidez (como se citó en Oster, 2009).

Lo que se ha observado que es un problema común de la enseñanza de vocabulario, es que este es enseñado en un contexto específico o con un propósito, no se da un significado real de las palabras por lo que tiende a ser olvidado. (Castillo & Moya, 2013). “El enseñar vocabulario puede ser problemático recae en la falta de confianza de los profesores sobre las metodologías para llevar a cabo la tarea de enseñar y en algunos casos la falta de una guía para practicar esta tarea” (Alvial et al., p. 42). En tal sentido, es el maestro quien presenta las posibles soluciones como la aplicación de estrategias más funcionales para la adquisición de léxico por parte de los alumnos.

## **7. Estrategias Pedagógicas para la Enseñanza del Idioma Inglés**

El rol del docente abarca mucho más que el conocimiento de los contenidos de la asignatura, es también un rol analítico y creativo. El docente aplica diferentes estrategias para llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje. La estrategia está definida como “habilidad, talento, destreza, disposición, creatividad, inspiración, disciplina, técnica para hacer algo”. (Cabrera, 2016, p. 74). En cuanto a la estrategia pedagógica, Edgar Morín argumenta que las estrategias permiten tomar decisiones y estas son innovadas de acuerdo a estado situacional, contraria a la improvisación (como se citó en Cabrera, 2016).

En ocasiones, los estudiantes presentan temor al idioma inglés, debido a que el aula de lengua no propone un ambiente agradable de aprendizaje que incluya emoción, participación grupal, y diversión. En este sentido, las actividades grupales pueden brindar la oportunidad de que los estudiantes se sientan motivados y participen activamente; también resulta útil considerar los estilos de aprendizaje de los estudiantes, puesto que esta información brindará la posibilidad de plantear tareas acordes a las preferencias del estudiante y así captar su interés en la clase. Las actividades del aula deben ser variadas e incluir actividades grupales que permiten un aumento de colaboración y participación entre pares, es así que el trabajo en equipo influye a que los estudiantes “se sientan más confiados para trabajar y busquen potenciar sus capacidades e intenten mejorar sus debilidades no sólo en inglés sino en sus estilos de aprendizaje” (Norato, 2017, p 205).

Dentro de un enfoque comunicativo las estrategias usadas para la adquisición y práctica de vocabulario son más interactivas como las dramatizaciones, simulación de roles, brecha de información, juegos, o relatos de historias. De acuerdo a Savignon, los estudiantes disfrutan de la variedad de juegos y actividades en diferentes formas; sin embargo, el docente debe seleccionar sin hacer un uso en demasía de las actividades y sin considerarlas como la solución a todas las dificultades de aprendizaje de la lengua (como se citó en Castella, 2017). Para la enseñanza

explícita del vocabulario son usadas varias estrategias, en el presente estudio se cita seis estrategias propuestas por Moreno: las convencionales, lúdicas, contextualizadas, realias, constelaciones, y dramatizaciones, de las cuales se describen en breve cada una de ellas a continuación.

**Convencionales:** en esta estrategia se emplea la aplicación de ejercicios mecánicos. Se trabaja con ejercicios de una manera secuenciada. Primero se trabaja con el docente, luego con ejercicios similares los trabajados con el docente, pero de forma individual y corregidos o supervisados por el maestro. Se trata de ejercicios de relacionamiento entre palabras y gráficos o palabras y definiciones, listas de sinónimos y antónimos, agrupaciones por significado, derivaciones o clasificaciones.

**Lúdicas:** son consideradas también mecánicas y no tan contextualizadas. A pesar de ellos son bastante usadas debido a que captan la atención de los estudiantes. Estas incluyen crucigramas, sopas de letras, rimas, palabras intrusas, caligramas, colorear palabras, palabras cruzadas, collages, adivinanzas, pictogramas, palabras encadenadas.

**Contextualizada:** Son las actividades que involucran un contexto, ya sea oral, escrito o gráfico; actividades como lecturas comprensivas, coloquios de viajes, prensa, y sinonimia contextualizada.

**Realias:** Documentos auténticos de la vida cotidiana, traídos al aula con propósitos educativos. Material recogido de otros contextos como publicidad, fotografías o carteles, personas extraescolares u objetos.

**Dramatizaciones:** Es una actividad multidisciplinaria que envuelve el desarrollo de lenguaje oral, escrito, de discurso y habilidades sociales.

**Constelaciones:** esta estrategia consiste en conocer que todas las palabras formar parte de una constelación o asociación para ello existen cinco categorías entre las cuales están: sinonimia,

antonimia, derivación, composición y asociación. Los estudiantes deben conocer que hay conexiones entre diversas palabras o redes léxicas que se forman de una palabra original y se crean nuevos vocablos (Pérez, 2010).

## **8. Juegos en la enseñanza del idioma inglés**

El juego está presente a lo largo de la vida humana. Y de manera especial se desarrolla durante la infancia, cuando el aprendizaje antes de ser algo formal o institucionalizado, se realiza mediante actividades de simulación. Tal como lo expresa Piaget, el juego está incluido en el desarrollo evolutivo de madurez del niño y también de su inteligencia. Entonces, la forma de adquirir conocimientos y habilidades es a través del juego. Por otra parte, Vigostky, sostiene que la condición de interacción entre individuos origina el juego. El juego es considerado una actividad social y está presente en las fases evolutivas del niño (como se citó en Castrillón, 2017).

El uso de juegos didácticos en el aula como estrategia pedagógica ha sido estudiado por varios autores, por ejemplo, el autor Lázarus, sostiene que cuando los estudiantes se encuentran en actividades complicadas y laboriosas, éstas producen cansancio y el juego otorga la oportunidad de descanso y relajación. En este mismo tema, el juego es visto como una actividad para examinar, razonar y discutir en donde el estudiantado sea el creador de su aprendizaje individual, en el juego se emplean conocimientos previos de los cuales se parte para construir el nuevo conocimiento. Otro autor manifiesta que, el juego cumple un rol social que involucra desarrollo cognitivo y de habilidades sociales, siendo considerado esencialmente de función educativa, para formación de los individuos en capacidades y habilidades como la capacidad inventiva, resolución de conflictos, desarrollo de lenguaje, y sensibilidad (Montero, 2017). Es este espacio donde los estudiantes

pueden hacer uso de lo aprendido y fortalecer las nuevas informaciones, pero también desempeñarse íntegramente en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Una de las estrategias empleadas por los docentes de lenguas extranjeras es el juego. “El juego se caracteriza por generar aprendizajes significativos de una forma práctica y divertida, y también favorece la interacción de los integrantes del grupo” (Pamplona et al, 2019, p. 21). En el aprendizaje de una lengua es tan necesaria la interacción para que la práctica del lenguaje sea más real y contextualizada. El juego brinda un espacio auténtico de interacción.

La autora Carmen Minerva en su artículo El juego: una estrategia importante enumera una lista de beneficios que presenta el uso de juego en el aula. Primeramente, el juego es una actividad agradable, que rompe la rutina y promueve creatividad. Su aplicabilidad es extensa, pues se puede dar en diferentes edades, status social, culturas, etc. Brinda conocimiento, pero también pausas a las actividades cotidianas. Además de ello, los valores como el respeto, tolerancia, trabajo en equipo, esfuerzo son practicados por los individuos en las actividades lúdicas. Y, por último, favorecen el desarrollo personal, el juego “no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, [...] puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia” (Minerva, 2002, p. 291). Es fundamental el uso juegos en las aulas ya que además del desarrollo cognoscitivo aporta al desarrollo afectivo de los individuos en su aprendizaje y formación integral.

Probablemente existe muchas metodologías para la enseñanza de una segunda lengua, pero en el presente estudio se intenta dar un mayor énfasis en el uso de juegos como estrategia metodológica dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. En un estudio cualitativo de profesores de lenguas extranjeras cuyo objetivo era investigar cómo los profesores de lenguas

extranjeritas usan el juego como método de enseñanza, con un enfoque cualitativo a través de entrevistas y observación se hicieron los siguientes hallazgos. Los autores encontraron que es un reto enseñar un idioma y mucho más a alumnos jóvenes, entonces los juegos presentan ventajas. Esto, debido a que los juegos promueven motivación y curiosidad. Por otro lado, el ambiente se torna menos formal y más relajado, dando lugar a la creatividad y el movimiento. (Ledin & Målgren, 2012)

El juego dentro del aprendizaje de una lengua extranjera también presenta otras ventajas. Castrillón (2017) manifiesta que, “la implementación del juego dentro del aula de clase y en el aprendizaje de una lengua logra producir una mayor motivación extrínseca e intrínseca y puede llegar a ser una herramienta excelente para practicar estructuras gramaticales, lingüísticas y adquirir conocimientos socioculturales de la lengua” (p. 90). De igual forma se considera primordial el incluir juegos para el aprendizaje de la lengua extranjera. Esto debido a que se fomenta la motivación y en ambiente más relajado, tan necesario para el desarrollo de elemento afectivo en el aula y conexión con los estudiantes.

La misma autora cita que:

“el juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, porque contribuye al aprendizaje de la nueva lengua y al desarrollo pluridimensional del individuo, favoreciendo los valores, el trabajo en equipo, fortaleciendo las emociones; incentivando la creatividad y los niveles de concentración.” Otro aspecto positivo que menciona la autora es “el reconocimiento de los valores como la justicia y las consecuencias del incumplimiento a las normas, lo cual ayuda a los niños en su desarrollo social permitiéndoles una preparación futura para sus vidas.” En conclusión, la implementación de juegos en la clase de inglés ayudará a chicos y a

grandes a mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje, permitiéndoles cambiar de actitud hacia la segunda lengua y redescubriendo sus potencialidades hacia la misma (p.61).

Es así como, Antonio Rubio e Isabel María García Conesa argumentan que “para muchos alumnos, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador [...] Concretando en el área de lengua extranjera en la educación primaria, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta” (Rubio & García, 2013, p. 45). Es por ello, que el docente de lengua extranjera debe buscar formas para llegar de mejor manera a sus estudiantes, encontrando en el juego un uso natural del lenguaje para practicar y memorizar las piezas de del mismo. El mismo artículo también referencia, que los juegos presentan la cultura de una lengua. En definitiva, “el juego es una excelente herramienta pedagógica que permite practicar estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socio-culturales” (Labrador & Morote, 2008, p. 84). Al analizar lo antes expuesto, se puede establecer que el uso de juegos presenta múltiples beneficios para el aprendizaje de un idioma.

Por otra parte, las autoras María Fernanda Arias y Diana Isabel Castiblanco López realizaron una investigación orientada al uso del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés en Colombia, teniendo los siguientes hallazgos. Fueron aplicadas las estrategias del juego; sin embargo, la destreza comunicativa no se vio mayormente influenciada. Aunque, fue posible evidenciar un avance notorio en la participación y producción de pequeñas frases o palabras aisladas para expresar ideas y demostrar comprensión. En tal sentido, las autoras Arias y Castiblanco (2015) concluyen que “El juego

promueve valores personales, produce alegría, placer y comodidad [...] El juego motiva a los estudiantes a aprender cada día más vocabulario y mejorar su habilidad oral” (p. 10)

En cuanto al rol del juego en la enseñanza de una segunda lengua, los autores Tomlinson y Masuhara advierten que este elemento brinda abundante práctica del lenguaje en uso, ya que los alumnos deben escuchar y leer en contexto, al seguir instrucciones, participar colaborativamente, etc. Los alumnos se sienten comprometidos a entender frases o expresiones con el deseo de ganar y el lenguaje adquiere significado en relación a su uso (como se citó en Arias & Castiblanco, 2015).

Las autoras Chica y García (2022) concluyen acerca de los juegos que “estos recursos representan más que juegos, ya que constituyen una fuente de dinamismo que logran construir aprendizajes significativos con resultados eficaces que además consiguen despertar el interés permanente de los estudiantes. Por tanto, el docente entrevistado considera relevante la incorporación de juegos lingüísticos en la enseñanza del idioma inglés” (p. 14). Las autoras llegan a dicha conclusión luego del uso de juegos como trivias y trabalenguas mediante recursos tecnológicos.

Según Guerra (2021) “la aplicación de metodologías activas en el aula le brinda al docente mejores alternativas en su enfoque pedagógico y el estudiante tiene la oportunidad de aprender de una manera más intuitiva y colaborativa” (p. 63) Los juegos dentro del aula constituyen un elemento clave para la participación y a su vez aprendizaje mayormente interiorizado debido a estas ventajas.

## **9. Importancia del uso de Tic para la enseñanza del idioma inglés**

La sociedad ha avanzado en distintos ámbitos, uno de ellos es el desarrollo tecnológico y sin duda alguna, este hecho no puede ser excluido de los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales. Mucho más si se trata de emplear recursos tecnológicos para la enseñanza de una lengua extranjera.

Tal como lo afirma Casanova, quien argumenta que las tecnologías digitales, como la del internet y la comunicación electrónica son mecanismos primordiales en proceso de enseñanza-aprendizaje, y más aún en la transmisión de conocimientos de una lengua que no sea la materna (Casero, 2016). En el mismo documento se cita a Araujo quien sostiene que, la enseñanza de lenguas por medio de ordenadores presenta las siguientes ventajas. Primero, impulsa la independencia de los estudiantes, y en caso de grupos extensos la enseñanza se vuelve más individualizada, también permite a los alumnos trabajar en su propio ritmo en casos de temas complicados, y realizar tareas en línea cuantas veces sea necesario para captar mejor las temáticas; además de ello, la privacidad que estos espacios brindan son muy llamativos para los estudiantes introvertidos, quienes temen la participación frente a sus pares. Se promueve la motivación de ellos y todo el grupo. Y finalmente, la asesoría o evaluación con resultados inmediatos es otro punto a favor del uso de ordenadores o conectividad para la enseñanza de una lengua.

Los docentes deben insertar en su metodología recursos didácticos de actualidad como las aplicaciones que medio tecnológico ofrece. En este sentido Guerrero opina que “cualquier proyecto que implique utilización de las TIC, cambios metodológicos, formación de los profesores universitarios, entre otros, constituye una innovación” (Saez, 2014, p. 5)

### 9.1 Definición de juegos en línea en espacios virtuales

Los juegos virtuales son aquellas actividades lúdicas o recreativas que han sido trasladadas a espacios virtuales. “Los ambientes virtuales son espacios generados artificialmente que simulan un entorno con apariencia de realidad en el que el usuario puede interactuar. Una de las características más definitorias de estos ambientes es que otorgan al usuario la sensación de estar presente en el espacio virtual” (Aymerich, 2012, p. 184)

Con la llegada del internet al mundo, muchos elementos de la vida cotidiana fueron adaptando nuevos usos o nuevos escenarios, tal como ocurrió con los juegos, que en principio se conocía como video juegos y funcionaban con consolas conectadas a un ordenador. Más adelante, surgen las conexiones en línea, es decir en tiempo real y también se puede jugar sin la necesidad de una videoconsola. Existen datos impresionantes del uso de estas plataformas para la diversión. “The Pew Internet & American Life Project estima que 8 de cada 10 niños norteamericanos tienen una videoconsola en su casa, que más de la mitad tienen 2 o más, y que el 66% de los jóvenes juegan [...] En España se estima que 3 de cada 4 niños entre 8 y 13 años tienen una videoconsola en casa, y que juegan un promedio de 25 minutos al día, o lo que es lo mismo, 152 horas al año” (González, 2010, p. 119)

Por otro lado, aplicando la estrategia de juegos en entornos virtuales se obtiene mayores beneficios, como señala la Dra. Laura Aymerich-Franch, contribuyendo al acrecentamiento de la motivación, interacción, y obtención de objetivos-recompensa. Los juegos en entornos virtuales son altamente utilizados para el aprendizaje, en especial de segunda lengua. Además, permiten el desarrollo de la educación virtual o a distancia (Aymerich, 2012).

## 9.2 Juegos seleccionados para la enseñanza de vocabulario inglés

ESL Fun Games Online: Es un sitio gratuito para estudiantes para aprender inglés en línea. Provee una selección de juegos que los estudiantes pueden encontrar atractivos y divertidos para practicar vocabulario o gramática. Son de fácil acceso y uso amigable.

Grammar Ninja: Es una página diseñada para enseñar el pensamiento creativo y racional a través de las normas usadas en juegos reales, con sistema de puntuación y recompensas.

Quiziz: Esta página contiene lecciones, pruebas, presentaciones y flashcards para los estudiantes que requieran practicar alguna pieza de lenguaje. Está diseñada para distintos niveles o edades, temas gramaticales o vocabulario y nivel de complejidad.

Tomidigital: Es una plataforma de aula virtual, en donde se puede encontrar desde presentaciones a modo de power point, actividades de inicio o refuerzo hasta evaluaciones cortas. Un aspecto interesante de esta plataforma es que permite realizar todo el desarrollo de una clase con variadas actividades, de las que el docente puede ir modificando, quitando o agregando a clases previamente diseñados por alguien más o crear sus propias, con la facilidad de utilizarlas cuando lo requiera.

Nearpod: Es una plataforma en línea que contiene lecciones interactivas, videos, evaluación formativa y también juegos individuales y grupales muy útiles para la enseñanza de cualquier tópico, puesto que el docente o facilitador diseña sus propias presentaciones o evaluaciones.

### 9.3 Implementación de juegos en el aula virtual para la enseñanza de vocabulario inglés

Después descritas las metodologías de enseñanza de vocabulario, las ventajas de uso de juegos didácticos en el aula, la importancia del uso de recursos tecnológicos para la enseñanza de lenguas extranjeras y la descripción de algunas plataformas muy útiles para la aplicación de los aspectos teóricos, en este apartado se indican algunas recomendaciones para la implementación como el análisis contextual del grupo de estudiantes, aspectos socioculturales, accesibilidad a internet o dispositivos electrónicos, edad e interés de los estudiantes, temáticas abordadas, tiempos y secuencias de aplicación etc.

Por todo lo mencionado anteriormente, es necesario que el docente de lengua extranjera, en este caso inglés, implemente como estrategia pedagógica los juegos virtuales para alcanzar sus

múltiples beneficios, primordialmente la práctica real del lenguaje y sin duda alguna, la motivación que tan necesaria se vuelve en espacios de enseñanza-aprendizaje. “La enseñanza llevada a cabo con actividades y estrategias lúdicas, novedosas atractivas, y motivadoras conduce a un aprendizaje acelerado, desinhibido, donde se estimule la creatividad, el trabajo en equipo” (Gutiérrez et al., 2016, p. 60)

## **CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO DE LA PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA**

En este capítulo se detallará los métodos utilizados para el desarrollo del proceso investigativo que tendrá lugar a partir de la problemática observada que es la falta de conocimiento de vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de básica superior. Por ello se plantea una revisión de literatura en cuanto a estudios similares, fundamentos teóricos relacionados a las categorías de la competencia lingüística. En este sentido, se intenta motivar a los estudiantes para que puedan desarrollar la competencia léxica, a través de recursos educativos virtuales como los juegos para ello se desarrollará una propuesta. El diseño de esta investigación es de tipo descriptivo y propositivo, que se realizará una propuesta de intervención para mejorar la adquisición de vocabulario en inglés a través de juegos virtuales como estrategia pedagógica. Primero, es necesario partir de un diagnóstico, para ello se aplicará como instrumento de recolección de datos la encuesta, una para el docente y otra para los estudiantes con una aplicación de pretest y posttest. El grupo o población a quien está dirigida esta propuesta son los estudiantes de Octavo año de

Educación General Básica. A continuación, se exponen los fundamentos metodológicos empleados para el presente trabajo.

## **2.1. Metodología**

Antes de la selección del tipo de investigación que se realizará es pertinente definir el término investigación. Este es un proceso abordado por el método científico en el cual se pretende obtener, manejar y producir conocimientos (Gómez, 2012). En el campo educativo la investigación toma relevancia debido a que permitirá proponer probables soluciones prácticas a algunas problemáticas observadas en la práctica.

### **2.1.1. Tipo de investigación**

El enfoque de la investigación es de tipo mixto puesto que se buscará aproximaciones a través de datos numéricos e información tomada de opiniones, percepciones y desarrollo teórico. Por otro lado, se utilizó investigación exploratoria, descriptiva y explicativa. Todo esto se desarrolla a continuación:

#### Enfoque cuantitativo

Este enfoque se caracteriza por la recolección de datos de forma numérica. “Es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos [...] se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica” (Hernández, 2014, p. 2). Algunas de las características de este tipo de investigación es que se construyen hipótesis y se incluyen variables en una situación determinada,

la medición del hecho a investigar suele ser más concreto en cantidades, temporalidad y frecuencias. Además, se realiza la recolección de datos con instrumentos estandarizados para la verificación de la hipótesis planteada, de los cuales los datos son analizados con métodos estadísticos confiables. Se apega a una investigación más objetiva y cuyos datos son generalizados a partir de los hallazgos obtenidos, que por lo general se buscan hechos de relación causal.

### Enfoque cualitativo

Este enfoque la característica principal se centra en la forma de recolección de datos y el planteamiento de la hipótesis, la pregunta de hipótesis puede ser planteada al inicio, durante y al final de la investigación, básicamente, se realiza la investigación con el objetivo de encontrar nuevas interrogantes. Los procesos de investigación e interpretación de datos son circulares en los que no existen secuencias únicas para el avance de la investigación. Algunas de las características de este enfoque es que el investigador al inicio de su trabajo no presenta un planteamiento de objetivos tan específicos, debido a la versatilidad con la que puede moverse durante la ejecución de la investigación. Otra característica es que por lo general no se parte de una revisión de fundamentos teóricos a ser comprobados, más bien son los hechos de estudio los que marcan el inicio de la investigación, es decir está basado en un proceso más inductivo. Es por ello que no se prueban hipótesis, sino que se recaba información entorno a un fenómeno de estudio. La forma de recolección de datos no es estandarizada ni predeterminada puesto que muchos de los datos tienen que ver con intereses, percepciones de los participantes o experiencias y las preguntas suelen ser más abiertas y generales. Por ello dentro de este enfoque se tienen como técnicas las observaciones no estructuradas, entrevistas abiertas, discusiones, etc. El desarrollo de la investigación no es lineal sino flexible con el desarrollo de los hechos de forma natural, con una realidad construida en base

de las interpretaciones dadas por los participantes en cada una de los momentos de la investigación. Por último, este enfoque no pretende generalizar ideas sino presentar interpretación de análisis de datos encontrados (Hernández, 2014).

En la actualidad gran parte de estudios denota que son necesarios los dos tipos de investigación para un mejor proceso. Es por ello que se tiene también al enfoque mixto. En este enfoque se combinan las formas de recolección de datos o el papel del investigador, así como las técnicas y formas de interpretación de resultados. El enfoque mixto tiene una acción sinérgica y complementaria cuyo objetivo “es obtener información completa del fenómeno en estudio, evidenciándose datos numéricos, porcentuales en complemento o integrados con datos verbales, textuales o visuales, los mismos que luego son triangulados” (Carhuancho et al., 2019, p. 17).

En la presente investigación se ha considerado el enfoque mixto para la investigación, puesto que se combinan elementos de ambos tipos de investigación. Se realizará una recolección de datos de forma estandarizada, con la aplicación de un pretest y posttest, propios de las investigaciones de tipo cuantitativo y también investiga un grupo determinado de estudiantes, con intencionalidad. Sin embargo, se realizará también cuestionarios de percepción más apegados a un enfoque cualitativo, se observarán características peculiares de la población a estudiar. El planteamiento de la pregunta de investigación también puede ser flexible o circular puesto que no se aplicarán las variables para la recolección de datos. El objetivo es realizar una propuesta de intervención antes que la generalización de ideas a partir de la experimentación.

Un estudio similar demuestra la eficacia del uso de un método cualitativo y cuantitativo, con la implementación de juegos digitales para la enseñanza de gramática y vocabulario. Este estudio se realizó con 68 alumnos de la Universidad Técnica Particular de Loja. Los resultados evidenciaron la utilidad de emplear estos recursos en el aula de enseñanza de inglés como lengua

extranjera, en este caso se empleó la herramienta Educaplay. Este estudio enfatiza el uso de un método mixto para la recolección de datos, se aplicaron dos cuestionarios iniciales, el primero en relación con el nivel de conocimientos de gramática y vocabulario y el segundo con la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de juegos digitales (Castillo, 2020).

Según la naturaleza de objetivos y nivel de conocimiento la investigación se puede obtener una investigación descriptiva, explicativa y exploratoria (Rojas, 2015). Dentro de la investigación descriptiva se coloca también la investigación descriptiva-propositiva.

**La investigación exploratoria** se hace a través del estudio de un tema poco estudiado y al término de la investigación se tienen datos generales de la situación investigada. Según Claire el objetivo en esta investigación es el de formular hipótesis o problemas de investigación a partir de información encontrada, además se caracteriza por hacer un recorrido en el que se desconoce completamente los hechos a estudiar, entonces suelen ser realizadas más con la intención de conocer tendencias, áreas o contextos de estudio, pero en sí no existe una verificación de hipótesis (Nicomedes, 2018).

En el tipo de **metodología descriptiva** “se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, 2014)

En la investigación descriptiva se alcanza un poco más de profundidad de investigación, tras la caracterización de un fenómeno. En este enfoque se llega a conclusiones luego de la presentación de características de la población a estudiar. “Tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio” (Guevara et al, 2020, p. 165). En la investigación descriptiva no existen variables que controlar, más bien tras la recogida

de datos se realizan comparaciones con otras fuentes con la finalidad de establecer relaciones o categorización de información.

Y, por último, la **investigación explicativa** estudia más a fondo un fenómeno, tratado de explicar las razones de ciertas consecuencias. La intención primordial es la verificación de hipótesis causales para hallar nuevos principios científicos o sociales en cuanto a hechos y fenómenos de estudio, es también necesaria el planteamiento de la hipótesis inicial para guiar el proceso de investigación (Nicomedes, 2018).

El tipo de investigación descriptiva-propositiva es usada para proponer una solución viable, tal como lo hace la autora Aliz Lozano Quiroz en su propuesta de intervención. El estudio fue llevado a cabo en una Unidad Educativa de Cajamarca, Perú, con la finalidad de diseñar juegos cooperativos que desarrollen la convivencia escolar con la problemática diagnosticada de la falta de niveles de convivencia democrática y pacífica, para lo cual primero se hizo una revisión de los fundamentos teóricos del aprendizaje social (Lozano, 2020).

De igual forma, en el país de Ecuador, se diseñó una propuesta para el desarrollo de la comprensión verbal al inglés con la metodología de investigación descriptiva-propositiva. Este estudio tuvo lugar en la Universidad César Vallejo, con 45 estudiantes. El objetivo era evaluar el conocimiento de inglés y el nivel de motivación, con esto se consideró que los estudiantes poseían niveles básicos, por lo que se prepararon estrategias para el desarrollo de la destreza de escuchar con el uso de videoclips, audios y diálogos en clase (Arce, 2020).

En ese trabajo se realizará una investigación descriptiva-propositiva, la cual representa un nivel intermedio de profundidad, puesto que se analizarán datos de forma medible el conocimiento de la población en cuanto a la variable de vocabulario, y también actitudes de los participantes. Las variables permitirán recolectar de mejor manera los datos que se desean obtener. A partir de

ello, se realizará una propuesta de intervención con juegos virtuales para mejorar la situación diagnosticada y brindar una posible solución.

## **2.2. Métodos, técnicas e instrumentos**

Los métodos constituyen la parte más práctica en cuanto al proceso de investigación en la que se incluyen técnicas e instrumentos. Según Pulido (2015) se necesitan técnicas e instrumentos para “, la recogida, el tratamiento y el análisis de los datos y la información que permiten la contrastación empírica de las variables contenidas en la hipótesis inicial planteada” (p. 1142). En este apartado se describirán las técnicas e instrumentos a emplear en el presente estudio.

Primero, es necesario conceptualizar el término técnica. Este se refiere al procedimiento operativo del método de investigación (Pulido, 2015). Por lo que en breve se explican las técnicas que se aplicarán en el estudio como son test, entrevista y análisis de literatura.

Una de las técnicas a aplicar es la del **test**, se realizará un test inicial para diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes en cuanto a vocabulario con la finalidad de recopilar esos datos y que la investigación adquiera más peso en torno a la problemática observada (Arce, 2020). El cuestionario sirve para precisar datos que son relevantes en la investigación y constituyen la primera fase del proceso de investigación (Gómez, 2012).

Además de ello, se tiene prevista una **entrevista**, la cual es la interacción que sirve para recabar información por parte del entrevistador, con una serie de preguntas que el entrevistado debe responder, se realiza en un lugar, hora y día determinado y se obtienen también los datos generales del entrevistado (Carhuacho et al., 2019). En este caso se llevará a cabo una entrevista al anterior docente de la asignatura con el propósito de obtener información de la percepción de los niveles de conocimiento que poseen los estudiantes y el uso de juegos digitales en la enseñanza

de vocabulario en base a la experiencia que posee el docente en el ejercicio de la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

**Análisis de literatura**, dentro de una investigación científica es necesario anclar sus bases en fundamentos teóricos, los cuales expliquen de mejor manera el fenómeno o hecho a estudiar. A este apartado en la investigación se lo conoce como marco teórico y “es un instrumento de gran importancia, pues permite precisar, organizar, y esclarecer todos los elementos que constituyen la descripción del problema” (Gómez, 2012). El mismo sirve de guía en la investigación y expresa la postura del investigador.

## **2.3 Instrumentos**

### **2.3.1 Cuestionario de entrevista**

El presente cuestionario corresponde a la entrevista realizada al docente de inglés, el cuestionario consta de nueve preguntas, las cuales se formularon en relación con los objetivos planteados al inicio de la investigación, la finalidad de la encuesta era determinar la pertinencia de la propuesta de utilización de juegos virtuales en la institución educativa con el grupo de estudiantes. Para registrar la información se hizo uso de la herramienta digital GOOGLE FORMS.

### **2.3.2 Cuestionario de test**

Para el cuestionario de pretest se elaboró un instrumento, el cual consta de 21 preguntas, de base estructurada, de selección de texto e imágenes, este fue diseñado en la herramienta digital Quizizz, debido a la interactividad que la herramienta implementa. Se asignó un minuto para contestar cada pregunta. El test fue previamente validado por docentes expertos en el área.

### 2.3.3 Validación de instrumentos

Los instrumentos de investigación fueron validados por 3 docentes del área de inglés quienes poseen alta experiencia en la enseñanza del idioma. Los docentes fueron seleccionados bajo los principios de Skjong y Wentworht, quien propone los criterios de experiencia, reconocimientos, disposición e imparcialidad en el proceso de investigación (como se citó en Díaz, et al., 2018).

Se mantuvo contacto con los docentes mediante correo electrónico y Whatsapp, se envió una carta de presentación, indicando el objetivo del instrumento, los criterios de validación y posibles aportes, también se envió el instrumento en formato PDF. Se dispuso de dos semanas para su revisión.

## 2.4 Procesamiento

Para la fase de evaluación inicial se diseñó un cuestionario, el cual consta de una serie de preguntas para recabar información de vocabulario relacionado a los estudiantes y su año de básica. El cuestionario fue validado en cuanto a su fiabilidad, coherencia y pertinencia para la ejecución del mismo. Por otra parte, se solicitó a través de un certificado la autorización respectiva al directivo de la Unidad Educativa Santa Rosa, la autorización para llevar a cabo la investigación con los estudiantes del octavo año de educación general básica, la cual fue aprobada. El cuestionario fue desarrollado por 20 estudiantes del octavo año que es el grupo seleccionado para conocer el nivel de vocabulario que poseen al terminar la básica media e iniciar la básica superior con mayor carga horaria. Se pidió a los estudiantes realizar el cuestionario interactivo en la

herramienta virtual Quiziz enviándoles un enlace de conexión. Se le pidió contestar con la mayor sinceridad para obtener exactitud en los datos.

Por otro lado, se realizó la entrevista al docente de años anteriores de la asignatura de inglés de la Unidad Educativa Santa Rosa, Lic. Raúl Condo, quien ejerce su práctica docente en la institución por más de 10 años. En esta entrevista se utilizó la herramienta digital Google Forms para registrar la información brindada por el docente.

Luego de ello, se realizó la tabulación y análisis de información encontrando porcentajes bajos de conocimiento del vocabulario tomado en el test inicial. Por lo que se planificó y diseñó juegos virtuales haciendo uso de las herramientas Quizizz y Nearpod.

## **2.5 Variables**

Antes de describir las variables de la presente propuesta de intervención, es necesario conceptualizar el término variable. Según Carballo y Guelmes (2016) “las variables de la investigación son las características y propiedades cuantitativas o cualitativas de un objeto o fenómeno que adquieren distintos valores, o sea, varían respecto a las unidades de observación” (p.142). Las variables pueden ser de distintos tipos, en cuanto a las variables que se tomarán en cuenta en esta propuesta de intervención serán según su función, dependiente e independiente. En este caso la variable dependiente es la adquisición de vocabulario y la variable independiente es la implementación de juegos virtuales. En tal sentido, los autores Villasís y Miranda. (2016) mencionan que siempre y cuando en un estudio se requiere analizar la relación o el efecto se pueden trabajar con variables dependientes e independientes (p. 305). Sin embargo, estas variables podrían ser estudiadas luego de la aplicación de la propuesta de implementación de juegos virtuales. Para el diseño de ésta propuesta se tomó como base el resultado del test y la entrevista aplicada a los estudiantes para conocer si los estudiantes hacen uso de recursos tecnológicos, en este caso juego en línea.

## **2.6 Triangulación de los resultados**

Los resultados del test y la entrevista concuerdan con la afirmación de que el uso de juegos virtuales como herramienta pedagógica para aprender representa aspectos positivos para el estudiante, ya que se promueve ambientes de aprendizaje en donde el estudiante se encuentra activo, lo cual conduce al aprendizaje. Por otro lado, se realiza prácticas significativas respondiendo a un método comunicativo de aprendizaje del idioma, y finalmente, la idea de uso de tecnologías en el aula de clases recoge beneficios impactantes en los estudiantes como la motivación y un ambiente más relajado que impulsan un aprendizaje real.

Los datos obtenidos demuestran que los estudiantes durante sus clases de inglés han hecho muy poco uso de herramientas digitales y que el hecho de que se puedan usar actividades con recursos tecnológicos influenciaría positivamente en su aprendizaje.

## **CAPÍTULO 3. JUEGOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Institución: Unidad Educativa Santa Rosa

Nombre: Carmen Alexandra Torres Loja

Denominación: Propuesta de juegos virtuales para la adquisición de vocabulario en inglés

Población: Estudiantes de Octavo año de Educación General Básica

### **I. INTRODUCCIÓN**

La siguiente propuesta se diseñó con base en los resultados de la investigación y diagnóstico de la necesidad de adquirir vocabulario en inglés por parte de los estudiantes del octavo año de educación general básica. Los estudiantes a nivel general poseen un nivel bajo de desarrollo de las competencias lingüísticas del idioma inglés. Sin embargo, dichas competencias abarcan gran amplitud de tiempo y proporción de estrategias didácticas y pedagógicas para su desarrollo, pudiendo hacer énfasis en una de las macro destrezas como escritura o escucha. Por lo tanto, se propone trabajar con un elemento que pueda promover aprendizajes en las macro destrezas, como lo es el vocabulario. La presente propuesta es una guía de implementación de juegos virtuales que permitan la motivación y la interacción con los estudiantes para adquirir vocabulario básico en inglés, se fundamenta en un método comunicativo, cooperativo y tecnológico. De esta forma el conocer más vocabulario les permitirá hacer uso del mismo y ser capaces de comunicarse en el idioma inglés.

## **II. JUSTIFICACIÓN**

La presente propuesta responde a los principios básicos establecidos por el Currículo Nacional de inglés 2016, que rige actualmente en todo el país, el cual decreta que “el enfoque de lenguaje comunicativo: el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza” (Ministerio de Educación, 2016). En este sentido, la interacción de juegos virtuales promueve un lenguaje comunicativo y hace uso real del idioma. Además, ejercicios de memorización no son propuestos, más bien prácticas intencionada con piezas de lenguaje que el estudiante identifica e internaliza

con ejercicios interactivos. A continuación, se encuentran los principios por los cuales se fundamenta la enseñanza del idioma inglés en el país.

- El enfoque de lenguaje comunicativo: el lenguaje se aprende mejor como un medio para interactuar y comunicarse y no como un conjunto de conocimientos que se memoriza.
- Enfoque centrado en el estudiante: metodologías de enseñanza que reflejan y responden a las fortalezas y desafíos de los educandos, facilitando su proceso de aprendizaje.
- Habilidades de pensamiento: aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía.
- Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras (AICLE): un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos, de modo que la adquisición de este lenguaje sirve como motor para el desarrollo de los alumnos.
- Estándares internacionales: el plan de estudios se basa en los niveles y procesos de enseñanza reconocidos internacionalmente para el aprendizaje de idiomas. (Ministerio de Educación, 2016)

Por otro lado, debido a la pandemia por Covid-19, la educación presencial se tornó virtual. Es por ello que el docente necesita adaptar las necesidades de los estudiantes para alcanzar los objetivos. En este sentido, se intenta motivar a los estudiantes para que puedan desarrollar la competencia léxica, a través de recursos educativos virtuales como los juegos.

Se propone trabajar con estudiantes de octavo año de educación general básica puesto que están en una edad adecuada para el manejo de los dispositivos y también porque el vocabulario aprendido les permitirá avanzar en los años posteriores de educación general básica y bachillerato,

permitiendo alcanzar las destrezas con criterio de desempeño y los objetivos de desarrollo de habilidades de cada nivel.

Es necesario también aclarar que algunos de los estudiantes probablemente no recibieron formación académica en el área de inglés. El diagnóstico demuestra que los estudiantes necesitan desarrollar su vocabulario para mejor comprensión y uso del lenguaje. Además, poco o ningún uso de herramientas digitales como juegos virtuales se han implementado con los estudiantes para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El contexto de la pandemia ha demostrado que las herramientas tecnológicas son parte primordial de procesos de enseñanza-aprendizaje tanto para el docente y sus roles como para la participación activa del estudiante. El uso de dichas herramientas “permite marcar su propio ritmo de aprendizaje, accesible y en constante contacto y comunicación con los grupos” (Plascencia & Beltrán, 2016, p. 14) En estos tiempos, es necesario hacer uso de estas herramientas que permiten mejorar los procesos de enseñanza. Más aún, en la educación virtual es necesaria la implementación de actividades llamativas que motiven al estudiante a aprender, participar activamente y acceder desde distintos lugares para mantener la comunicación.

### **III. DESCRIPCIÓN DE METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS**

Esta propuesta es de tipo pedagógica que impulsa la implementación de herramientas virtuales para la enseñanza de vocabulario en el octavo año de Educación general básica, basada en una metodología comunicativa que permita el desarrollo de competencias lingüísticas óptimas en los estudiantes. Y, por otro lado, el uso de tecnologías en educación demostrando actualización en procesos educativos, fomentará ambientes positivos para el aprendizaje.

La enseñanza del idioma inglés, como se ha mencionado requiere participación activa por parte de los educandos, al igual que el docente necesita incluir metodologías y técnica atrayentes para su aprendizaje. “En el proceso de desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes [...] las prácticas pedagógicas se correlacionan con el éxito o el fracaso de los estudiantes y el alcance de los objetivos a los niveles establecidos en los Estándares de calidad” (Naranjo & Naranjo, 2017). El estudio presentado por las autoras Naranjo describe la importancia de la selección de técnicas y actividades alineadas al currículo para el cumplimiento de objetivos en la asignatura. Este estudio se realizó en Ecuador con los métodos y técnicas actualmente utilizados en aulas de enseñanza de inglés como lengua extranjera. Los resultados de la investigación demuestran la necesidad imperante de la aplicación de los principios de un enfoque comunicativo y constructivista empleando prácticas pedagógicas conducidas hacia el aprendizaje auténtico. Las autoras concluyen que es rol docente el que debe impulsar conocimientos y motivación a través de prácticas guiadas por el socio-constructivismo y enfoque comunicativo tales como el uso de realia, ayudas visuales y aprendizaje cooperativo hacia el desarrollo cognitivo y motivación venciendo así las barreras de los estudiantes del contexto ecuatoriano como el desinterés, clases numerosas, falta de recursos y materiales, etc.

Es por ello que la presente propuesta se basa en los principios de un enfoque comunicativo, el cual se encuentra estipulado en el currículo ecuatoriano y además de ello, toma en consideración las temáticas abordadas en el módulo de inglés correspondiente al octavo año de EGB. Este método se caracteriza por promover la interacción y crear situaciones auténticas de aprendizaje, dentro de las actividades que se realizan están diálogos, debates, juegos. Entonces la presente propuesta está diseñada en un aprendizaje más funcional del idioma que en reglas gramaticales, específicamente la enseñanza de vocabulario en contexto.

#### **IV. VALIDACIÓN**

En este apartado cabe recalcar que el objetivo de la propuesta es pertinente puesto que se encuentra basado en los principios del Currículo ecuatoriano para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. En consecuencia, las actividades se han diseñado de acorde a la planificación curricular y las actividades del módulo implementado por el Ministerio de Educación para el año 2022, el cual se encuentra alineado a los fundamentos del enfoque comunicativo y de lenguaje con contenido. Dichas actividades comprenden en la elaboración de 1 o 2 actividades para cada módulo en cuanto a ítems de vocabulario. Para esta propuesta se diseñan específicamente juegos que línea relacionados a los tópicos del octavo año de educación general básica, de los módulos pedagógicos de inglés 1,2 3, 4, 5 y 6 en la temática de vocabulario, mediante el uso de la herramienta digital Nearpod y Quiziz. Las dos herramientas son de manejo en línea de forma no paga y paga, pero en este caso se ejecutarán las actividades con la versión gratuita de la misma. El resultado esperado luego de la implementación es un incremento en la variable dependiente, que es la adquisición de nuevo vocabulario en un mayor porcentaje. Además de ello, se aspira que en un porcentaje los estudiantes presente mejores actitudes hacia el aprendizaje de inglés, esto debido a la motivación que el uso de juegos presenta en el aula con un ambiente más propicio para el aprendizaje.

#### **V. ACTIVIDADES A DESARROLLAR ACORDE A LAS TÉCNICAS ESCOGIDAS**

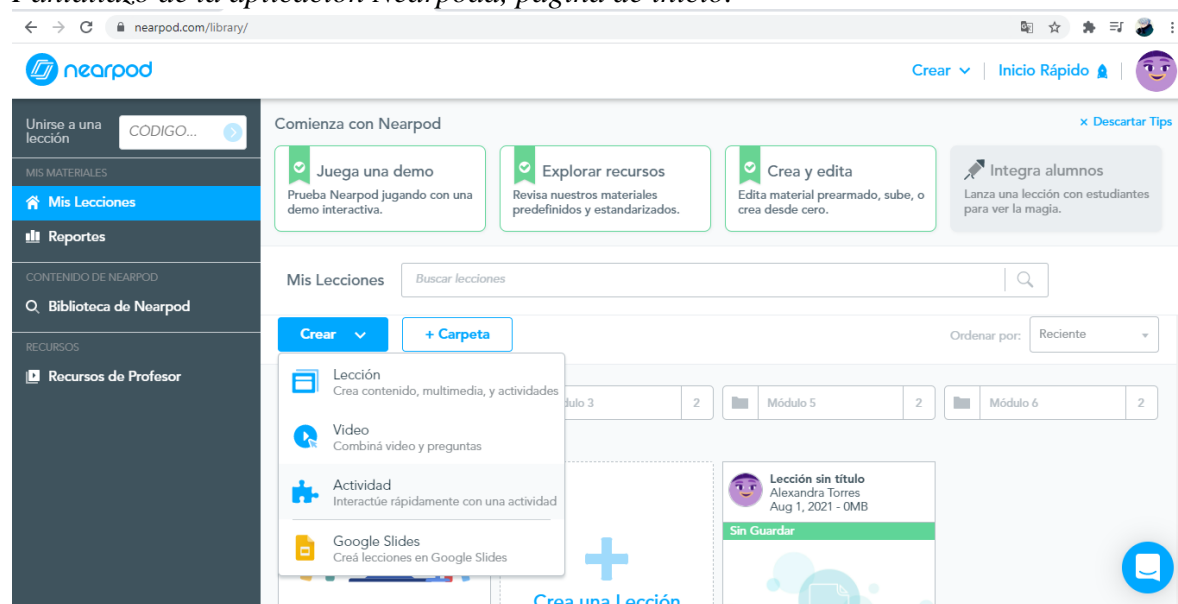
A continuación se describen las aplicaciones que se usarán para implementa la propuesta. Más adelante se realizará una breve explicación de cada actividad y sus objetivos específicos.

Nearpod es una aplicación de libre acceso, para teléfonos celulares, Ipod, Ipad, Iphone, la cual es usada por educadores para dinamizar las actividades de enseñanza. Incluye actividades

interactivas con preguntas, diapositivas, videos y cuestionarios. Se utiliza en clases sincrónicas, entonces el docente puede retroalimentar la actividad en el momento de ejecución de las actividades mientras el permanece en el control de los comandos y los estudiantes observan sus propias pantallas (Delacruz, 2014). La herramienta digital Nearpod ofrece lecciones o actividades, en la pestaña actividades se puede realizar tres tipos: buscar pares, seleccionar con opción múltiple a modo de competencia y dibujar. Completar espacios en blanco, preguntas abiertas. Estos tipos de estructuras se han incluido en el diseño de de las actividades. En esta herramienta se puede usar la cuenta de correo de Gmail, aunque para usar desde el teléfono celular es necesario tener descargado el aplicativo.

## Figura 1

*Pantallazo de la aplicación Nearpod, página de inicio.*

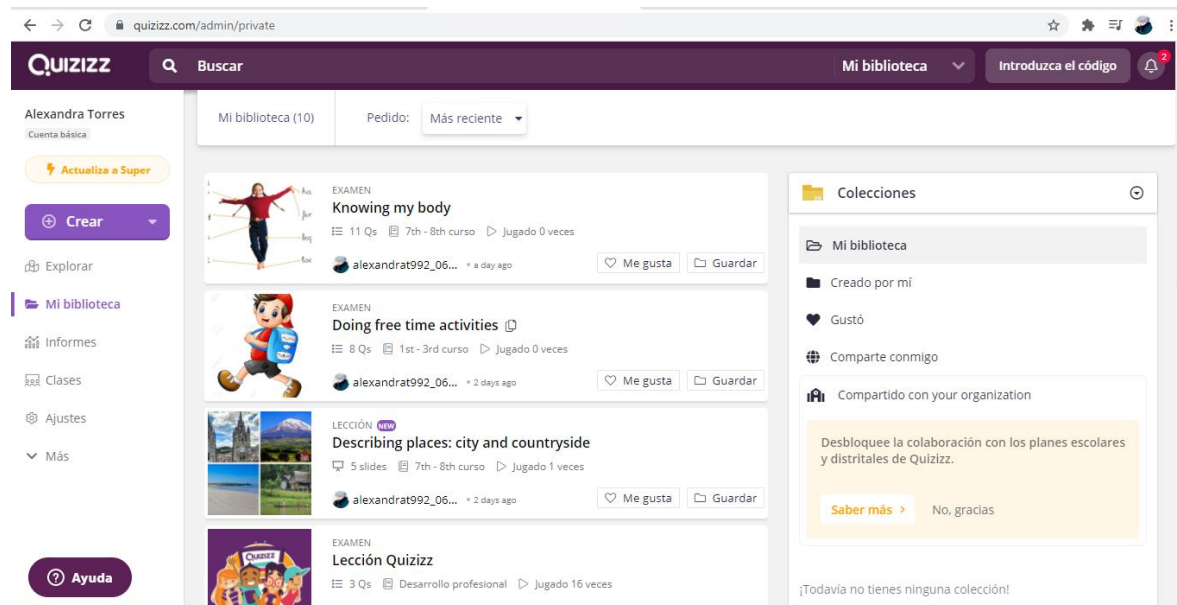


Y, por otro lado, la herramienta digital Quiziz, es un sitio básicamente creado para la elaboración de cuestionarios en línea. Esta es una aplicación gratuita que permite a los estudiantes

acceder sin la necesidad de registrarse y descargar el aplicativo, sino que el docente le asigna un código y el link son suficientes para el ingreso. El estudiante tiene la opción de jugar en vivo, es decir en tiempo real o como una asignación para horas posteriores a la clase. Algunas de las ventajas de esta herramienta digital son el uso de memes que aparecen cuando el estudiante da contestación a cada pregunta, por lo que el estudiante recibe una retroalimentación relajada e inmediata a su respuesta, otra el uso de imágenes dentro de la pregunta y como opciones de respuesta promoviendo la interactividad (Ruiz, (s.f)). Con esta herramienta se pueden obtener informes y estadísticas de las respuestas dadas por los estudiantes en cada pregunta del cuestionario y por estudiante.

## Figura 2

*Pantallazo página de inicio de la aplicación Quizizz*



## Tabla 1

**Planificación de actividades de acuerdo a los contenidos del Módulo de Inglés correspondiente al Octavo Año de Básica del Ministerio de Educación.**

| <b>Temática/módulo</b>                                                          | <b>Instrucción</b>                                                                                                                                                                 | <b>Link de acceso</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Módulo 1 (p. 4,5, 9)<br>(adjetivos)<br>Describing people<br>Describing feelings | Students match the opposite adjectives cards.<br>Students match the correct word with the picture.                                                                                 | Aplicación: Nearpod<br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=75AF014407798B0271901FAA52A4FC6F-1">https://app.nearpod.com/?pin=75AF014407798B0271901FAA52A4FC6F-1</a><br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=8F4A1770CC92D21EFB013FE6995F2D60-1">https://app.nearpod.com/?pin=8F4A1770CC92D21EFB013FE6995F2D60-1</a>                                                                                                                                                          |
| Módulo 2 (p. 5, 18)<br>Vocabulary related to places: city, countryside          | Students read then match the vocabulary related to places like city and countryside, describe places.                                                                              | Aplicación Quiziz<br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/612292f4a118a1001d1b0635">https://quizizz.com/admin/quiz/612292f4a118a1001d1b0635</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Módulo 3 (p. 8,10,12)<br>Food<br>Prepositions of time: in, on, at               | Students draw some food items.<br>Students are challenged to complete sentences with the correct preposition.                                                                      | Aplicación Nearpod<br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=D0EAAB7585060D6E0370541969B52C96-1">https://app.nearpod.com/?pin=D0EAAB7585060D6E0370541969B52C96-1</a><br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=8B85E9CCA32B91ED6338333C4A8868BF-1">https://app.nearpod.com/?pin=8B85E9CCA32B91ED6338333C4A8868BF-1</a>                                                                                                                                                           |
| Módulo 4 (p. 5)<br>Free time activities                                         | Students match the picture with the activity.                                                                                                                                      | Aplicación Quiziz<br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6123097d6142d5001d02143e">https://quizizz.com/admin/quiz/6123097d6142d5001d02143e</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Módulo 5 (p. 4,5, 7, 9)<br>Professions<br>Adjectives of personality             | Students play a game matching descriptions with the correct profession picture.<br>Students find synonyms for adjectives of personality.                                           | Aplicación Nearpod<br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=481C2D7F8BFF79A9241FC5C1DB99DB2E-1">https://app.nearpod.com/?pin=481C2D7F8BFF79A9241FC5C1DB99DB2E-1</a><br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1">https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1</a>                                                                                                                                                           |
| Módulo 6 (p. 4, 24)<br>Body parts<br>Imperatives                                | Students match pictures for body parts.<br>Students listen to the explanation of imperatives while interacting, then practice recognizing imperative in a contest manner activity. | Aplicación Quiziz<br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6124478e9105ef001ff5c9c7">https://quizizz.com/admin/quiz/6124478e9105ef001ff5c9c7</a><br><br>Aplicación Nearpod<br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=61A26A87C0E60FE69A43E18EF1E82573-1">https://app.nearpod.com/?pin=61A26A87C0E60FE69A43E18EF1E82573-1</a><br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=85E0CC9C6319D9010ED0BB2F5F24C337-1">https://app.nearpod.com/?pin=85E0CC9C6319D9010ED0BB2F5F24C337-1</a> |

## Actividad 1

**Tema: Physical traits**

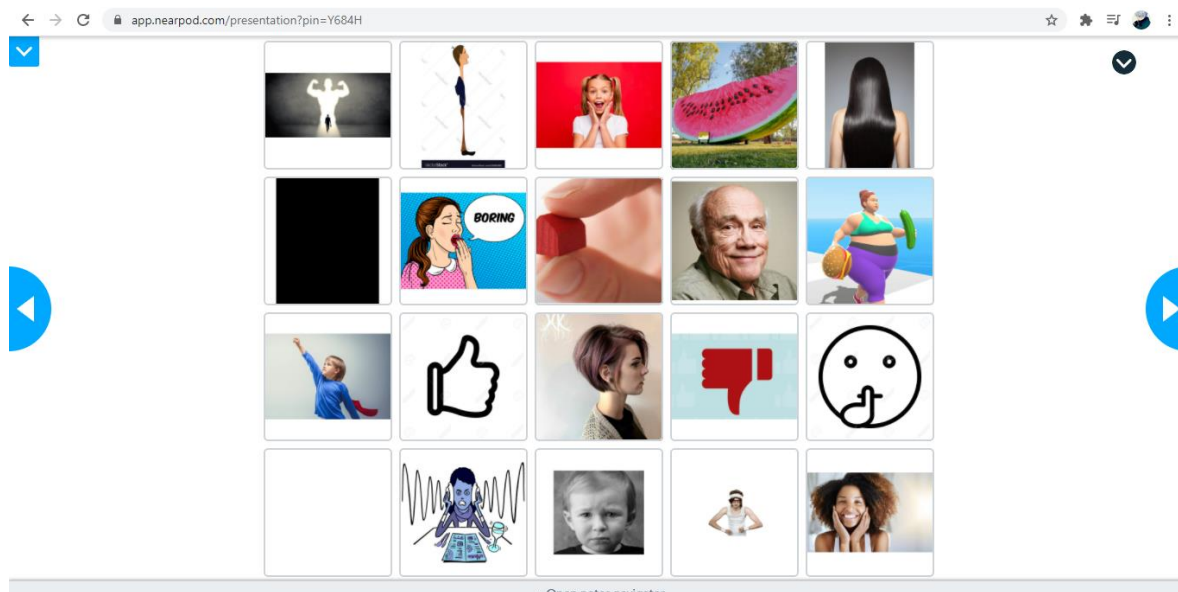
Nombre: Describing people

Objetivos: Reconocer adjetivos opuesto para describir personas.

Explicación: Esta actividad está diseñada en la aplicación de Nearpod y consiste en un juego de pares, en el que el estudiante debe encontrar las parejas correspondientes con los gráficos de los adjetivos. Se puede realizar como una actividad para inducir vocabulario a ser usado con la descripción de personas y el tema gramatical del uso del verbo ser o estar. Como variación de esta actividad se puede realizar un juego de memoria para identificar adjetivos calificativos correspondientes a rasgos físicos.

### Figura 3

*Pantallazo de la actividad 1 Describing people*



Recomendaciones:

Esta actividad se puede realizar con la temática de Lectura “Describing my family” de la página 4 del módulo pedagógico de inglés número 1, en la cual se incluye vocabulario de adjetivos

de rasgos físicos y de la personalidad. Puede también ser utilizada durante la consolidación de la temática, como mensajes de imagen para la escritura de oraciones o párrafos.

## Actividad 2

### Tema: Adjectives for feelings

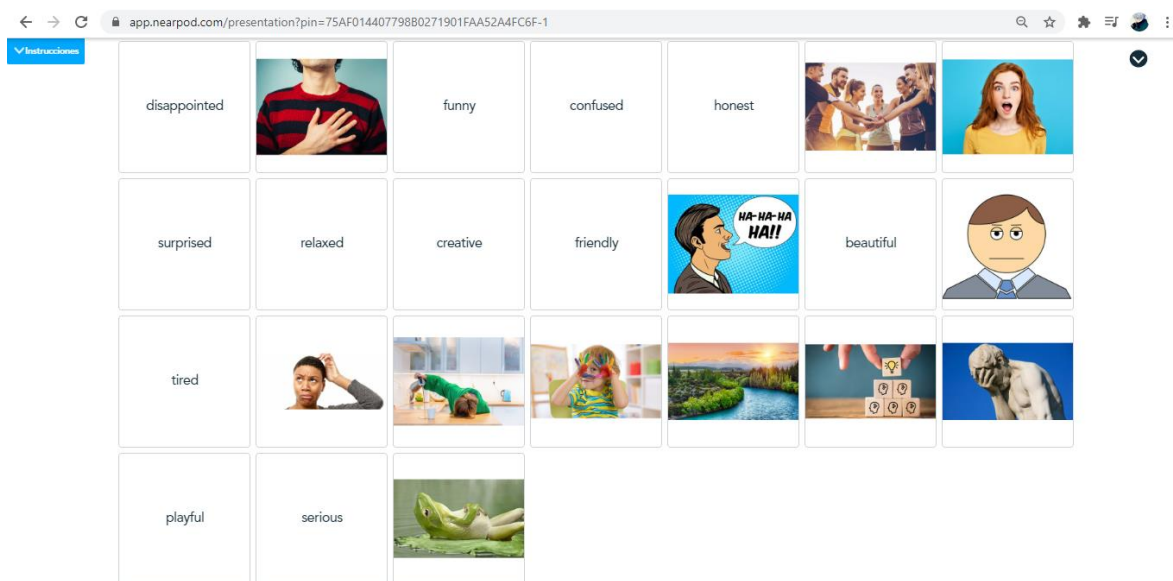
Nombre: Describing feelings

Objetivos: Reconocer adjetivos para describir sentimientos o emociones.

Explicación: Esta actividad está diseñada en la aplicación de Nearpod y consiste en un juego de pares, en el que el estudiante debe encontrar las parejas correspondientes de la palabra que describe la fotografía o gráfico. Esta actividad se puede incluir para introducir vocabulario para describir emociones y sentimientos de forma oral o escrita. Se puede también utilizar las tarjetas para ejecutar posteriormente a la lectura un juego de deletreo de las frases o palabras y su correcta escritura.

### Figura 4

*Pantallazo de la actividad 2 Describing feelings*



Recomendaciones:

Esta actividad se puede realizar con la lección de *“How can I describe people’s personalities and physical appearance?”*. Esta lección corresponde al hilo conductor de escritura en la página 5 del módulo pedagógico número 1, cuyo objetivo principal es la escritura de un párrafo descriptivo o a su vez esta actividad se puede realizar previa a la lección *“What are some things that make it difficult to be an adolescent?”* con la destreza de escuchar información específica, desarrollado en la página 9.

### **Actividad 3**

**Tema: Adjectives/nouns for describing places**

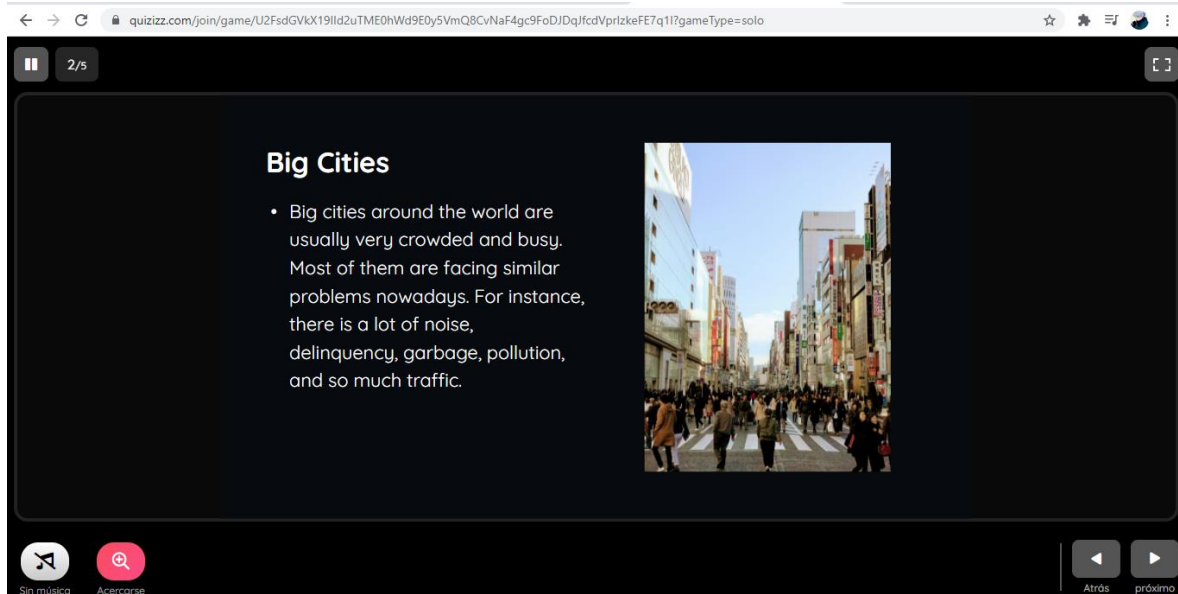
Nombre: Describing places: city and countryside

Objetivos: Reconocer vocabulario para describir lugares como la ciudad o el campo.

Explicación: Esta actividad está diseñada en la aplicación de Quiziz y consiste en una presentación y un juego de opción múltiple, en el que el estudiante debe encontrar las parejas correspondientes de la palabra que describe la fotografía o gráfico. Esta actividad se puede incluir para introducir vocabulario para practicar la descripción de lugares. También se promueve a la lectura que es una destreza receptiva y de buena adquisición de vocabulario. La actividad consta de 6 preguntas, y cada una de ellas manifiesta a través de un mensaje o imagen si la respuesta dada es correcta o incorrecta promoviendo una retroalimentación inmediata.

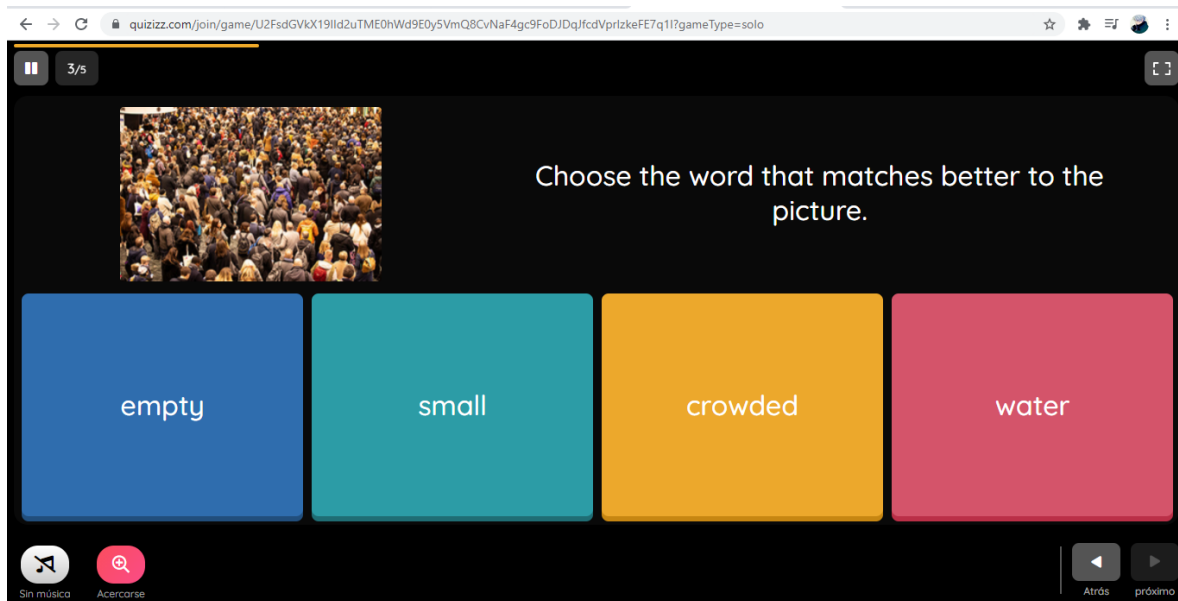
### **Figura 5**

*Pantallazo de la actividad 3 Describing places: city and countryside*



**Figura 6**

*Pantallazo de la actividad 3, preguntas*



Recomendaciones:

Esta tarea está propiamente diseñada para trabajar con la lección: “What is it like living in the countryside? Would you like to live in the country?” que corresponde al hilo conductor de comunicación oral en la página 3 del módulo pedagógico de inglés número 2, en la cual se presenta las ventajas de vivir en el campo y la ciudad como contenido relacionado a ciencias sociales.

#### **Actividad 4**

##### **Tema: Vocabulary related to food**

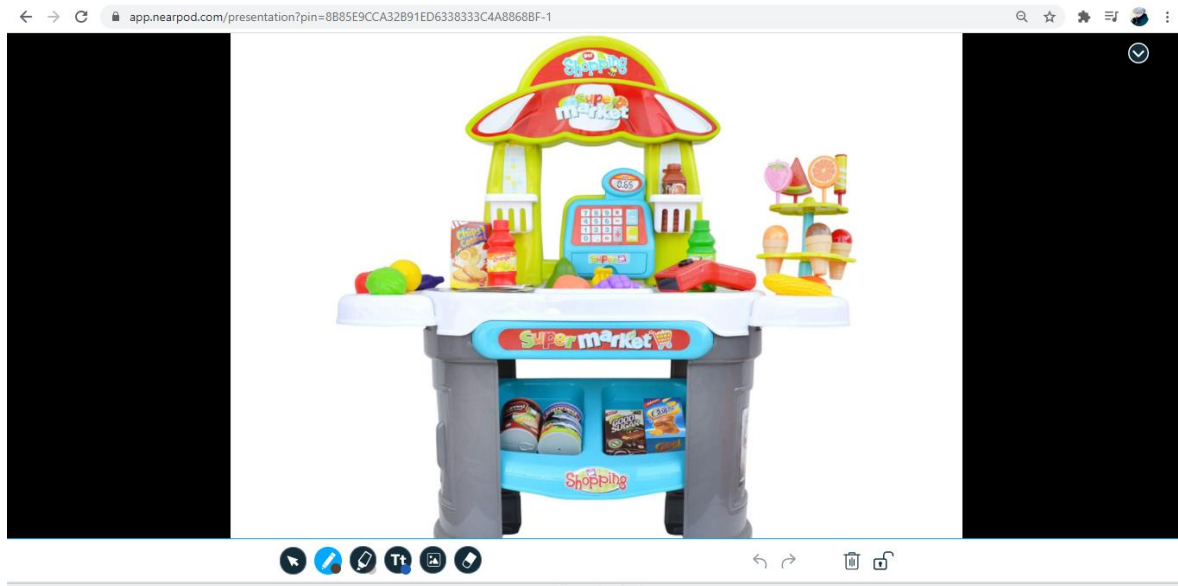
Nombre: Buying food

Objetivos: Practicar vocabulario relacionado a los alimentos.

Explicación: Esta actividad está diseñada en la aplicación de Nearpod y en un juego de libre dibujo con herramientas básicas, en el que el estudiante empleará su imaginación para dibujar alimentos que venden en el supermercado, tiene opciones de colores y formas. Esta actividad se puede incluir para practicar de forma oral vocabulario relacionado con los alimentos. Esta actividad fomenta un uso real de vocabulario y un ambiente de creación libre.

#### **Figura 7**

## Pantallazo de la actividad 4 Buying food



### Recomendaciones:

Esta tarea se puede aplicar con la lección: “What groceries does your family buy at the market each week?” que corresponde al hilo conductor de comunicación oral en la página 9 del módulo pedagógico de inglés número 3, en cual se presenta alimentos para comprar y el tipo de alimentación como contenido relacionado a educación financiera, salud y ciencias sociales. También se puede usar como actividad previa a la lectura comprensiva “Artistic Food” de la página 10.

### Actividad 5

**Tema: Prepositions of time: in, on, at**

Nombre: Prepositions of time

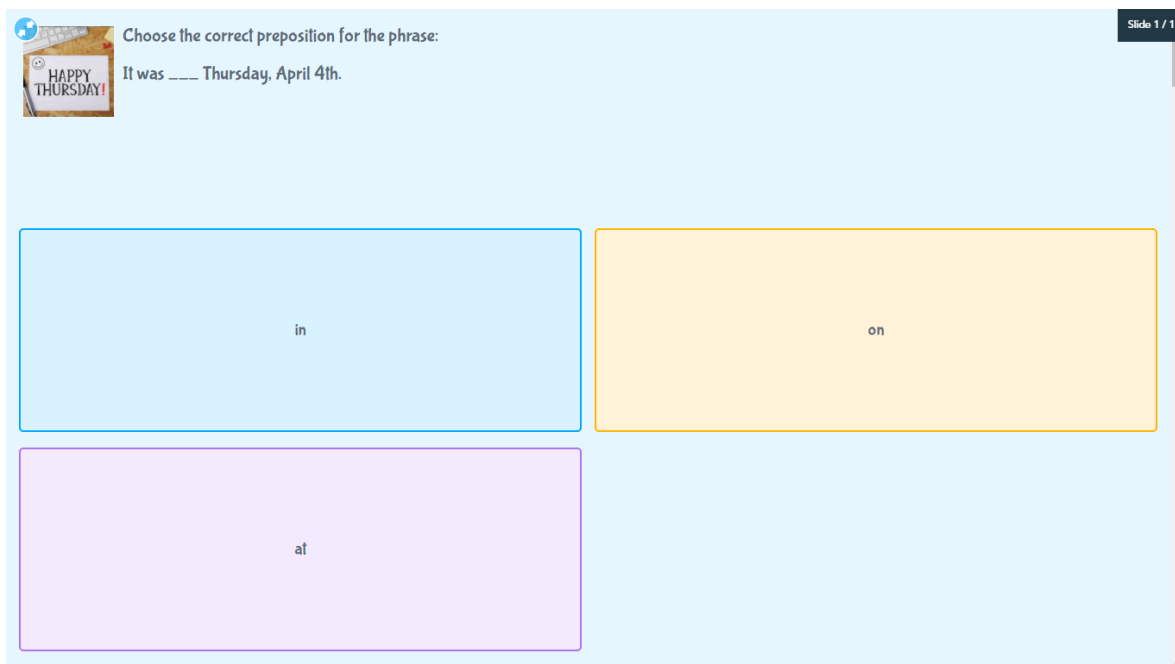
Objetivos: Identificar el uso de las preposiciones de tiempo.

Explicación: Esta actividad está diseñada en la aplicación de Nearpod y consiste en un juego de opción múltiple, en el que el estudiante va adquiriendo puntos para llegar a la cima de una

montaña a manera de concurso con los compañeros, el estudiante debe seleccionar las preposiciones correctas correspondientes a la oración que se presenta. Esta actividad se puede incluir para practicar el uso adecuado de las preposiciones de tiempo in, on y at. Este ejercicio promueve el aprendizaje grupal y es una buena forma de implementar gamificación en el aula de lengua extranjera.

## Figura 8

*Pantallazo de la actividad 5 Prepositions of time*



Recomendaciones:

Esta actividad se puede usar como práctica controlada de la lección “Are you ready for some fun?” que corresponde al hilo conductor de lectura y escritura de las páginas 12 y 13 del módulo pedagógico de inglés número 3. correspondientes a la oración que se presenta. Esta actividad se puede incluir para practicar el uso adecuado de las preposiciones de tiempo in, on y at.

## Actividad 6

**Tema: Free time activities**

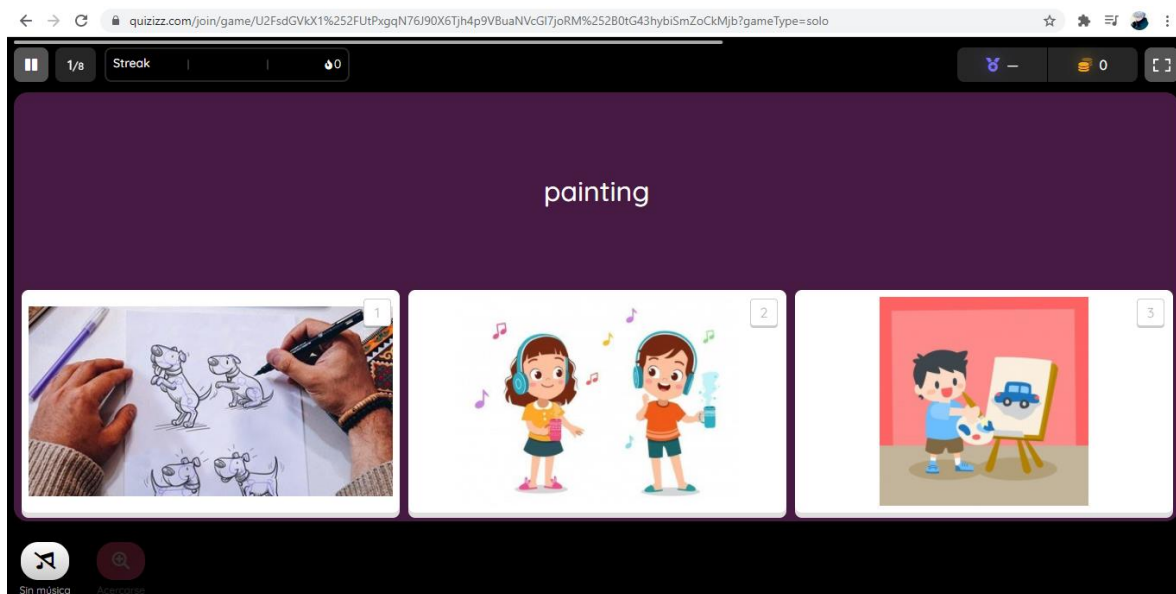
Nombre: Free time activities

Objetivos: Identificar verbos relacionados con las actividades de tiempo libre

Explicación: El cuestionario del juego está estructurado de modo de selección múltiple, con la opción de seleccionar gráficos, la mecánica del juego se basa en adquirir puntajes, y un temporizador que indica la cantidad de tiempo que tiene el estudiante para contestar, a mayor cantidad de respuestas correctas y en el menor tiempo posible, mayor puntaje adquiere el estudiante. El docente tiene la opción de trabajar esta actividad en tiempo real durante la clase o asignarlo como tarea para casa. Se trabajan verbos relacionados a las actividades de tiempo libre.

## Figura 9

*Pantallazo de la actividad 6 Free time activities*



Recomendaciones:

Esta actividad se puede aplicar dentro de la lección: “What activities do you enjoy doing in your free time?” que corresponde al hilo conductor de comunicación y conciencia cultural, se encuentra en la página 18.

## Actividad 7

### Tema: Nouns/professions

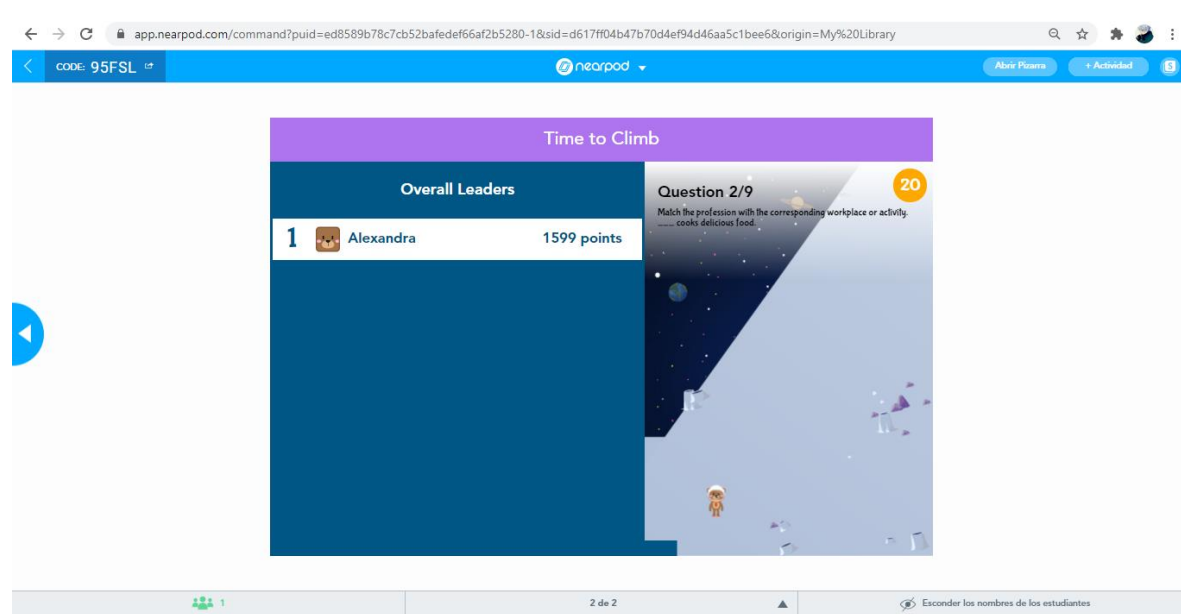
Nombre: My dreamed job

Objetivo: Recordar vocabulario relacionado a las profesiones

Explicación: Los estudiantes juegan un cuestionario a modo de concurso identificando los nombres de las profesiones según los gráficos, o las descripciones de cada profesión con el afán de practicar lectura y escritura.

### Figura 10

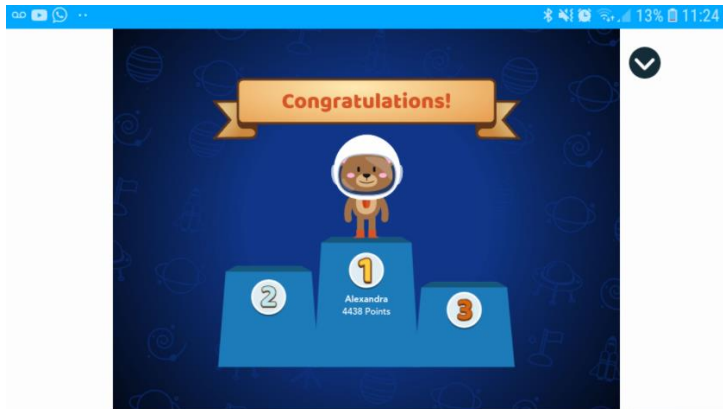
*Pantallazo de la actividad My dreamed job*



Ventana del docente

### Figura 11

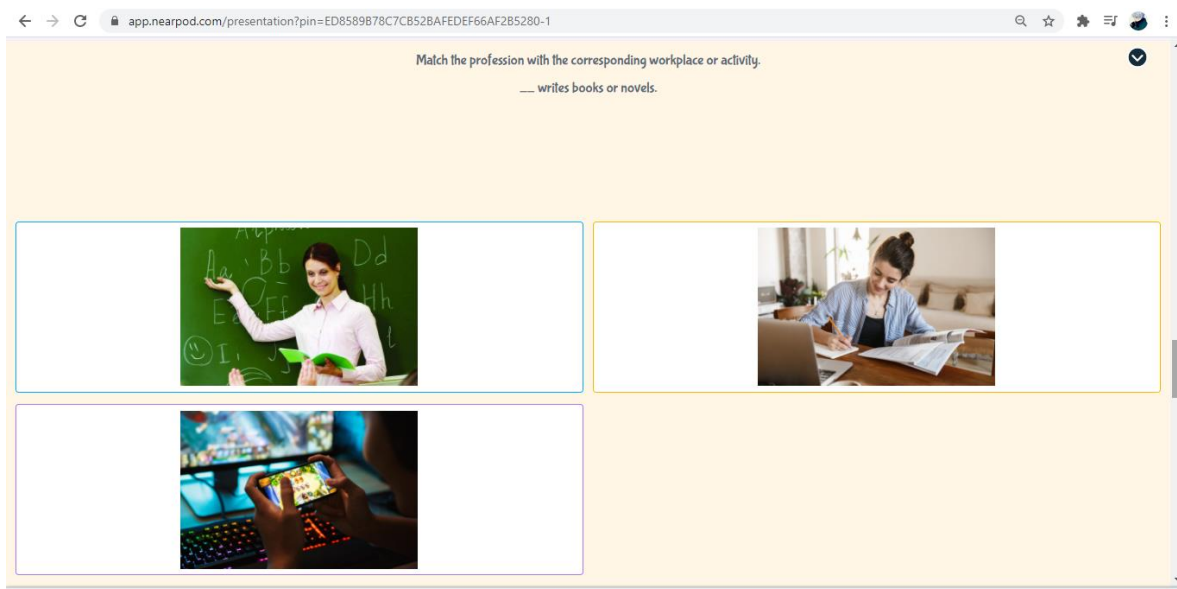
*Pantallazo de la ventana al finalizar la actividad My dreamed job*



Ventana del estudiante

## Figura 12

*Pantallazo de la actividad Choosing a Career*



Recomendaciones:

Esta actividad se puede aplicar dentro de la lección: “Choosing a Career” que corresponde al hilo conductor de comunicación oral, destreza de escuchar, esta lección está ubicada en la página 3 del módulo de inglés número 5.

## Actividad 8

**Tema: Adjectives**

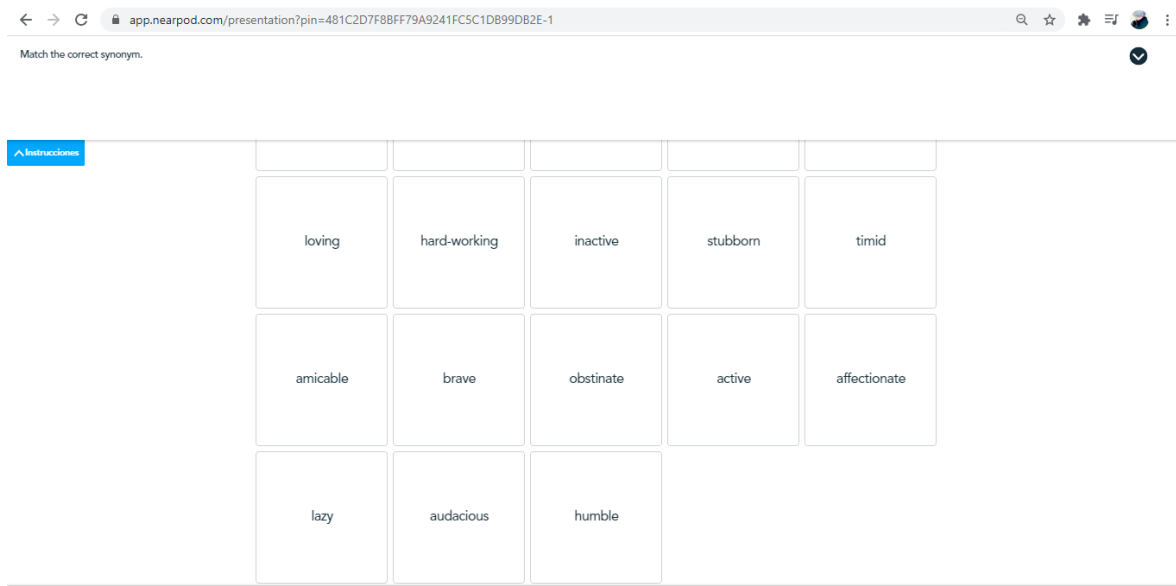
Nombre: Describing personality

Objetivos: Reconocer adjetivos calificativos.

Explicación: Los estudiantes seleccionan y emparejan los sinónimos correspondientes a adjetivos calificativos.

### Figura 13

*Pantallazo de la actividad 7 Describing personality*



Recomendaciones:

Esta actividad está diseñada para trabajar con la lección: “Hiring Staff” que corresponde al hilo conductor de escritura, está en la página número 5 del módulo 5. Se puede utilizar como activación de conocimientos en cuanto a adjetivos calificativos y de personalidad.

### Actividad 9

**Tema: Vocabulary for body parts**

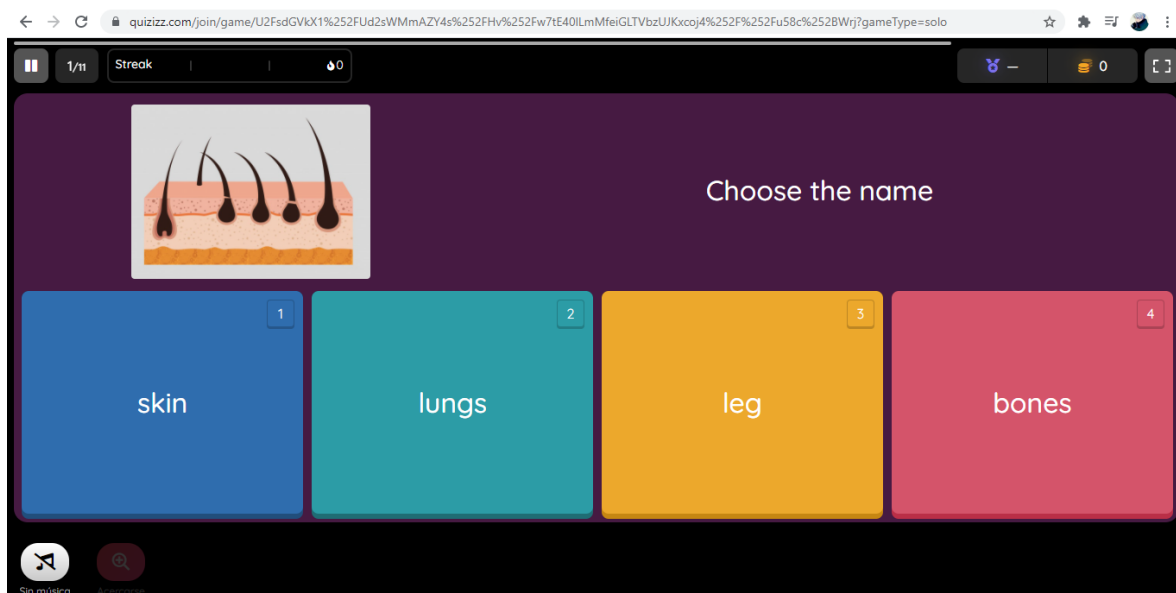
Nombre: Knowing my body

Objetivos: Reconocer las partes del cuerpo y sus nombres

Explicación: Los estudiantes identifican las partes del cuerpo y participan en el juego de selección múltiple ya sea de los nombres de los objetos o de los gráficos que corresponden. De igual forma la aplicación presenta una retroalimentación inmediata en la que el estudiante puede visualizar de forma divertida si sus respuestas son incorrectas.

### Figura 14

*Pantallazo de la actividad 9 Knowing my body*



### Recomendaciones

Esta actividad puede realizarse como actividad previa para hablar sobre el cuidado del cuerpo humano.

### Actividad 10 y 11

**Tema: Imperatives**

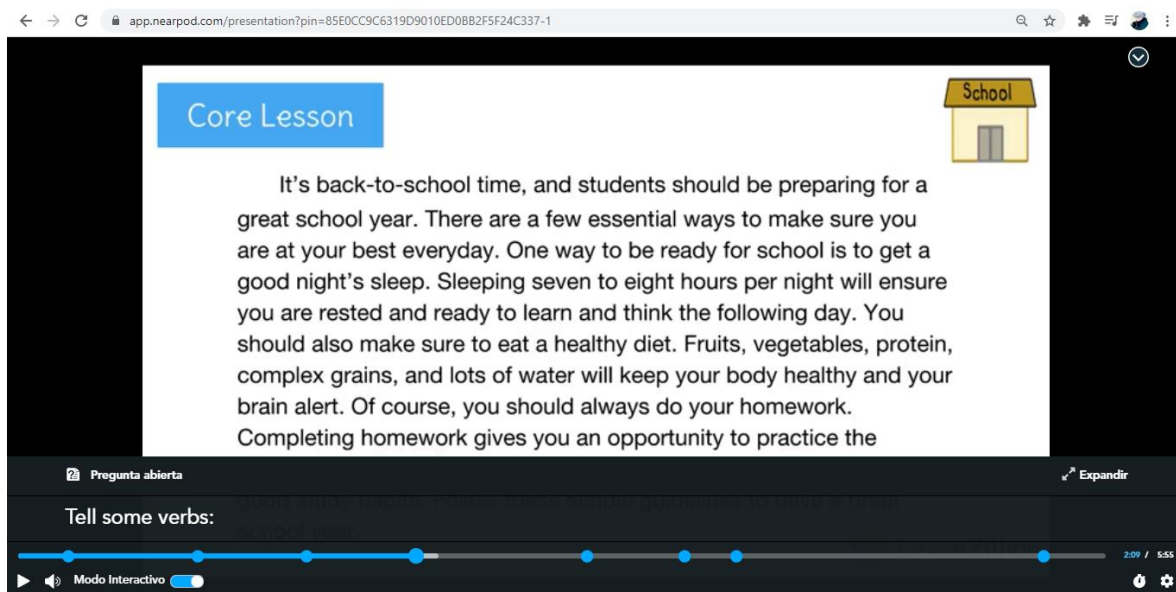
Nombre: Saying commands

Objetivos: Reconocer verbos y usarlos modo imperativo

Explicación: Los estudiantes deben observar un video corto sobre hábitos saludables y durante el desarrollo del mismo se van desplegando preguntas sobre la temática de verbos en modo imperativo, luego participan en el concurso para identificar con ejercicios prácticos los ejemplos de verbos en modo imperativo.

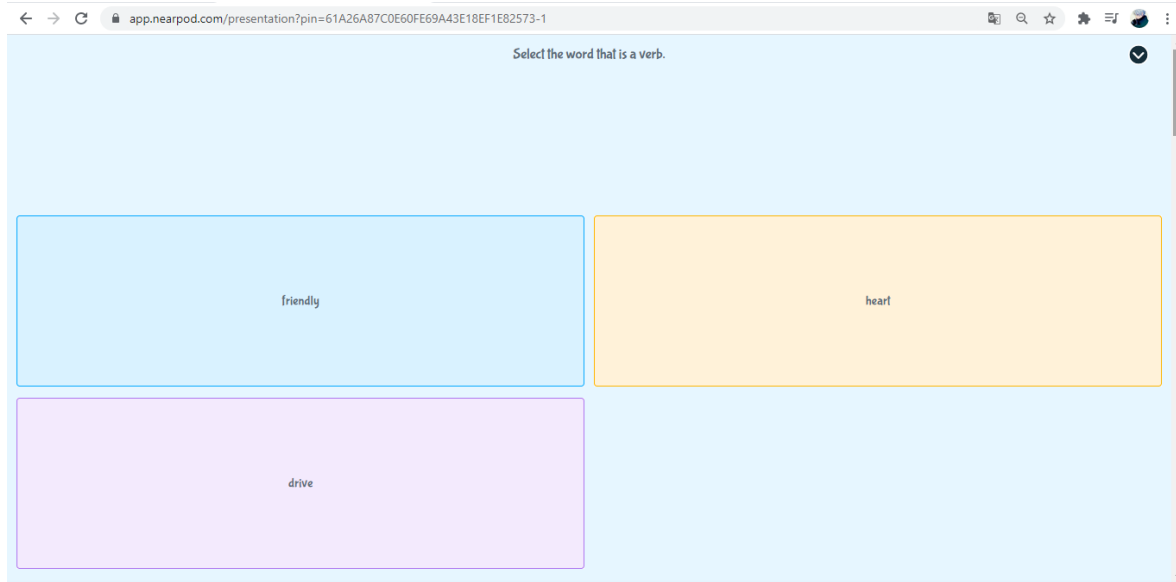
## Figura 15

*Pantallazo de la actividad Saying Commands*



## Figura 16

## *Pantallazo de las preguntas de la actividad Saying Commands*



### Recomendaciones:

Esta actividad se puede integrar con la lección “Keep Healthy” del hilo conductor comunicación oral, se encuentra en la página 2 del módulo de inglés número 6.

A continuación, se exponen otra actividad interactiva complementaria de la aplicación Wordwall, con temáticas importantes para el octavo año de educación básica, estas actividades no se son de autoría propia, sino juegos prediseñados.

### **Actividad 1**

#### **Tema: Pronouns**

Nombre: Pronouns

Objetivos: Reconocer pronombres personales.

Link de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/16941054>

#### Descripción:

Wordwall es una herramienta que permite crear actividades interactivas y también hojas imprimibles, desde cualquier sitio web. El docente puede diseñar sus propias actividades o usar y

modificar actividades creadas por otros usuarios. Las actividades pueden ser diseñadas en diferentes plantillas, como cuestionarios, juegos de concurso, persecución en laberinto, ruedas del azar, acertijo de imagen y voltear fichas.

El juego de pronombres puede ser usado con la plantilla de cuestionario y los estudiantes tienen que seleccionar el pronombre que corresponde a la imagen. Consta de 10 preguntas.

En los párrafos anteriores en la sección recomendaciones se indica cómo integrar las actividades de juegos de interacción en algunas lecciones a lo largo del año lectivo, contextualizando las actividades con las lecciones de los módulos pedagógicos 1, 2, 3, 4, 5, y 6 de Inglés para el Octavo año de Educación Básica del Ministerio de Educación. Sin embargo, las actividades pueden ser aplicadas de manera directa en menos cantidad de tiempo, con la ejecución del siguiente cronograma:

**Tabla 2**

**Cronograma de Actividades por temáticas para el Octavo año de Educación Básica.**

| Sesión | Tema                            | Tiempo | Aplicación | Link                                                                                                                                          |
|--------|---------------------------------|--------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Pronouns                        | 15 m.  | Wordwall   | <a href="https://wordwall.net/es/resource/16941054">https://wordwall.net/es/resource/16941054</a>                                             |
| 2      | Adjetivos                       | 15 m.  | Nearpod    | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=75AF014407798B0271901FAA52A4FC6F-1">https://app.nearpod.com/?pin=75AF014407798B0271901FAA52A4FC6F-1</a> |
| 3      | Adjetivos                       | 15 m.  | Nearpod    | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=8F4A1770CC92D21EFB013FE6995F2D60-1">https://app.nearpod.com/?pin=8F4A1770CC92D21EFB013FE6995F2D60-1</a> |
| 4      | Nouns/places                    | 20 m.  | Quiziz     | <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/612292f4a118a1001d1b0635">https://quizizz.com/admin/quiz/612292f4a118a1001d1b0635</a>                 |
| 5      | Nouns/food                      | 10 m.  | Nearpod    | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=D0EAB7585060D6E0370541969B52C96-1">https://app.nearpod.com/?pin=D0EAB7585060D6E0370541969B52C96-1</a>   |
| 6      | Prepositions of time on, in, at | 20 m.  | Nearpod    | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1">https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1</a> |
| 7      | Verbs/ free time activities     | 20 m.  | Quiziz     |                                                                                                                                               |

|    |                            |       |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----|----------------------------|-------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                            |       |         | <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6123097d6142d5001d02143e">https://quizizz.com/admin/quiz/6123097d6142d5001d02143e</a>                                                                                                                                                                  |
| 8  | Nouns/<br>professions      | 20 m. | Nearpod | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=481C2D7F8BFF79A9241FC5C1DB99DB2E-1">https://app.nearpod.com/?pin=481C2D7F8BFF79A9241FC5C1DB99DB2E-1</a>                                                                                                                                                  |
| 9  | Adjectives/<br>personality | 10 m. | Nearpod | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1">https://app.nearpod.com/?pin=ED8589B78C7CB52BAFEDEF66AF2B5280-1</a>                                                                                                                                                  |
| 10 | Nouns/<br>Body parts       | 10 m. | Quizizz | <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6124478e9105ef001ff5c9c7">https://quizizz.com/admin/quiz/6124478e9105ef001ff5c9c7</a>                                                                                                                                                                  |
| 11 | Verbs/<br>imperatives      | 30 m. | Nearpod | <a href="https://app.nearpod.com/?pin=61A26A87C0E60FE69A43E18EF1E82573-1">https://app.nearpod.com/?pin=61A26A87C0E60FE69A43E18EF1E82573-1</a><br><a href="https://app.nearpod.com/?pin=85E0CC9C6319D9010ED0BB2F5F24C337-1">https://app.nearpod.com/?pin=85E0CC9C6319D9010ED0BB2F5F24C337-1</a> |

## CONCLUSIONES

Para que los estudiantes sean competentes en el uso del idioma inglés, es necesario tener en cuenta las habilidades que deberán desarrollar para adquirir las competencias lingüísticas. Una de ellas es la competencia léxica. En el presente estudio se propone hacer uso de tecnologías para juegos virtuales con el fin de desarrollar esta competencia en los estudiantes. De este modo los estudiantes estarán más motivados y se hará uso de herramientas imprescindibles en la actualidad como el internet. Se puede manifestar que el docente en la actualidad cumple un rol protagónico, puesto que debe estar en constante actualización. Es necesario que el docente promueva espacios de aprendizaje significativos para el estudiante, y que este a la vez se encuentre motivado y deseoso de aprender, en este caso, un nuevo idioma.

Con el uso de juegos, los estudiantes perderán el miedo y el ambiente se tornará más relajado fomentando un contexto propicio para el aprendizaje. Es importante mencionar también que la aplicación de juegos traerá cotidianeidad al aula, ya que los estudiantes en sus ratos libres están

expuestos a hacer uso de tecnología y juegos digitales ya sea a través de un aparato celular o una computadora. Se contextualiza la enseñanza a través de recursos digitales en torno a las temáticas de vocabulario que según el currículo ecuatoriano los estudiantes deben adquirir.

Es así como, la globalización trae consigo el avance tecnológico, que es necesario implementar en las aulas y la necesidad del aprendizaje del idioma inglés. De tal modo que al implementar juegos virtuales para la adquisición de vocabulario en inglés se intentará alcanzar dos retos importantes hoy en día: el aprendizaje de una segunda lengua y la integración de recursos tecnológicos en el aula.

### **RECOMENDACIONES**

Se recomienda y a la vez se hace un llamado a la conciencia de los docentes, quienes poseen gran responsabilidad en el aprendizaje dentro del aula a capacitarse constantemente y estar dispuestos a implementar metodologías y estrategias que ayuden a cumplir los objetivos de aprendizaje.

Otra importante recomendación es hacer uso de juegos ya sean virtuales o tradicionales para que el ambiente dentro del aula tome un aire más informal y disminuya la ansiedad, miedo o falta de interés por parte de los estudiantes. Además, en los lenguajes los juegos presentan múltiples formas de aprendizaje, ya sea a través de la interacción, instrucciones o el contenido explícito mismo del juego.

Por último, es necesario tomar en cuenta a las tecnologías para procesos de enseñanza. Sin embargo, se debe realizar un balance en su uso y tener claro que la tecnología es solo una herramienta y la labor docente debe estar sustentada bajo principios o fundamentos de teorías, metodologías y estrategias pedagógicas y didácticas que aporten para alcanzar los propósitos de la enseñanza.

## REFERENCIAS

- Albaladejo, S., Coyle, Y., & Roca, J. (2018). Songs, stories, and vocabulary acquisition in preschool learners of English as a foreign language. *Elsevier, System, 76*, 116-128.  
doi:<https://doi.org/10.1016/j.system.2018.05.002>
- Ali, M., Nazri, M., & Hassan, I. (2020). The Influence Of Modern Video Games On Children's Second Language Acquisition. *International Journal of Scientific & Technology Research, 9*(8), 319-323. doi:10.2139/ssrn.3680020
- Alvial, M., Castro, A., & Flores, V. (2018). Estrategias Metodológicas de Vocabulario utilizadas en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como Lengua Extranjera (EFL) en estudiantes de Educación Media de la Ciudad de Chillán. [Tesis de Mestría] Universidad del Bío- Bío. Obtenido de <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2883/1/Alvial%20Campos%2C%20Monserrat%20Catalina.pdf>
- Arce, M. (2020). Propuesta de la estrategia Listening para el desarrollo de la capacidad comprensiva en inglés en estudiantes de una Universidad de Quevedo 2020. *Universidad César Vallejo*.
- Arias, M. F., & Castiblanco, D. (2015). El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de Vocabulario y Desarrollo de la Habilidad Oral en Inglés. *Repositorio de la Universidad Libre de Colombia, 1*-129. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8433>
- Aymerich-Franch, L. (2012). Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes. *Sphera Pública*(12), 183-197. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29729577012>
- Barrera, H., & Barragán, T. (2017). Las Competencias Lingüísticas Español-Inglés en el Sistema Educativo Ecuatoriano. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa, 5*(2), 1-11.
- Beardsley, M., Albó, L., Aragón, P., & Hernández, D. (2021). Emergency Education Effects on Teacher Abilities and Motivation to use Digital Technologies. *Bera, 52*(4).
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Redipe, 6*(4), 91-99. doi:<https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Berenguer, I., Roca, M., & Torres, I. (2016). La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas. *Revista Científica Dominio de las Ciencias, 2*(2), 25-31.  
doi:<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/50>
- Bermúdez, L., & González, L. (2011). La Competencia Comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Quorum Académico, 8*(1), 96-110. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199018964006>
- Braun, E. (2005). El rol de la ansiedad en el aprendizaje de lenguas extranjeras. [Tesis de grado] *Universidad de Cantabria, 245*-250. Obtenido de <https://repo.unlpam.edu.ar/handle/unlpam/7655>

- Cabrera, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 35(2).
- Campión, R. S. (2005). El fenómeno de la transferencia de vocabulario pasivo-activo en el aprendizaje de una lengua extranjera. *Cuadernos del Marqués de San Adrián*(3).
- Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 140-150. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000100021&lng=es&tIng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021&lng=es&tIng=es).
- Cárcamo, B. (2019). La interacción entre el conocimiento lingüístico del inglés y los marcadores de discurso en la comprensión en Inglés L2. Ediciones Universitarias De Valparaíso.
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Monteverde, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la Investigación Holística*. Guayaquil: UIDE.
- Casero, E. (2016). La importancia de las TIC para la enseñanza de idiomas en el aula multicultural. [Tesis doctoral] *Universidad Nacional de Educación a Distancia*, 1-363. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filologia-Emcasero/CASERO\\_OSORIO\\_ElisaMaria\\_Tesis.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filologia-Emcasero/CASERO_OSORIO_ElisaMaria_Tesis.pdf)
- Castañeda, M.-F. (2021). El Gaming como Propuesta Pedagógica Innovadora para contribuir a la Motivación hacia el Aprendizaje del Inglés en tiempos de Pandemia en los estudiantes de los grados 8vo de Educación Básica Secundaria de la Institución Educativa Santa Rosa, Colombia. [Tesis de Mestría] *Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología*, 1-106. Obtenido de <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3627>
- Castella, M. (2017). El Papel de ambos Docentes y Estudiantes dentro del Enfoque Comunicativo del Lenguaje. *Universidad de Cataluña*, 1-49.
- Castillo, D., & Moya, J. (2013). Propuesta Metodológica para la Enseñanza de Vocabulario de una Lengua Extranjera (Inglés) en el Ciclo 2 del Colegio Marco Tulio Fernández. [Tesis de grado] *Repositorio de la Universidad Libre*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10901/8202>
- Castillo, L. (2020). Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education. *Internation Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20). doi:10.3991/ijet.v15i20.16159
- Castrillón, L. (2017). Los Juegos y su Rol en el aprendizaje de una Lengua. *La Tercera Orilla*(17), 86-93. doi:<https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Chávez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza. *Dominio de las Ciencias*, 3(2), 759-771. Obtenido de <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Chica, S., & García, I. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(1), 3-18. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2475>
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in Elementary Guided Reading Groups. *TechTrends*, 58, 53-70. doi:<https://doi.org/10.1007/s11528-014-0787-9>
- Díaz, D., Salgado, N., Gutiérrez, X., & Barría, C. (2018). Validación y pilotaje de un instrumento para evaluar el acceso a la información en los libros de texto de matemática de educación primaria. *Revista Paranaense de Educación Matemática*, 7(13), 7-32.

- Obtenido de  
[https://www.researchgate.net/publication/326093116\\_VALIDACION\\_Y\\_PILOTAJE\\_DE\\_UN\\_INSTRUMENTO\\_PARA\\_EVALUAR\\_EL\\_ACCESO\\_A\\_LA\\_INFORMACION\\_EN\\_LIBROS\\_DE\\_TEXTO\\_DE\\_MATEMATICA\\_EN\\_EDUCACION\\_PRIMARIA](https://www.researchgate.net/publication/326093116_VALIDACION_Y_PILOTAJE_DE_UN_INSTRUMENTO_PARA_EVALUAR_EL_ACCESO_A_LA_INFORMACION_EN_LIBROS_DE_TEXTO_DE_MATEMATICA_EN_EDUCACION_PRIMARIA)
- EF EPI. (2020). *Índice del EF English Proficiency*. Obtenido de <https://www.ef.com/ec/epi/>.
- Esnaola, G., & de Ansó, M.-B. (2019). Competencias digitales lúdicas y enseñanza. *REIDOCREA*, 8(31), 399-410. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-31.pdf>
- Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía. (2010). Adquisición y desarrollo de vocabulario. *Temas para la educación*.
- García, G., Fonseca, G., & Concha, G. (2015). Aprendizaje y Rendimiento Académico en Educación Superior. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 1-26. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la Investigación*. Estado de México: Red Tercer Milenio.
- González, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efecto sobre los usuarios. *ZER*, 15(28), 117-132.  
doi:<https://doi.org/10.1387/zer.2352>
- González, M., & González, P. (2015). La Competencia Pragmática en el Aprendizaje del Inglés: Importancia, Desarrollo y Propuestas de Mejora en la Facultad de Filología. *II Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*, 83-88.
- Guerra, E. (2021). Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota. *[Tesis de Maestría] Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte*, 1-111.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Gutiérrez, J., Hernández, C., & Orjuela, J. (2016). Los juego interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niñas y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia. *[Tesis de Especialidad] Fundación Universitaria los Libertadores*, 1-71. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/665>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hernández, R., & Cordero, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 149–172. doi:<https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Hilera, J., & Palomar, D. (2015). Modelado de procesos de enseñanza-aprendizaje reutilizables. *Revista de Educación a Distancia*, 1-11. Obtenido de <https://revistas.um.es/red/article/view/24651>
- Holguin, J., Taxa, F., Tortora, E., Alanya, J., Panduro, J., & Soto, C. (2020). Video games and Kahoot! as cognitive gamifiers in compulsory social isolation. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), 8615-8620. Obtenido de <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/245952020>
- Hsiao, I., Karey, Y., Gupta, K., & Ping, L. (2017). Visualization analytics for second language vocabulary learning in virtual worlds. *Educational Technology & Society*, 20(2), 161-175. Obtenido de

- [https://www.researchgate.net/publication/315885148\\_Visualization\\_analytics\\_for\\_second\\_language\\_vocabulary\\_learning\\_in\\_virtual\\_worlds](https://www.researchgate.net/publication/315885148_Visualization_analytics_for_second_language_vocabulary_learning_in_virtual_worlds)
- Johnson, D., & Johnson, R. (1994). *El Aprendizaje Cooperativo en el Aula*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Bavelopment. Versión en español: Editorial Paidós SAICF.
- Labrador, M.-J., & Morote, P. (2008). EL Juego en la Enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, ISSN 1576-7809(17), 71-84. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/28241420\\_El\\_juego\\_en\\_la\\_ensenanza\\_de\\_ELE](https://www.researchgate.net/publication/28241420_El_juego_en_la_ensenanza_de_ELE)
- Ledin, C., & Målgren, A.-S. (2012). La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera. *[Tesis de Maestría] Mälardalen University*, 1-34. Obtenido de <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:mdh:diva-15440>
- Legault, J., Zhao, J., Chi, Y.-A., Chen, W., Klippel, A., & Li, P. (2019). Immersive Virtual Reality as an Effective Tool for Vocabulary Learning. *Languages*, 4(1). doi:10.3390/languages4010013
- López, P. (2004). Población Muestra y Muestra. *Punto Cero*, 69-74.
- Lozano, A. (2020). Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020. *[Tesis de Maestría] Universidad César Vallejo*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57638>
- Martínez, L., Barriga, J., Lluquin, G., & Pazmiño, L. (2020). La Teoría de Stephen Krashen en el desarrollo de la producción oral de los estudiantes de la ESPOCH. *Polo del Conocimiento*, 814-849.
- Martinez, M., & Iglesias, G. (2018). La competencia sociolingüística para un contexto multicultural: ¿Utopía o realidad? *Revista Conrado*, 14(63), 49-56. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000300049&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000300049&lng=es&tlng=es).
- Martinez, W. (2020). Juegos Virtuales como Estrategia para el fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Inglés. *[Tesis de Maestría] Universidad de Santander*, 1-92. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7533>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo 2016 Lengua Extranjera*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>.
- Ministerio de Educación. (2017). *Ministro de Educación explica el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en el sistema educativo del país*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/>.
- Montero, B. (2017). Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de Enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 075-092. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/318217171\\_Aplicacion\\_de\\_juegos\\_didacticos\\_como\\_metodologia\\_de\\_ensenanza\\_Una\\_Revision\\_de\\_la\\_Literatura\\_Application\\_of\\_educational\\_games\\_as\\_a\\_teaching\\_A\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/318217171_Aplicacion_de_juegos_didacticos_como_metodologia_de_ensenanza_Una_Revision_de_la_Literatura_Application_of_educational_games_as_a_teaching_A_Literature_Review)
- Naranjo, X., & Naranjo, M. (2017). Effective Pedagogical Practices to develop Communicative Competences in large EFL Classrooms. *Publicando*, 4(12), 269-283. Obtenido de [https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/658/pdf\\_466](https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/658/pdf_466)

- Nicomedes, E. (2018). Tipos de investigación. [Tesis de pregrado] Universidad Santo Domingo de Guzmán. Obtenido de <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Norato, A. (2017). Estilos de aprendizaje y motivación, la clase de inglés en séptimo grado. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 10(2), 187-207. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561059354012>
- Orellana, P., Valenzuela, M.-F., Kung, M., Elmore, J., & Stenner, J. (2020). EVOC: An Instrument to Evaluate the Spanish Lexicon in Chile. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 13, 1-36. doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m13.eiev>
- Ortega, D., & Fernández, R. (2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. *Revista Científica*, 6(4), 52-73. doi:<http://dx.doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.3.52-73>
- Oster, U. (2009). La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera: de la teoría a la aplicación didáctica. *Porta Lingarum*(11), 33-50. doi:10.30827/Digibug.31830
- Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Estrategias de Enseñanza de Docente en las Áreas Básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. doi:<https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Pérez, M. Á. (2010). Estrategias y Actividades para la Enseñanza del Vocabulario en el Aula. *Innovación y Experiencias Educativas*(36), 1-9. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_36/MIGUEL\\_ANGEL\\_PEREZ\\_DAZA\\_02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_36/MIGUEL_ANGEL_PEREZ_DAZA_02.pdf)
- Plascencia, T., & Beltrán, A. (2016). El uso de las TICs como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior. *ECORFAN*, 15(66), 13-23. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=es).
- Pulido, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Opción*, 31(1), 1137-1156. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005061>
- Quidel Cumilaf, D., del Valle Rojas, J., Arévalo López, L., & Ñancucho. (2014). La Enseñanza del Idioma Inglés a Temprana Edad: su Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes de Escuelas Públicas. *Vivat Academia*(29), 34-56. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752889005>
- Rasti, A. (2021). Why Digital Games Can Be Advantageous in Vocabulary Learning. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(2), 111-118. doi:10.17507/tpls.1102.01
- Reyzábal, M.-V. (2012). Las Competencias Comunicativas y Lingüísticas, Clave para la Calidad Educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 62-78. Obtenido de <https://revistas.uam.es/reice/article/view/2988>
- Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press.
- Richards, J. (2010). Cooperative Language Learning. En *Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)* (págs. 192-203). Regional Language Centre (RELC).
- Ricoy, M., & Álvarez, S. (2016). La Enseñanza del Inglés en la Educación Básica de Personas Jóvenes y Adultas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(69), 385-409. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662016000200385&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385&lng=es&tlng=es).

- Rivera, H. (2015). El rol del profesor en el aprendizaje de una lengua extranjera. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(11). Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498150319008>
- Rodríguez, C. (2015). Competencias comunicativas en idioma inglés. La influencia de la gestión escolar y del nivel socioeconómico en el nivel de logro educativo en L2-inglés. *Perfiles Educativos*, 37(149), 74-93. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982015000300005&lng=es&tIng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000300005&lng=es&tIng=es).
- Rodríguez, L., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 5(1), 370-391. doi:10.35381/r.k.v5i1.788
- Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente. *Revista Electrónica de Veterinaria. Redvet.*, 16(1), 1-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63638739004>
- Romero, B., Castillejos, W., & Reyes, A. (2021). Intencionalidades y Resistencias en el Aprendizaje del Inglés: referentes para diseñar estrategias didácticas efectivas. *Revista de Investigación Educativa de la Rediech*, 12(e1013), 1-19. doi:[https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v12i0.1013](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1013)
- Rosales, B., Zárate, J., & Lozano, A. (2013). Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva. *Sinéctica*(41), 2-11. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2013000200014&lng=es&tIng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200014&lng=es&tIng=es).
- Rubio, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria (REFIEDU)*, 6(3), 169-185. Obtenido de [https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Ruiz, D. ((s.f)). Quiziz en el aula: evaluar jugando. *Observatorio de Tecnología Educativa*, 1-7.
- Saez, M. (2014). Aula Virtual para el mejoramiento de los niveles de Oralidad del Idioma Inglés como segunda lengua en los alumnos del primer año de la carrera de Pedagogía en Inglés de la Universidad del Bío-Bío. [Tesis de Maestría] Universidad del Bío-Bío. Obtenido de <http://repopib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/1737>
- Sanhueza, C., Ferreira, A., & Sáez, K. (2018). Desarrollo de la competencia léxica a través de estrategias de aprendizaje de vocabulario en aprendientes\* de inglés como lengua extranjera. *Lexis*, 42(2), 273-326. doi:<https://dx.doi.org/10.18800/lexis.201802.002>
- Sanosi, A. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and e-Learning*, 6(4). doi:10.24203/ajeel.v6i4.5446
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y Desarrollo Personal. *Revista de Investigación Psicológica*(16), 75-86. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322016000200005&lng=es&tIng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005&lng=es&tIng=es).
- Trujillo, F. (2002). Aprendizaje Cooperativo para la Enseñanza de la Lengua. *Publicaciones*, 32, 147-162.
- UNIR. (21 de Agosto de 2020). *TBLT o task based language teaching, ¿en qué consiste esta metodología de enseñanza de idiomas?* Obtenido de UNIR Revista.

- Villasís, M., & Miranda, M. G. (2016). El protocolo de investigación IV: las variables de estudio. *Revista Alergia México*, 63(3), 303-310. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755025003>
- Villegas, C. (2010). Análisis del proceso de la adquisición de nuevo vocabulario a través del tratamiento de la práctica de lectura. *Tiempo de Educar*, 9-30.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of Performance and Motivation through the Application of Digital Games in an English Language Class. *Teaching English with Technology*, 77-92. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/323247441\\_Enhancement\\_of\\_performance\\_and\\_motivation\\_through\\_application\\_of\\_digital\\_games\\_in\\_an\\_english\\_language\\_class](https://www.researchgate.net/publication/323247441_Enhancement_of_performance_and_motivation_through_application_of_digital_games_in_an_english_language_class)
- Zadi, I., Montanher, C., & Monteiro, A.-M. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 243-262. doi:<https://doi.org/10.21830/19006586.727>

## **ANEXOS**

### **Cuestionario de percepción**

**Nombre:**

**Edad:**

El presente cuestionario tiene como finalidad recabar información para la investigación educativa sobre la propuesta de implementación de juegos virtuales para la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Por ello, se solicita completar la encuesta con la mayor sinceridad posible.

#### **Pregunta 1**

**¿Cuál es la percepción de los estudiantes hacia el aprendizaje de inglés como lengua extranjera?**

#### **Pregunta 2**

**¿Presentan los estudiantes alguna dificultad con el aprendizaje?**

#### **Pregunta 3**

**¿Cuál es la principal dificultad que presentan los estudiantes al aprender vocabulario en inglés?**

#### **Pregunta 4**

**¿Cumplen los estudiantes con los objetivos de aprendizaje planteados?**

**Pregunta 5 ¿Cómo motiva a los estudiantes al aprendizaje?**

**Pregunta 6 ¿Qué métodos usa para la enseñanza de inglés?**

**Pregunta 7** ¿Cuáles son las estrategias y técnicas más usadas que usted emplea para la enseñanza de vocabulario con herramientas digitales?

**Pregunta 8** ¿Cómo se realiza la evaluación de la adquisición de vocabulario?

**Pregunta 9** ¿Cuál es el nivel de conocimiento de vocabulario que poseen los estudiantes?

## Diagnostic Test

### 21 Questions

**1. Select 4 grammatical categories:**

- a) ·Verb, Action, Pronoun, Technology, Preposition
- b) Action, Verb, Adjective, Food
- c) Verb, Pronoun, Preposition, Adjective
- d) Verb, Pronoun, Adjective, Preposition

**2. Choose the greetings:**

- a) good travel    b) food after
- c) noon good        d) good evening

**3. Choose the adjective:**

- a) yellow        b) Anna
- c) by            d) strawberry

**4. Choose the picture for the profession:**

**Priest**





c)

**5. Replace the name by a pronoun:**

Bryan:

a) She    b) They

c) He

**6. Choose the correct object pronoun: I**

a)my    b) mine    c) me

**7. Choose the preposition:**

a) an    b) the    c) on

**8. Choose the meaning of: dirty**

a) grande    b) pequeño

c) sucio    d) dime

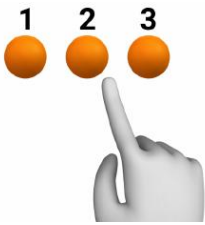
**9. Choose the meaning of: country**



a)



b)



c)

10. Choose the meaning for each word:

**Find**

a) fino    b) encontrar

c) afinar

**noisy**



a)



b)



c)



d)

**12. Choose the meaning of: always**

- a) nunca    b) siempre
- c) a veces    d) casi siempre

**13. Choose the translation of: detrás**

- a) behind    b) beat
- c) botar    d) next

**14. Choose the translation of: adolescente**

- a) children    b) teenager
- c) mishave    d) fifteen

**15. Choose the translation of: feelings**

- a) fiestas    b) sentimientos
- c) felinos    d) sentado

**16. Choose the translation of: best**

- a) mejor    b) vestido
- c) mayor    d) menor

**17. Choose the translation of: highland**

- a) tierra    b) sierra

c) costa      d) mesa

**18. Choose the translation of: miss**

a) miedo    b) perder

c) extranjero    d) mesa

**19. Choose the translation of: lugar**

a) luggage      b) place

c) play              d) moon

**20. Choose the translation of: want**

a) guante    b) querer

c) dormir      d) andar

**21. Choose the translation of: breath**

a) responder    b) respirar

c) razonar      d) bañar

Solicitud realizada a la autoridad de la institución educativa para la aplicación de pretest.

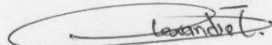
Cuenca, 20 de junio de 2021

### SOLICITUD

Yo, Carmen Alexandra Torres Loja, con CI 0107060584, estudiante de la Maestría en Pedagogía con mención en Docencia e Innovación Educativa, de la Universidad Católica de Cuenca, solicito de la manera más comedida me permita realizar mi trabajo de investigación denominado PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACION DE JUEGOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN INGLÉS, en la institución que usted acertadamente dirige, Unidad Educativa Santa Rosa.

Por su favorable respuesta, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,



Lic. Alexandra Torres Loja

Maestrante

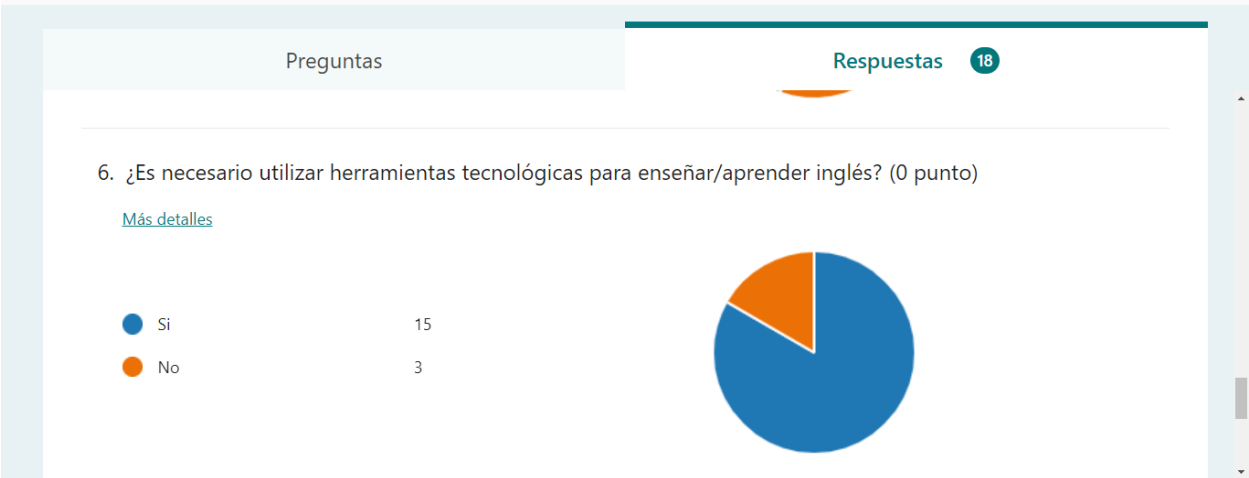


Lic. Patricio González

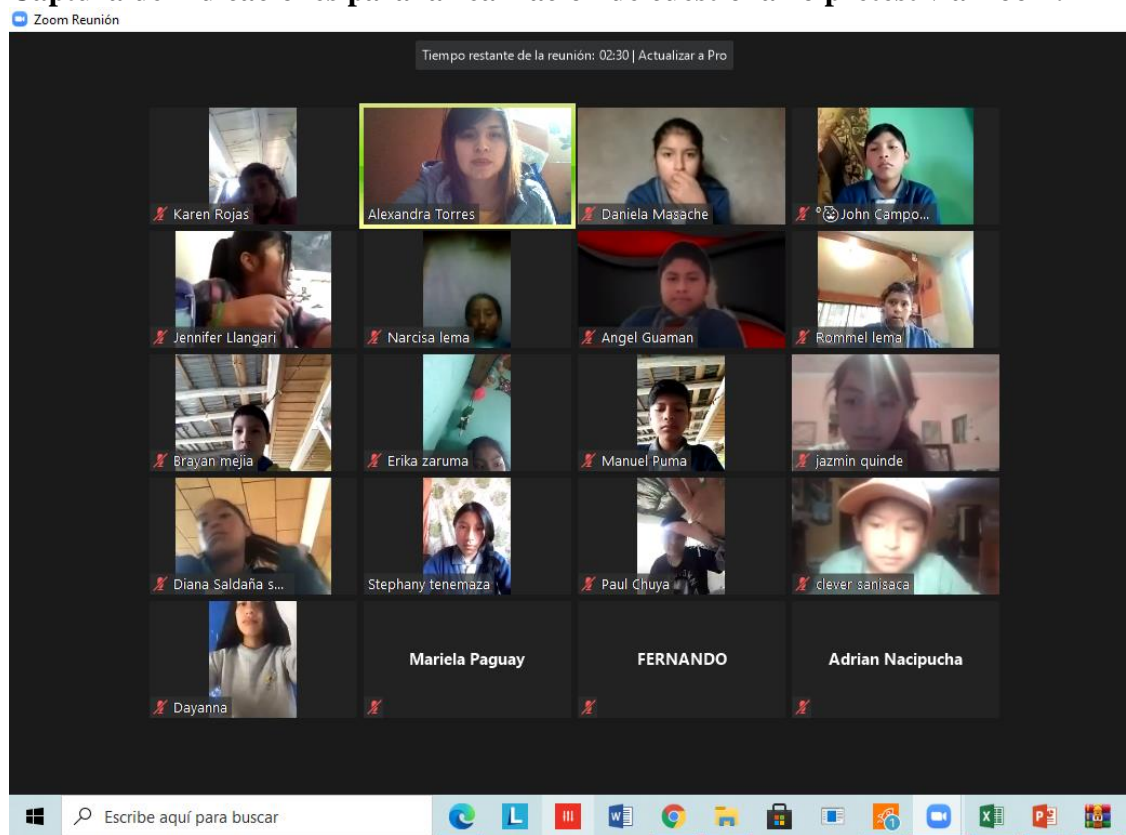


# Capturas de pantalla de respuestas al cuestionario de percepción de los estudiantes.





## Captura de indicaciones para la realización de cuestionario pretest vía Zoom.





Universidad  
Católica  
de Cuenca