



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2475>

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés

Linguistic games as didactic tools in the teaching of the English language

Jogos lingüísticos como ferramentas didáticas no ensino da língua inglesa

Shirley Paola Chica-Salvatierra ^I
spchica41@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-0595-6234>

Isabel de los Ángeles García-Farfán ^{II}
idgarcia@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4738-3523>

Correspondencia: spchica41@gmail.com

***Recibido:** 12 de noviembre de 2021 ***Aceptado:** 20 de diciembre de 2021 *** Publicado:** 04 de enero de 2022

- I. Estudiante en proceso de titulación, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Magíster en Docencia e Investigación Educativa, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés, Docente de la carrera de Pedagogía de Idiomas Nacionales y Extranjeros en la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

El juego constituye un conjunto de instrumentos y técnicas que enriquecen la motivación de los estudiantes. Sus aportes pedagógicos transforman ideas y conceptos, conformando actividades que permiten el desarrollo del aprendizaje mediante herramientas didácticas que incorporan instrumentos lúdicos. El objetivo de este trabajo fue analizar la influencia de los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en el aprendizaje del idioma inglés. La investigación tiene un enfoque cualitativo, con un estudio de tipo documental y de tipo descriptivo observacional. Se aplicaron actividades que corresponden a juegos lingüísticos en varias sesiones de clase online con la participación de 45 estudiantes de 8vo año de una institución educativa fiscal del cantón Portoviejo de la provincia Manabí y una entrevista semiestructurada al docente del área de inglés del curso mencionado. Los resultados evidencian que ante los nuevos retos generados en el ámbito educativo a causa de la actual pandemia del Covid-19, la implementación de juegos lingüísticos en entornos educativos virtuales aporta al desarrollo de las cualidades de la expresión oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Asimismo se evidenció un incremento en la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos lingüísticos; idioma inglés; enseñanza-aprendizaje; lenguas extranjeras.

Abstract

The game constitutes a set of instruments and techniques that enrich the motivation of the students. Their pedagogical contributions transform ideas and concepts, forming activities that allow the development of learning through didactic tools that incorporate playful instruments. The objective of this work was to analyze the influence of linguistic games as didactic tools in learning the English language. The research has a qualitative approach, with a documentary and descriptive-observational study. Activities corresponding to linguistic games were applied in several sessions of online classes with the participation of 45 students of the 8th year from a public school of the Portoviejo canton of the Manabí province and a semi-structured interview with the teacher of the English area of the mentioned course. The results show that in the face of the new challenges generated in the educational field due to the current Covid-19 pandemic, the implementation of linguistic games in virtual educational environments contributes to the development of the qualities

of oral expression in the teaching-learning process of foreign languages. Likewise, an increase in the motivation of the students was evidenced.

Keywords: Linguistic games; English language; teaching; learning; foreign languages.

Resumo

O jogo constitui um conjunto de instrumentos e técnicas que enriquecem a motivação dos alunos. Suas contribuições pedagógicas transformam ideias e conceitos, formando atividades que permitem o desenvolvimento da aprendizagem por meio de ferramentas didáticas que incorporam instrumentos lúdicos. O objetivo deste trabalho foi analisar a influência dos jogos lingüísticos, como ferramentas didáticas na aprendizagem da língua inglesa. A pesquisa tem abordagem qualitativa, com estudo documental e descritivo-observacional. As atividades correspondentes a jogos lingüísticos foram aplicadas em várias sessões de aulas online com a participação de 45 alunos do 8º ano de uma instituição de ensino público do cantão de Portoviejo da província de Manabí e uma entrevista semiestruturada com o professor da área de inglês de o curso acima mencionado. Os resultados mostram que diante dos novos desafios gerados no campo educacional devido à atual pandemia de Covid-19, a implementação de jogos lingüísticos em ambientes educacionais virtuais contribui para o desenvolvimento das qualidades de expressão oral no processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. Da mesma forma, foi evidenciado um aumento na motivação dos alunos.

Palavras-chave: Jogos lingüísticos; língua inglesa; ensino; aprendizagem; línguas estrangeiras.

Introducción

El idioma inglés, es considerado como el segundo lenguaje de comunicación dentro de la población mundial. Alrededor de 440 millones de personas hacen uso de este como lengua materna, y dentro de una suma alterna 1500 millones de personas lo hablan como segunda lengua extranjera (Lewis, et al. 2016). En resumen, el idioma inglés es adoptado desde los escenarios educativos como lengua de enseñanza en el plano de idiomas con mayor expresión a nivel mundial.

El lenguaje es catalogado como un sistema complejo, puesto que este se compone de varios elementos que se integran o interactúan, es decir, frases, sonidos y textos catalogados bajo un lenguaje social o contextual (Leffa, 2016). El aprendizaje del idioma inglés destaca su importancia

en el mundo, ya que, con su aplicación genera un gran aporte dentro de los diferentes ámbitos de la sociedad del conocimiento. Por tanto, contribuyen al desarrollo de las habilidades cognitivas, impulsando un mayor acceso a oportunidades tanto en lo personal como en lo laboral.

Al respecto, Rodríguez (2021) afirma lo siguiente:

El aprendizaje del idioma inglés es de gran importancia en nuestra sociedad, al ser un lenguaje global y vía de acceso a mayores conocimientos, a una amplia gama de información y a las tecnologías actuales que permite enfrentar las demandas del entorno y la sociedad (p.166).

La utilización de estrategias lúdicas en la enseñanza potencia y fortalece el aprendizaje. Para García y Alarcón (2011) el juego es una actividad donde se activan las capacidades, la autoestima y autoafirmación de la personalidad. La importancia que genera la relación entre el juego y la parte lingüística, permite determinar una serie de dificultades que empiezan a manifestarse dentro de las etapas de los procesos del desarrollo cognitivo.

Para Escalona et al (2017) el enfoque comunicativo constituye una gran relevancia en la enseñanza del inglés implementando el desarrollo de juegos. Puesto que con ello se crea un entorno de motivación hacia aprendizajes y procesos integrales dentro de una transformación educativa en los nuevos escenarios educacionales. Así mismo, Mendoza et al (2017) confirman que para enlazar una buena comunicación, es fundamental que se ponga en consideración los elementos que contiene la comunicación verbal: emisor, receptor, código, canal, mensaje y contexto.

Para Dias (2019) el juego se caracteriza por ser una actividad espontánea que realizado por una o varias personas, de manera diferente en relación al arte y el trabajo es considerado como medio estimulante en su parte física y mental. Alvarado y Hualpa (2017) consideran que los juegos verbales proporcionan una gama de posibilidades con la adquisición de una conciencia lingüística, permitiendo a los estudiantes diferenciar los sonidos sobre la expresión de hablar con total fluidez. El juego es un recurso que genera infinitas posibilidades para la construcción de un aprendizaje significativo. La praxis pedagógica empleada por el docente dará esa orientación y exquisitez al aprender y explorar un nuevo idioma. El proceso de aprendizaje del idioma inglés, por lo general se da en el aula, es decir en esa esfera de múltiples aprendizajes donde se ejecutan diferentes tareas y actividades de tipo controlada (Beltrán, 2017).

De acuerdo con Daniel (2020) los últimos 50 años han sido testigos de un colosal crecimiento en la provisión de educación en los diferentes niveles a escala mundial y la nueva pandemia covid-19 es el mayor desafío al que se enfrenta los sistemas educativos nacionales. Sumado a esto, en el plano dimensional del problema, existen muchos docentes que realizan actividades que no estimulan de manera efectiva el potencial del alumnado. Por tanto, es importante la implementación de estrategias que se basen en juegos que logren explotar sus capacidades comunicativas; tan significativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Woolliscroft (2020) señala que las innovaciones han existido durante décadas, sin embargo estas no han sido implementadas a gran escala, no obstante la pandemia del covid-19 ha demostrado que existe una necesidad adicional por innovar. Se pueden establecer diferentes estrategias para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Entre los que se pueden considerar los juegos lingüísticos, como herramienta metodológica de gran apoyo e interés para el desarrollo de las diferentes problemáticas en los diferentes contextos educativos a nivel nacional.

Ante esta realidad, existen múltiples carencias en la expresión oral causada por la deficiente fluidez y entonación de las palabras. Por lo cual, la incorporación de mecanismos lúdicos permite incentivar y potenciar el desarrollo adecuado de la enseñanza y aprendizaje de este idioma. La utilización de juegos incentiva y promueve el interés de los estudiantes en la construcción de conocimientos.

Esta problemática es evidente con mayor fuerza en países de lengua hispana, entre los que resalta el Ecuador, del que podemos mencionar que en muchos de los centros educativos es innegable la carencia de o falta de interés por parte de los docentes en aplicar e incorporar nuevos mecanismos que permitan potenciar e incrementar el desarrollo de los aprendizajes vinculados a temas lingüísticos, sobre todo de las lenguas extranjeras entre ellas el idioma inglés. Para Díaz (2012) los juegos lingüísticos son actividades pedagógicas que deben implementarse dentro del currículo de estudio, convirtiéndose en instrumentos que deben ser considerados dentro del aprendizaje del idioma.

Otros aportes destacan la importancia del aprendizaje del idioma extranjero como el de Rivera et al (2019) quienes mencionan que las innovaciones en los diferentes contextos de la enseñanza-aprendizaje incorporando herramientas digitales facilitan el intercambio de información, es decir, la capacidad en donde se genere una reflexión crítica de pensamiento.

Los recursos pedagógicos como las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) contribuyen de manera significativa a que la enseñanza del idioma inglés sea más eficaz, ya que constituyen herramientas didácticas accesibles y motivadoras para los estudiantes (Zadi et al 2021). Las TICs en la clase de inglés involucran una reorientación educativa en relación a la práctica del vocabulario, comprensión lectora y auditiva, y por último la reflexión en los estudiantes en la construcción del conocimiento (Casado, 1988).

El material del que se dispone en internet es cuantioso y puede ser seleccionado y adaptado para abordar los diversos temas del currículo como vocabulario y contenidos gramaticales correspondientes a la clase de inglés como lengua extranjera. (Villafuerte y Alonzo, 2020). En consecuencia, la implementación de juegos lingüísticos apoyados en recursos tecnológicos tales como las TICs enmarcan un desarrollo didáctico entre las etapas del aprendizaje. Además generan confianza entre los niveles de experiencia, géneros y edades. Es fundamental comprender como estos procesos tan versátiles pero de gran potencial pedagógico pueden superar obstáculos dentro de sus bases definidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el plano teórico, la aplicación de los juegos lingüísticos logrará enriquecer los conocimientos sobre cómo estructurar e implementar el desarrollo del lenguaje oral en los niños. Este trabajo pretende servir de base para futuras investigaciones en relación a la conexión de los juegos lingüísticos y los contextos educativos virtuales. En función al orden pedagógico, el presente estudio está encaminado en proponer orientaciones fácticas ante la incorporación de juegos en el desarrollo académico.

En relación a la parte metodológica, se pretende determinar la importancia de los juegos lingüísticos bajo un enfoque práctico con planteamientos didácticos que logren generar un aporte al desarrollo sistémico integral del niño y adolescente. Es fundamental determinar acciones congruentes que permitan el mejoramiento de los procesos integrales en materia de educación orientada a la disciplina del lenguaje fortaleciendo el desarrollo de didácticas prácticas en los estudiantes.

Métodos o metodología

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo debido a que los datos obtenidos a partir de este método son interpretados en función del contexto y no se representan de forma numérica. La modalidad básica para este estudio es bibliográfica o documental porque se extrajeron artículos de

revistas científicas relacionadas a la temática planteada. El tipo de investigación que se sujetó a este estudio es descriptivo ya que se centraliza en la descripción de los hechos que destacaron en la aplicación de los juegos lingüísticos y el desenvolvimiento de los estudiantes en las sesiones de trabajo. Para llevar a cabo la investigación descriptiva se utilizó el método de observación cualitativa, donde el investigador desempeñó el rol de observador completo.

Este proceso se articuló en sesiones de trabajo mediante la plataforma Microsoft Teams impulsando actividades lúdicas y dinámicas que fueron propuestas en tres sesiones de trabajo con una duración de 40 minutos cada una, en las cuales de manera intensiva se practicó el idioma inglés implementando juegos lingüísticos. Las actividades llevadas a cabo en este estudio corresponden a juegos de trivia y juegos que contienen trabalenguas. El docente a cargo de la asignatura llevó a cabo la aplicación de las actividades durante todo el proceso. Esta propuesta contó con la participación de 45 estudiantes correspondientes al paralelo “A” de 8^{vo} año de Educación Básica Superior de una institución fiscal de la ciudad de Portoviejo.

Para esta propuesta se elaboraron dos rúbricas que sirvieron como aspecto metodológico para evaluar el desarrollo de las temáticas planteadas. La primera rúbrica contribuyó en la medición de los resultados de los participantes en la actividad “juegos de trivia” respecto a las temáticas planteadas: pronunciación, precisión y las palabras aprendidas en inglés. (Ver *Tabla 1.*)

Tabla 1 Rúbrica para evaluar actividad “Juegos de Trivia”

Dimensión	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	5 puntos
Precisión	El estudiante no hace uso correcto de la gramática y sintaxis. Carece de conocimiento de estructuras generales.	El estudiante tiene dificultad para expresar sus ideas. Comete errores frecuentemente, presenta problemas para aclarar el significado.	El estudiante es capaz de expresar sus ideas, pero a menudo muestra inconsistencias con la estructura gramatical y el significado no siempre es claro.	El estudiante casi siempre es capaz de expresar sus ideas con exactitud, aunque comete errores es capaz de corregirse. El significado es claro.	El estudiante es capaz de expresar sus ideas con suficiente exactitud y con facilidad se comprende el significado.
Pronunciación	El estudiante presenta dificultades al momento de responder y contesta con mala	El estudiante ocasionalmente responde con mala pronunciación.	El estudiante es capaz de responder, aunque presenta errores en la pronunciación.	El estudiante responde casi siempre con una buena pronunciación.	El estudiante pronuncia las palabras correctamente.

Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés

	pronunciación de las palabras.				
Vocabulario	El estudiante no sabe qué palabras usar a pesar de la ayuda del docente.	El estudiante necesita ayuda del docente para usar el vocabulario.	El estudiante frecuentemente es capaz de usar las palabras de vocabulario de manera correcta.	El estudiante usa las palabras aprendidas en clase, de manera precisa para la situación dada.	El estudiante en todo momento hace uso preciso e impresionante del vocabulario aprendido dentro de la clase.
Actitud/ Comportamiento	Muestra muy poco interés en clase; en varias ocasiones no comparte ideas ni conocimientos con el grupo. Nunca coopera o escucha con respeto a sus compañeros ni espera su turno para expresarse. En ocasiones es agresivo.	No muestra suficiente interés en clase. Pocas veces comparte ideas o escucha con respeto a sus compañeros. Generalmente no espera su turno para expresarse pero nunca se muestra agresivo.	Ocasionalmente muestra interés en la clase, coopera en las actividades y comparte sus conocimientos. Con frecuencia escucha con respeto a sus compañeros, pero no espera su turno para expresarse. Es tolerante con las opiniones diferentes a la suya.	La mayor parte del tiempo muestra interés en la clase, coopera en las actividades y comparte sus conocimientos. Casi siempre escucha con respeto a sus compañeros. Casi siempre espera su turno para expresarse. Es tolerante con las opiniones diferentes a la suya.	Siempre muestra atención e interés en la clase. Siempre escucha con respeto a sus compañeros, espera su turno para expresarse y es tolerante con las opiniones diferentes a la suya.
Volumen de voz	La voz del estudiante tiene un volumen bajo, es difícil escuchar claramente.	La voz del estudiante puede ser escuchada a pesar de tener un volumen bajo frecuentemente.	La voz del alumno algunas veces tiene un volumen adecuado para ser escuchado.	La voz del alumno tiene un volumen adecuado para ser escuchado la mayor parte del tiempo.	La voz del estudiante tiene un volumen adecuado que permite que se escuche con claridad.

Fuente: Adaptación de Sáenz, O. (2017).

En la segunda tabla se exponen las alternantes para evaluar las actividades de “trabalenguas” como herramienta de medición de resultados. A continuación, se presenta una matriz para realizar la valoración de los parámetros por medio de la siguiente rúbrica. (Ver *Tabla 2*):

Tabla 2 Rúbrica para evaluar actividad “Trabalenguas”

Aspectos a evaluar	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	5 puntos
Entonación	La entonación del estudiante en cada expresión es deficiente.	La entonación del estudiante en cada expresión es aceptable.	La entonación del estudiante en cada expresión es buena.	La entonación del estudiante en cada expresión es muy buena.	La entonación del estudiante en cada expresión es adecuada.
Fluidez	Hace repetición frecuente al momento de expresarse.	Puede manejar con confianza, pero no con facilidad.	Puede discutir intereses particulares de competencia con razonable facilidad.	Capaz de usar el idioma con fluidez la mayor parte del tiempo.	Tiene fluidez total en el idioma.
Pronunciación	El estudiante no pronuncia las palabras correctamente.	El estudiante pronuncia pocas palabras correctamente.	El estudiante pronuncia algunas palabras correctamente.	El estudiante pronuncia la mayoría de las palabras correctamente.	El estudiante pronuncia todas las palabras correctamente.
Volumen de voz	La voz del estudiante tiene un volumen bajo, es difícil escuchar claramente.	La voz del estudiante puede ser escuchada a pesar de tener un volumen bajo frecuentemente.	La voz del estudiante algunas veces tiene un volumen adecuado para ser escuchado.	La voz del estudiante tiene un volumen adecuado para ser escuchado la mayor parte del tiempo.	La voz del estudiante tiene un volumen adecuado para que ser escuchado con claridad siempre.

Fuente: Adaptación de Evaluation Rubric for Pronunciation activity (Tongue twisters) (Brown, 2021).

De acuerdo con Graffigna y Bosio (2006) la inclusión de tecnologías audiovisuales e internet en la investigación tiene profundas implicaciones en cuanto a la naturaleza del procedimiento de recopilación y análisis de los datos y, sobre todo, el modo en que se desarrolla y estructura el trato y la comunicación entre el entrevistado y el entrevistador. En esta investigación la entrevista al docente de la asignatura de inglés se grabará audiovisualmente por medio de la aplicación Google Meet y posteriormente será transcrita para la interpretación de la información recolectada.

Resultados

La participación de los estudiantes fue vital para la obtención de las puntuaciones durante la aplicación de las actividades. Sobre los resultados que se obtuvieron dentro de las actividades planteadas en el transcurso de las sesiones de clase, se evidenció que los juegos lingüísticos contribuyeron a la práctica de las habilidades lingüísticas del idioma inglés. En el presente estudio,

la implementación de juegos lingüísticos en entornos virtuales sincrónicos reveló un aporte significativo en la mejora de la expresión oral de los estudiantes. La aplicación de juegos de trivia y juegos que incluyen trabalenguas en la asignatura de inglés reflejaron un notable perfeccionamiento en la pronunciación, entonación y fluidez de los estudiantes. Escudero (2019) menciona que el desarrollo de la expresión oral es fundamental para el correcto aprendizaje de una segunda lengua, y en función a esto el autor recomienda el uso de técnicas grupales como forma para mejorar la expresión oral en los alumnos.

Los juegos y la expresión oral son recursos potenciales infalibles que logran establecer caminos estratégicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva innovadora. Por su parte, Díaz (1998) hace referencia a las estrategias didácticas como “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p.19). En este mismo orden de ideas, esta investigación reflejó que por medio de la implementación de juegos lingüísticos como herramientas didácticas los estudiantes asimilaron los contenidos tratados de manera lúdica y práctica. Como observación adicional del caso, el dinamismo y motivación fueron aspectos que destacaron tanto por parte de los estudiantes participantes como por parte del docente a cargo de la aplicación de las actividades.

Conforme a Healthy Aging (2019) la trivia permite construir una comunidad que colabora por compartir el conocimiento común, convirtiéndose en una excepcional forma de construir relaciones en la tarea de encontrar la respuesta correcta a una pregunta. En la (Tabla 3), se muestra el diseño de una de las actividades de juego de trivia realizadas.

Tabla 3 *Juegos de Trivia*

Actividad # 1 Juegos de Trivia
Objetivo: Realizar juegos lingüísticos que sirvan a los estudiantes para consolidar el vocabulario y la pronunciación mediante la aplicación de juegos de trivia.
Objetivos operativos: <ul style="list-style-type: none">-Utilización de un ordenador para llevar a cabo la clase por medio de la plataforma Microsoft Teams.-Explicación de la actividad “Juegos de Trivia”. La actividad contiene una serie de categorías con preguntas de opción múltiple acorde al tema de la clase, se utiliza la plataforma Wordwall para llevar a cabo el juego.-Proyección de la actividad y ejemplificación de la misma por parte del docente.-Cada estudiante escoge una categoría misma que contiene una serie de preguntas de las cuales debe escoger una y responderla.

<p>-El profesor lee la pregunta y las opciones de respuesta, si el estudiante responde correctamente gana un punto y en caso de no acertar tendrá una nueva oportunidad para escoger y responder a una nueva pregunta.</p> <p>-El profesor repite la pronunciación de las palabras dadas con el objetivo de obtener una mejor precisión en la pronunciación.</p>
<p>Participantes. Los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Superior paralelo “A” acompañados del docente.</p> <p>Temporalización: 7 minutos.</p> <p>Nivel: Principiante e intermedio.</p>
<p>Desarrollo: Con la utilización de juegos de trivia se logra que los estudiantes puedan desarrollar la precisión oral haciendo uso de palabras aisladas, permitiéndoles memorizar y retener el vocabulario con el fin de superar dificultades en la pronunciación del léxico abordado en la clase.</p>
<p>Evaluación: Esta será bajo un proceso de evaluación diagnóstica y sumativa.</p>

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4, se promueve la adquisición de un aprendizaje significativo por medio de trabalenguas. El desarrollo fonológico guiado por fundamentos didácticos concretos fortalece el aspecto auditivo y los sistemas vocales especialmente en niños. La comunicación oral trasciende como papel primordial y a la vez sugestivo puesto que la mayor parte de la comunicación se realiza mediante el habla (Álvarez y Parra, 2015).

Tabla 4 Trabalenguas

<p>Actividad # 2 Trabalenguas</p>
<p>Objetivo: Realizar juegos lingüísticos que sirvan a los estudiantes para promover el desarrollo fonológico mediante la aplicación de trabalenguas.</p>
<p>Objetivos operativos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Con la utilización de un ordenador se lleva a cabo la clase por medio de la plataforma Microsoft Teams.-Explicación de la actividad “Trabalenguas”. La actividad consiste en presentar varios trabalenguas contrastando varios fonemas, utilizando la plataforma Wordwall para llevar a cabo el juego.-Proyección de la actividad y ejemplificación de la misma por parte del docente.-Cada estudiante escoge una opción al azar que contiene un trabalenguas que debe leer.-El estudiante que lea correctamente el trabalenguas gana un punto.-El profesor repite la pronunciación de los trabalenguas acertados con el objetivo de obtener una mejor precisión en la pronunciación.
<p>Participantes. Los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Superior paralelo “A” acompañados del docente.</p> <p>Temporalización: 7 minutos.</p> <p>Nivel: Principiante e intermedio.</p>
<p>Desarrollo: Con la utilización de trabalenguas se logra que los estudiantes puedan desarrollar la fluidez, entonación y precisión verbal mediante la repetición de sonidos similares con el objetivo de trabajar la producción de los fonemas que estos contienen.</p>
<p>Evaluación: Esta será bajo un proceso de evaluación diagnóstica y sumativa.</p>

Fuente: Elaboración propia

Entre los resultados de esta investigación a través de una entrevista se consultó a un docente experto entorno al papel que representan los juegos lingüísticos en la labor pedagógica en los nuevos escenarios del currículo de estudio. Se determinó 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 puesto que estos permiten a los alumnos desenvolverse de manera óptima en las clases y a la vez permiten el desarrollo de las destrezas vinculadas al aprendizaje de lenguas extranjeras. El docente enfatiza la implementación de trabalenguas, juegos de trivia, rimas, canciones y demás actividades consideradas juegos lingüísticos ya que ayudan a los aprendices a familiarizarse con la destreza del habla y permiten fortalecer aspectos como la pronunciación y fluidez. Además, es importante considerar que a los jóvenes les gusta aprender de manera interactiva, por tanto, la aplicación de estas actividades con el impulso y la utilización de TICs permiten una mayor interacción en la nueva realidad educativa como lo es la virtualidad.

Discusión

El presente trabajo investigativo comprobó la importancia de los juegos lingüísticos como punto de estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés, ya que, los resultados obtenidos revelaron mejoras en el desarrollo de aspectos como la vocalización, fluidez y pronunciación. Además, la aplicación de juegos como la trivia y el uso de trabalenguas contribuyeron a que la clase de inglés se torne un ambiente dinámico y activo con un amplio despliegue de participación, obteniendo con ello evidentes beneficios relacionados con el aprendizaje y enseñanza de lenguas extranjeras.

Dentro de este marco, Díaz (2012) afirma que los juegos lingüísticos constituyen instrumentos y técnicas que utilizados en la enseñanza del idioma inglés hacen de éste un proceso más motivante y atractivo. Díaz en su estudio señala que los juegos lingüísticos en la asignatura de inglés permiten el desarrollo de las habilidades lingüísticas, como también el dominio de los temas comprendidos. En consecuencia, los juegos lingüísticos deben ser considerados en el diseño del currículo y por tanto formar parte de las actividades cotidianas en el aula. Pedreño (2017) en su pesquisa invita a los partícipes del sistema educativo a reflexionar sobre la necesidad de potenciar las habilidades de

los estudiantes por medio de herramientas y planes estructurados que permitan el desarrollo de la expresión oral.

En la ejecución de este estudio fue necesario incluir actividades lúdicas, pues el potencial pedagógico que posee el juego influye de manera estratégica hacia la propuesta de impulsar vías accionables en temas educativos y curriculares para el perfeccionamiento de la expresión oral en el idioma inglés. Tras la aplicación de los juegos lingüísticos se observó el interés de los estudiantes por participar en las actividades que se realizaron. La incorporación de trabalenguas y juegos de trivia constituyen recursos confiables para mejorar la fluidez y permiten que las palabras sean pronunciadas con gran facilidad y claridad. Ante estos significativos resultados, Zambrano et al. (2021) menciona que las herramientas didácticas, son todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico.

Por otro lado, los denominados recursos didácticos pueden ser de tipo material, intelectual, humano, social o cultural, entre otras. Por consiguiente, vale puntualizar que con todos estos direccionamientos se lograron fundamentar como producto la aplicación de esta innovadora propuesta que consistió en la aplicación de juegos lingüísticos en clases online de inglés empleando TICs para llevar a cabo las actividades, puesto que el reflejo de una cultura educativa debe ser orientado a nuevos caminos para el desarrollo integral de los educandos.

Conclusiones

Es esencial profundizar lo que representa la comunicación en temas inherentes a la asignatura del idioma inglés. El conocimiento que se genere dentro del aula es importante para reafirmar y promover un nuevo aprendizaje. Con la implementación de juegos lingüísticos es posible innovar en los nuevos contextos virtuales, ya que estos resultan atractivos para que los educandos miren el juego como una oportunidad para potenciar el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Como conclusión, se evidenció que la aplicación de juegos lingüísticos en las clases de inglés permitió el desarrollo de expresión oral y las habilidades lingüísticas de los estudiantes en poco tiempo, así como el dominio de los contenidos expuestos, esto sumado a la evidente mejora en la fluidez y pronunciación en las participaciones. Los juegos de trivia y los trabalenguas aportaron en la participación espontánea de los estudiantes.

Se pudo evidenciar que los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en las clases de inglés incrementaron el dinamismo y la participación de los estudiantes. Con la implementación de este tipo de actividades el aula se convierte en un espacio donde se destaca la motivación por aprender. La ejecución de estructuras innovadoras, lúdicas y pedagógicas permite a los estudiantes ser partícipes en la construcción de su propio conocimiento en los diferentes contextos educativos. Busarello (2016) considera que los juegos proceden bajo un enfoque de motivación, es decir construyen alternativas de solución por su eficiencia en el proceso de producir conocimientos didácticos. Así mismo, los datos recolectados a través de la entrevista al docente coinciden en que los juegos lingüísticos son herramientas que deben considerarse en la práctica pedagógica. Otro aspecto que es conveniente puntualizar, es que los estudiantes al participar activamente en las actividades propuestas lograron potencializar su confianza al momento de intervenir verbalmente en los juegos realizados. Además, con esto se evidencia ante la comunidad educativa en general que es posible crear y adaptar los contenidos direccionándolos al fortalecimiento de la lengua extranjera como el idioma inglés en los nuevos escenarios educativos virtuales.

Referencias

1. Alvarado, E. & Hualpa, K. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Capullito" de villa El Salvador UGEL 01* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional- Universidad Nacional de Huancavelica.
2. Álvarez, Y. & Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa* [Trabajo de maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. Repositorio Institucional- Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
3. Beltrán, M. (2017) El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín redipe*, 6(4), 91-98.
4. Busarello, R. I. (2016). *Gamification: principios e estrategias*. Pimenta Cultural.
5. Casado, F. (1988). Reseña del libro de Julio Barroso y Julio Cabero (Coords.), Nuevos escenarios digitales: Las tecnologías de la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular.
6. Daniel, J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, 49(1), 91-96.

7. Dias, A. (2019). El uso de juegos para enseñar inglés como segunda lengua. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 7 (03), 69-76.
8. Díaz, F. (1998). Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. *Perfiles Educativos*, núm. 82, octubre-diciembre, Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México.
9. Díaz, I. (2012). El juego lingüístico, una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 7, 97-102.
10. Escalona, E., Calderón, M & Dobbins, A. (2017). Los juegos lingüísticos y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. *Revista Lúdicamente*, 6(11), 49-59.
11. Escudero, I. (2019). *Influence of speaking techniques in the development of the quality of oral expression*. [Bachelor Thesis, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional-Universidad de Guayaquil.
12. García, E. & Alarcón, M. (2011) Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com Revista Digital*, 15 (153).
13. Graffigna, G., & Bosio, A. C. (2006). The influence of setting on findings produced in qualitative health research: A comparison between face-to-face and online discussion groups about HIV/AIDS. *International Journal of qualitative methods*, 5(3), 55-76.
14. Healthy Aging (2019, Noviembre). *Expand your mind with trivia*. <https://oaksatdenville.org/blog/benefits-of-trivia-games/>
15. Leffa, V. J. (2016). ReVEL na escola: ensinando a língua como um sistema adaptativo complexo. *ReVEL*, 14(27), 1-12. <https://bit.ly/2JuRQR0>.
16. Lewis, M. Paul, Simons, Gary F., and Fenning Charles D. (2016). *Ethnologue. Language of the World, Nineteen edition*. Dallas, Texas. Recuperado el 03 de Enero de 2017, de <https://www.ethnologue.com/search?search=idiomas%20mas%20hablados>
17. Mendoza, H. X., Mendoza, M. G. y Zambrano, K. G. (2017). Breve reseña sobre la comunicación oral para el desarrollo de las clases de inglés. *Polo del Conocimiento*, 2(3), 45-55. <https://doi.org/10.23857/pc.v2i3.25>
18. Pedreño, J. (2017). Estrategias para favorecer la comunicación oral en la escuela. *Publicaciones Didácticas*, 86, 141-145.

19. Rivera, M., Pisco, R. G. y Vélez, A. (2019). Debates y reflexiones. Una aplicación al desarrollo del pensamiento crítico. Manta-Ecuador. ULEAM.
20. Rodríguez, Y. (2021). Juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer año de educación secundaria. *Revista Educación* 19(19), 165-181.
21. Villafuerte, J. & Alonzo, M. (2020). Pantallas táctiles y enseñanza del inglés a niños con trastorno por déficit de atención: prácticas idiomáticas y juegos recreativos. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2), 52-73. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1908>
22. Woolliscroft, J. O. (2020). Innovation in response to the COVID-19 pandemic crisis. *Academic Medicine*.
23. Zadi, I., Montanher, R., & Monteiro, A. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 243-262. <http://dx.doi.org/10.21830/19006586.727>
24. Zambrano, G., Moreira, M., Morales, F. & Amaya, D. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 73-87.