

**Juego y vocabulario en inglés: una estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo  
en la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, La Paz, Cesar**

Daurys Milena Martínez Pinzón

Ana Gabriela Gutiérrez Gómez

Asesora

Heidy Yolima Penagos Garzón

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, de carácter público, la cual se encuentra ubicada en el municipio de la Paz, Departamento del Cesar, trabajando con 26 estudiantes del grado 5°- 01 de dicha institución. El objetivo final fue fortalecer el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés a través de la implementación del juego como una estrategia pedagógica, utilizando un enfoque cualitativo y un diseño de investigación acción en el que se puso en marcha el juego como mediación pedagógica, reconociendo sus efectos en el aprendizaje significativo del vocabulario en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación estructurada de actividades lúdicas no solo incrementó la motivación y participación de los estudiantes, sino que facilitó la transición de la memorización mecánica a un uso más funcional y contextualizado del vocabulario en inglés.

***Palabras clave:*** Juego pedagógico, aprendizaje significativo, retención de vocabulario, inglés, educación primaria.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Ciro Pupo Martínez Educational Institution, a public school located in the municipality of La Paz, Cesar Department, working with 26 students from the 5th grade, section 01. The ultimate goal was to strengthen meaningful learning and vocabulary retention in English through the implementation of games as a pedagogical strategy, using a qualitative approach and an action research design in which games were implemented as a pedagogical tool, recognizing their effects on the meaningful learning of English vocabulary. From this research exercise, it was concluded that the structured implementation of play-based activities not only increased student motivation and participation but also facilitated the transition from rote memorization to a more functional and contextualized use of English vocabulary.

***Keywords:*** Educational game, meaningful learning, vocabulary retention, English, primary education.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	10
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos .....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	22
Referentes Técnicos .....	26
Referentes Legales .....	28
Referentes Éticos .....	29
Herramientas y Métodos .....	31
Enfoque y Tipo de Estudio .....	31
Unidad de Análisis .....	31
Técnicas para la Recolección de Datos .....	32
Categorías para el Análisis de Datos .....	34
Resultados .....	36
Experimentación .....	38
Identificación de Variaciones .....	39
Análisis y Discusión .....	41

Conclusiones y Recomendaciones .....	46
Recomendaciones .....	47
Referencias Bibliográficas .....	49
Apéndices.....	51

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	51
--	----

## Introducción

En el marco educativo actual en el que se inserta el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, el mismo se concibe como una habilidad fundamental de los alumnos, tanto socialmente, académicamente, personalmente y profesionalmente, en una sociedad global de crecimiento, en la que las prácticas interculturales implican un indispensable vehículo. Sin embargo, para aquellas instituciones que no cuentan con los recursos básicos que permitan una buena educación, el mismo aprendizaje del inglés sirve en cierto modo como un reto para los docentes como para sus alumnos, debido, entre otros factores, a una menor posibilidad de acceso a recursos tecnológicos y a una escasa exposición y uso habitual del idioma fuera del aula. En el marco de la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, de la Paz (Cesar), estas carencias ponen de manifiesto la imperiosa necesidad de buscar nuevas vías innovadoras en la educación para el acceso a una educación más efectiva. Dentro de este marco, se presenta la utilización del juego como instrumento pedagógico para el aprendizaje escolar como un medio adecuado, ya que puede servir como catalizador de la motivación estudiantil y, además, puede generar vivencias de aprendizaje enriquecedoras, así un proceso de aprendizaje significativo y de la retención del vocabulario en inglés en el caso de los alumnos de educación básica primaria.

Aunque el aprendizaje del inglés, como lengua extranjera, es de gran relevancia en la educación básica, las distintas investigaciones realizadas respaldan que numerosos alumnos tienen serias dificultades en lo que se refiere a la adquisición y a la memoria del vocabulario, especialmente en los contextos donde la enseñanza se basa en métodos tradicionales, que sólo se centran en la repetición y la memorización de listas de vocabulario, la repetición mecánica y la traducción directa, lo que hace que el aprendizaje se reduzca ya que los alumnos no logran valorizar los contextos de comunicación reales. En los centros educativos con escasos recursos,

la situación se hace aún más extrema, ya que la exposición al idioma es tan baja, que las estrategias pedagógicas que movilizan el interés de los estudiantes no siempre son las esperadas. En este contexto, diversos estudios recientes han mostrado que la utilización de metodologías activas, específicamente la gamificación, puede aumentar notablemente la motivación y el aprendizaje en contextos educativos. Un claro ejemplo de ello son los hallazgos de Vesga et al. (2021), quienes evidencian que la utilización de estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación favorece la participación y el aprendizaje en inglés de estudiantes de primaria en una institución educativa. En la misma línea, Ardila Ramos (2025) encontró que el uso de actividades lúdicas facilitaban la mejora del vocabulario en inglés y el interés por aprender inglés. Pese a esta serie de avances, existen vacíos sobre estas estrategias lúdicas en los contextos educativos marcados por escasez de medios. Esto lleva a indagar en cómo puede el juego convertirse en una herramienta educativa efectiva para mejorar el aprendizaje significativo y en la retención del vocabulario de inglés en estudiantes de grado quinto.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés en estudiantes de educación básica primaria mediante la implementación de estrategias lúdicas. Para el desarrollo del estudio, se adoptó un enfoque cualitativo, apoyado en el uso de técnicas como la observación directa, el diario de campo y la entrevista a los participantes, las cuales permitieron recopilar información sobre sus percepciones, comportamientos y avances durante el proceso. El análisis de la información se realizó a partir de la organización de los datos en categorías de análisis, lo que facilitó la interpretación de los cambios observados antes, durante y después de la intervención.

Partiendo del desarrollo de esta investigación, se pudo entender que el aprendizaje del inglés puede fortalecerse cuando se crean espacios más dinámicos y estrechamente relacionados

con la realidad de los estudiantes. En este sentido, el juego no ayudó solo a la apropiación del vocabulario, sino también hizo que los estudiantes se sintieran más seguros participando y se sintieran mucho más tranquilos a la hora de producir el idioma. Este resultado hace resonar la necesidad de repensar prácticas de enseñanza que giran exclusivamente en torno a la memorización y dar paso a estrategias que también integren lo emocional a la hora del aprendizaje. De este modo, el lector se ve invitado a consultar la autoobservación del presente trabajo, donde se da cuenta del proceso seguido, de los resultados obtenidos y de las reflexiones que fueron surgiendo a partir de esta práctica en el aula.

## Caracterización

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, de carácter público, ubicada en la zona urbana del municipio de La Paz, departamento del Cesar. La institución atiende principalmente estudiantes de estratos socioeconómicos medio y bajo. En el área de inglés, el proceso de enseñanza se ve condicionado por el acceso limitado a recursos tecnológicos, ya que no se dispone de internet permanente ni de material audiovisual continuo que favorezca la exposición constante al idioma. Estas condiciones influyen en las dinámicas pedagógicas y en las estrategias disponibles para el fortalecimiento del aprendizaje de la lengua extranjera.

La unidad de análisis corresponde al grado quinto 05-01, conformado por 26 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 9 y 12 años, con un estudiante de 14 años. El grupo presenta diversidad en su composición socioeconómica y familiar. Dentro del aula se encuentra un estudiante con discapacidad cognitiva leve que cuenta con Plan Individual de Ajustes Razonables (PIAR), lo cual exige prácticas pedagógicas inclusivas. En términos generales, el grupo muestra disposición para participar cuando las actividades implican interacción y dinamismo; sin embargo, también se observan dificultades para mantener la atención sostenida durante actividades prolongadas de carácter escrito.

En relación con el desempeño académico en inglés, se identifican demandas específicas en la adquisición, retención y uso del vocabulario básico. Durante las observaciones de clase se evidenció que, aunque los estudiantes logran repetir palabras nuevas en el momento de la explicación, presentan dificultades para recordarlas en sesiones posteriores. Aproximadamente la mitad del grupo reconoce vocabulario de manera aislada cuando se presenta con apoyo visual; sin embargo, muestra limitaciones para emplearlo en frases simples como “*This is a \_\_\_*” (por

ejemplo, “*This is a chair*”) o “*I have a \_\_\_\_*”. Entre los errores frecuentes se encuentran la confusión de palabras que se escriben de forma parecida, la falta de palabras al intentar construir oraciones cortas y la necesidad de traducir de manera literal desde el español. Estas situaciones muestran una diferencia entre recordar palabras de forma inmediata y el aprendizaje significativo del vocabulario.

Entre los factores externos que afectan el proceso de aprendizaje se encuentran el poco acompañamiento académico en el hogar por parte de los padres o cuidadores, la escasa exposición al inglés fuera del aula y las condiciones económicas que limitan el acceso a recursos complementarios como cursos particulares o herramientas digitales. De igual manera, la falta de prácticas sistemáticas que promuevan el uso activo del vocabulario dentro del aula contribuye a que el aprendizaje se centre en la repetición más que en la aplicación comunicativa. Estas circunstancias destacan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas contextualizadas que favorezcan la retención y el uso funcional del vocabulario en inglés.

## Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, los estudiantes del grado quinto 05-01 han mostrado disposición positiva hacia el aprendizaje del inglés, especialmente cuando las actividades incluyen participación activa e interacción entre compañeros. Durante ejercicios orales y dinámicas breves, se puede notar su interés para repetir palabras nuevas, así como su disposición para pronunciar vocabulario básico y trabajar en equipo. Además, varios estudiantes logran identificar palabras conocidas cuando se presentan con apoyo visual, lo que demuestra que tienen una base inicial en la adquisición de vocabulario. Estas fortalezas actitudinales y participativas constituyen un punto de partida favorable para potenciar procesos de aprendizaje más profundos.

En cuanto a la mediación pedagógica, actualmente predominan métodos que se enfocan en la repetición, la copia del vocabulario del libro de texto y ejercicios escritos mecánicos. Estas prácticas permiten que los estudiantes memoricen palabras en el momento de la clase y respondan de forma correcta a actividades inmediatas. No obstante, esto no siempre garantiza la retención de información a mediano plazo ni que utilicen el vocabulario en situaciones comunicativas sencillas. Como se evidenció en la caracterización, los estudiantes tienen dificultad para recordar palabras trabajadas semanas anteriores y muestran inseguridad al intentar utilizarlas en estructuras básicas como *This is a \_\_\_\_* (por ejemplo, *This is a chair*) o *I have a \_\_\_\_*. Esto indica que, aunque la memorización inicial funciona parcialmente, la aplicación significativa del vocabulario aún no se consolida.

A partir de esta situación, surge el interés por incorporar el juego como estrategia pedagógica planificada y sistemática dentro del aula de inglés. Se considera que el juego, al integrar participación activa, emoción, reto y cooperación, puede favorecer procesos de

comprensión y retención más duraderos. En esta investigación, la variable independiente corresponde al uso planificado del juego como mediación pedagógica, mientras que la variable dependiente se relaciona con el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés. Se plantea como hipótesis que la implementación estructurada de actividades lúdicas podría incrementar la cantidad de palabras recordadas, mejorar su uso en frases sencillas y fortalecer la participación oral de los estudiantes, actuando como una herramienta de mediación cognitiva dentro del enfoque de investigación-acción.

En síntesis, se identifica una brecha entre la memorización inmediata del vocabulario y su aprendizaje significativo, entendido como la capacidad de comprender, retener y emplear el vocabulario en contextos comunicativos básicos. Aunque existen prácticas tradicionales que permiten avances temporales, es necesario entender cómo la incorporación intencionada del juego puede afectar la retención y uso práctico del vocabulario en un contexto con escasos recursos. Esta necesidad de profundizar en la relación entre la mediación lúdica y el aprendizaje significativo justifica el desarrollo de la presente investigación y conduce a la formulación de la pregunta que orienta el estudio.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado quinto 05-01 de la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez del municipio de La Paz (Cesar) a través de la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado quinto 05-01 de la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez del municipio de La Paz (Cesar) a través de la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2026.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado quinto 05-01 de la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez al uso del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Movilizar el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés a través de la experimentación con el juego como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado quinto 05-01.

Reconocer cambios o variaciones en el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado quinto 05-01 una vez implementado el juego como estrategia pedagógica.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

La presente investigación se fundamenta en una serie de referentes conceptuales que sustentan tanto el análisis del fenómeno educativo estudiado como la interpretación de los resultados obtenidos a lo largo del proceso investigativo. En este sentido, se establecen los siguientes conceptos clave: Juego como estrategia pedagógica, Aprendizaje significativo, Retención del vocabulario, Vocabulario en la enseñanza del inglés, Aprendizaje lúdico en el contexto escolar.

### ***El Juego como Estrategia Pedagógica***

La literatura pedagógica ha puesto de manifiesto que el juego es visto como un recurso didáctico que propicia procesos de aprendizaje activo y significativo. En el ámbito educativo el juego no tiene por qué ser una actividad del tipo recreativo ni lúdico sino que se puede entender como un recurso metodológico que propicia la participación, la motivación y la construcción del conocimiento. Citando a Huizinga (1938/2014), el juego es entendido como "una actividad libre, que se desarrolla en un tiempo y un espacio determinados, que va regida por normas que limitan el comportamiento del grupo de jugadores" y aunque este autor clásico desarrolle el juego desde un punto de vista cultural, su planteamiento todavía tiene valor a la hora de comprender el valor formativo de las actividades lúdicas dentro del contexto educativo.

La pedagogía contemporánea, en diferentes trabajos de investigación llevados a cabo para su desarrollo, ha evidenciado que el juego puede ser utilizado como estrategias de enseñanza que ayudan al aprendizaje de contenidos de diferentes ámbitos de conocimiento. En esta dirección, Nunan (2015) comenta que las actividades lúdicas en la enseñanza de segundas lenguas pueden favorecer un clima más dinámico y centrado en el/a estudiante, dejando abierto el espacio de la

interacción y del uso significativo de la lengua. Investigaciones más recientes van más allá y afirman que el uso planificado del juego en el aula permite a la vez el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y comunicativas además de incrementar la motivación e implicación del/ de la estudiante Plass et al. (2018).

El juego también propicia que el aprendizaje sea experiencial, pues a partir de esta interacción con los compañeros y con lo que aprenderán pueden llegar a construir conocimiento. En este sentido, el aprendizaje basado en juegos y la ludificación postulan que las dinámicas que entrega el juego o la ludificación contribuyen a la solución de problemas, a la toma de decisiones y a la cooperación entre todos los integrantes (Deterding et al., 2017). Sin embargo algunos autores exponen que el juego dentro del aula necesita, en todo caso, ser correctamente planificado y vinculado a objetivos pedagógicos, siendo una implementación improvisada del juego lo que recorta el potencial educativo del mismo.

En el campo de la enseñanza del inglés en la educación primaria, el juego se convierte en una técnica excepcionalmente apta, considerando las particularidades cognitivas y socioafectivas propias de los niños. Las dinámicas lúdicas, además, facilitan la inclusión de movimiento, interacción y emociones, elementos que propician de un modo especial la atención y la participación comunicativa, dos ingredientes esenciales en el proceso de adquisición de una lengua extranjera que se estudia desde un punto de vista docente.

### ***Aprendizaje Significativo***

Uno de los conceptos más importantes de la teoría de la educación es el de aprendizaje significativo. Este concepto fue originado por Ausubel (1968), quien sostiene que se produce aprendizaje significativo cuando la nueva información tiene una relación de carácter sustancial y no arbitrario con los conocimientos previos del estudiante. En otras palabras, se trata de que el

aprendizaje significativo es aquel por el cual el alumno entiende y asimila la nueva información en la estructura cognitiva de la persona, lo que favorece una comprensión más consistente y en profundidad.

Posteriormente, Posteriormente, investigadores como Novak (2018) ampliaron esta perspectiva al destacar la importancia de los procesos de construcción del conocimiento y la interacción entre experiencias previas y nuevas ideas. Desde este enfoque, el aprendizaje significativo no se limita a la memorización de información, sino que implica la reorganización de los esquemas cognitivos del estudiante.

Considerando el contexto de la didáctica de las lenguas extranjeras, el aprendizaje significativo cobra una importancia mayor, habida cuenta de que dominar un idioma implica la comprensión y el uso del léxico y las estructuras lingüísticas en contextos significativos. De acuerdo con recientes investigaciones, el compromiso en actividades de interacción en la que el nuevo vocabulario se contrastaba con situaciones de la vida real y/o experiencias significativas permitía una mayor posibilidad de recordar y utilizar dicha información posteriormente (Nation, 2022).

De este modo, el aprendizaje significativo es distinto del aprendizaje memorístico, mediante el cual la información se recuerda por muy poco tiempo, recordémoslo, sólo se logra recordar durante un breve periodo. Por el contrario, el aprendizaje significativo favorece la comprensión, la transferencia del propio conocimiento a situaciones nuevas y el aprendizaje de las habilidades más sólidas en la comunicación. En el marco de la presente investigación, la utilización del juego como estrategia pedagógica es precisamente para fomentar este tipo de aprendizaje significativo, lo que permitiría a los estudiantes relacionar vocabulario en lengua inglesa junto a la práctica a través de experiencias divertidas y dinámicas.

### ***Retención del Vocabulario***

La retención del léxico es un aspecto importante en la adquisición de una lengua extranjera. El término retención hace alusión a la capacidad de los estudiantes para recordar o utilizar las palabras que previamente han ficado en su vocabulario, especialmente en los contextos comunicativos que les están permitidos. En el caso de la adquisición de lenguas extranjeras, el concepto retención abarca la memoria, la repetición y la utilización contextual del lenguaje. Según Nation (2022), el aprendizaje de los léxicos necesita múltiples encuentros de las palabras en contextos distintos para permitir una buena retención. Este autor sostiene que simplemente presentar una palabra nueva no asegura su aprendizaje permanente, sino que deben realizarse determinadas operaciones relacionadas con el vocabulario que necesitan escuchar, pronunciar, leer y utilizar en contextos de comunicación.

Estudios recientes en didáctica de lenguas extranjeras manifiestan que las estrategias de aprendizaje en las que prevalece la participación activa, la interacción social y los contextos significativos tienden a facilitar que el vocabulario se retenga para su uso, Webb y Nation (2017). Las actividades lúdicas, en particular, han demostrado su fuerza a la hora de fomentar la memoria a largo plazo, ya que combinan repetición, emoción y participación activa, lo que favorece la propia memorabilidad.

No obstante, son evidentes diferentes estudios que indican que, la permanencia del vocabulario es dependiente de diversos mediadores como el tiempo de exposición en la lengua meta, las ocasiones de practicar las distintas palabras, la motivación que tiene el aprendiente, etc. En determinados contextos de exposición al inglés (como son muchas instituciones públicas) la aplicación de estrategias de enseñanza que favorezcan la práctica del vocabulario se vuelve especialmente necesario en el interior del aula.

### ***Vocabulario en la Enseñanza del Inglés***

El vocabulario forma uno de los pilares del aprendizaje de una lengua extranjera, pues permite a los aprendices entender mensajes y expresar ideas en los diferentes contextos comunicativos que van encontrando. En este sentido, numerosos especialistas coinciden en que el desarrollo del vocabulario es un elemento fundamental para el avance de la comprensión y producción comunicativa.

Acorde a Schmitt (2020) el conocimiento de un vocabulario no solo implica conocer el significado de una palabra, sino también saber pronunciarla, saber escribirla y saberla usar en diferentes contextos lingüísticos. Esta óptica pone de manifiesto la complejidad del aprendizaje léxico y la conveniencia de enfocarse en él por medio de diferentes estrategias didácticas.

Respecto a la enseñanza del inglés en educación primaria, el aprendizaje del vocabulario hará énfasis en palabras referidas a objetos cotidianos, acciones y situaciones básicas de la comunicación. Sin embargo, estudios recientes sugieren que el aprendizaje del vocabulario es más eficaz cuando se produce mediante actividades de aprendizaje aquellas que se producen en un contexto significativo de uso de una lengua (Nation, 2022).

A diferencia de los métodos de aprendizaje basados en la repetición mecánica de palabras, los enfoques comunicativos defienden que el aprendizaje del vocabulario se produce mediante tareas centradas en la interacción, la colaboración y la resolución de problemas. En ese sentido, el juego muchas veces se encuentra como una técnica que permite contextualizar el vocabulario y aplicarlo directamente en el aula.

### ***Aprendizaje Lúdico en Contextos Educativos***

El aprendizaje basado en el juego se entiende como la ejecución de actividades de juego en el contexto de los procesos de enseñanza en función de permitir la entendibilidad y el

desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Este aprendizaje supone que las emociones positivas y la motivación son determinantes en el proceso de cómo los estudiantes procesan y recuerdan la información.

De acuerdo con Plass et al. (2018), el aprendizaje basado en juegos digitales y en juegos analógicos puede incrementar la motivación y mejorar el rendimiento académico, siempre que se introduzca de modo adecuado en el diseño instruccional. En esta línea de pensamiento, estos autores consideran que el juego favorece procesos cognitivos como la atención, la memoria o la resolución de problemas, que ayudan a contribuir al aprendizaje profundo.

Diferentes nuevas investigaciones en educación muestran empíricamente que el aprendizaje a través del juego permite a los y las alumnas que se impliquen en su propio aprendizaje y de esta forma favorecer un clima de aula más dinámico e inclusivo (Zosh et al, 2018). En lo que hace referencia a la enseñanza del inglés en educación primaria, las estrategias de tipo lúdico permiten que los y las alumnas practiquen el idioma de forma natural y no planificada, lo que limita los miedos que producen el aprendizaje de una lengua extranjera.

Sin embargo, ciertos investigadores afirman que persisten debates en torno al alcance del aprendizaje basado en juegos dentro de las distintas prácticas educativas. Algunos estudios apuntan a la existencia de una mejora significativa tanto de la motivación de los alumnos como del recuerdo del contenido, mientras que otros consideran que los resultados dependen del propio diseño pedagógico de las actividades en las cuales participan los alumnos y del acompañamiento profesional por parte del docente. Como consecuencia de ello, se reconoce la necesidad de seguir investigando sobre los procedimientos de la investigación de cómo implementar las estrategias lúdicas en un contexto educativo.

En el contexto de esta investigación, el aprendizaje que se reconoce es el lúdico, dado que es la mediación pedagógica que se propone para incorporar el juego a los procesos de enseñanza del vocabulario en inglés, es decir, es la forma en que se pretende dar lugar a experiencias de aprendizaje para lograr la comprensión, la retención y el uso funcional del vocabulario por parte de los estudiantes.

### **Referentes Teóricos**

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha sido ampliamente estudiado en el campo de la didáctica de lenguas debido a su importancia en el desarrollo de competencias comunicativas y en la participación de los estudiantes en contextos académicos y sociales cada vez más globalizados. En este marco, diferentes investigaciones han explorado estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo del idioma, especialmente en contextos escolares donde la exposición al inglés es limitada. Entre dichas estrategias, el juego y la gamificación han sido analizados como mediaciones pedagógicas que pueden incrementar la motivación, la participación y la retención del vocabulario en los estudiantes.

Para empezar, la investigación llevada a cabo por Ardila Ramos (2025) se centró en fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la puesta en práctica de una secuencia didáctica mediada por gamificación en una institución educativa rural del departamento del Huila con estudiantes de cuarto y quinto grado. Los resultados del estudio mostraron que la inclusión de actividades lúdicas bien diseñadas favoreció una mejor participación por parte de los estudiantes, al tiempo que se propició la adquisición y utilización de vocabulario en contextos comunicativos sencillos. A su vez, los resultados también evidencian que la gamificación apoyó la motivación y la implicación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Estos resultados son muy relevantes para el estudio que

emprendemos, ya que demuestran que la planificación del juego como recurso puede ayudar a intermediar la adquisición de vocabulario en contextos educativos con recursos limitados.

En la misma línea, los autores Vesga Aldana et al. (2021) elaboraron una propuesta de estrategia pedagógica que se centra en la gamificación como un método que busca incrementar el componente gramatical del idioma inglés trabajado con estudiantes de 5° grado en la escuela primaria. Durante el desarrollo de las actividades gamificadas y de recursos digitales, los autores demuestran el incremento de la motivación, la participación e interacción de los alumnos en las clases de lengua inglesa. Los autores señalan que los elementos del juego favorecen el establecimiento de ambientes de aprendizaje más participativos y colaborativos. Este aporte, entre otros, es significativo para la presente investigación, pues confirma que la gamificación puede ser un recurso pedagógico que permite el fortalecimiento de diferentes componentes del aprendizaje del idioma, como sería el caso del vocabulario.

En el ámbito internacional, Hamari et al. (2014) llevaron a cabo una revisión sistemática sobre investigaciones empíricas respecto a la influencia que la gamificación tiene en escenarios variados, como el ámbito educativo. De esta revisión, los autores concluyen que el hecho de tener elementos que provienen del propio juego, tales como recompensas, niveles y retos, puede incrementar en gran medida la motivación y el compromiso de las personas que llevan a cabo las actividades requeridas. A su vez, en el ámbito educativo, la implementación de estos elementos permite modificar los tradicionales patrones de enseñanza mediante el establecimiento de prácticas más participativas. Esta visión apoya la postura de que la gamificación puede llegar a ser un recurso pedagógico adecuado para reforzar el aprendizaje de vocabulario en lengua inglesa en los alumnos de educación básica.

Por su parte, Plass et al. (2015) llevaron a cabo un análisis exhaustivo de las bases del aprendizaje a través de juegos y de los efectos que tiene sobre el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y lingüísticas. Los autores defienden la idea de que aquellas experiencias educativas mediadas a través de juegos promueven procesos de aprendizaje activo, que se traducen en los estudiantes metidos en situaciones de toma de decisiones, resolución de problemas e interacción con otros participantes en la misma situación de aprendizaje. Considerando el aprendizaje de lenguas extranjeras, estas experiencias mediadas por juegos promueven el uso contextualizado del idioma. Respecto de la presente investigación, este modelo teórico permite entender cómo el juego puede facilitar la construcción de manera significativa de conocimientos lingüísticos.

En la misma línea, Reinders y Wattana (2015) llevaron a cabo un estudio en el que examinaron el efecto que el aprendizaje basado en juegos digitales tiene sobre la predisposición de los estudiantes para comunicarse a través del inglés. Los resultados obtenidos evidencian que la influencia del entorno de los videojuegos disminuye la ansiedad provocada por el uso del lenguaje y, al mismo tiempo, propicia el uso oral del inglés por parte de los estudiantes. Además, se hizo evidente que los estudiantes se muestran más predispuestos en el uso del inglés a partir del momento en el cual la actividad en la que los estudiantes están inmersos está provista de elementos de juego. Este resultado es especialmente importante para el presente estudio ya que evidencia que el juego puede influir no sólo en el proceso de aprendizaje del vocabulario sino también en la confianza que los estudiantes presentan a la hora del uso del inglés.

En relación con el aprendizaje del vocabulario, Nation (2022) menciona que la adquisición léxica en L2 hace necesario tener múltiples contactos con la palabra en diferentes contextos para una buena retención; por su parte, este autor menciona también que el aprendizaje de palabras llega a ser muy positivo si los/as alumnos/as tienen contacto con las palabras

mediante el uso de actividades donde escuchan, pronuncian, leen y utilizan el vocabulario en actividades comunicativas. Para Nation, por tanto, las estrategias didácticas que fomentan la interacción y la participación activa, tales como el juego, pueden facilitar la consolidación del vocabulario en la memoria a largo plazo.

Adicionalmente, Schmitt (2020) expresa que conocer el vocabulario de una lengua extranjera consiste, por tanto, no solo en conocer el significado de palabras, sino la forma de su pronunciación, la forma escrita de la palabra o la forma de usar la palabra en un contexto. Para este autor, la enseñanza del vocabulario debe sustentarse en estrategias didácticas variadas que ofrezcan la posibilidad de experimentar el lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Desde esta perspectiva, la integración de actividades lúdicas en el aula puede, por tanto, favorecer el aprendizaje integral del vocabulario, al integrar interacción, práctica y contexto.

Por otro lado, Ellis (2018) resalta también la relevancia que tiene el uso de las tareas comunicativas en la adquisición de lenguas extranjeras: a partir de la propuesta del aprendizaje basado en tareas, el autor indica que los alumnos/as aprenden mejor cuando utilizan la lengua para la resolución de las situaciones comunicativas reales o bien simuladas. Este planteamiento se encuentra en consonancia con el uso del juego como recurso didáctico, dado que muchas dinámicas de los juegos supondrán interacción, cooperación y el uso que se considera funcional de la lengua.

De forma análoga se han analizado los mecanismos por medio de los cuales el vocabulario en una segunda lengua pasa a formar parte de la misma, como por ejemplo Webb y Nation (2017). Estos autores, al realizar su estudio, constatan que la consolidación del vocabulario va en aumento cuando las palabras que se elaboran provienen de una situación significativa y cuando los estudiantes tienen múltiples oportunidades para su uso. Desde tal

prisma, no deberían estar alejadas de sucumbir ante la repetición contextualizada del vocabulario las estrategias de la enseñanza que tiene como base el juego, lo que va ligado a su consolidación en la memoria.

Por último, Zosh et al. (2018) llevaron a cabo una revisión de estudios sobre el aprendizaje mediado por el juego en el entorno escolar. Los autores proponen que el aprendizaje generado por el juego potencia las capacidades cognitivas tales como las atencionales, la memoria y la resolución de problemas e incrementa también la motivación en los alumnos. En el ámbito del aprendizaje escolar estas características permiten generar ambientes de aprendizaje más próximos, participativos y motivados. En relación a la investigación en curso, este enfoque refuerza la idea de que el juego puede ser un recurso pedagógico que facilite tanto el aprendizaje significativo como la retención del vocabulario en lengua inglesa.

En conclusión, los estudios analizados coinciden en que las estrategias pedagógicas que tienen como base el juego y la gamificación pueden constituir entornos de aprendizaje más motivadores y más partícipes, algo que favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes. Estos estudios también evidencian que el aprendizaje del vocabulario en inglés se hace más fuerte cuando los estudiantes participan de forma activa en actividades que les permiten el uso del lenguaje, es decir, en actividades significativas. En este sentido, la presente investigación se apoya en estos aportes de los estudios revisados para el análisis de hasta qué punto la aplicación del juego como estrategia pedagógica puede incurrir en una mejora del aprendizaje significativo del vocabulario en los estudiantes de educación básica primaria.

### **Referentes Técnicos**

En el caso de la enseñanza del inglés en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional ha establecido los *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*, los

cuales constituyen una guía para orientar el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes de educación básica y media. Estos estándares plantean que el aprendizaje del idioma debe promover el desarrollo progresivo de competencias relacionadas con la comprensión y la producción oral y escrita, a través de actividades pedagógicas que favorezcan la interacción, la participación activa y el uso significativo del idioma (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional ha impulsado el Programa Nacional de Bilingüismo, cuyo propósito es fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes colombianos mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el aprendizaje activo del idioma. Este programa resalta la importancia de utilizar metodologías didácticas que motiven a los estudiantes y favorezcan su participación en el proceso de aprendizaje, lo cual resulta coherente con la implementación de estrategias lúdicas dentro del aula (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Por otra parte, organismos internacionales como la UNESCO han señalado la importancia de promover metodologías pedagógicas centradas en el estudiante que fomenten la participación, la creatividad y el aprendizaje significativo. De acuerdo con este organismo, las estrategias educativas que incorporan actividades dinámicas e interactivas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes y favorecen procesos de aprendizaje más efectivos (UNESCO, 2021). En este sentido, el uso del juego como estrategia pedagógica se alinea con estas orientaciones, ya que permite generar ambientes de aprendizaje participativos que facilitan el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés.

En consecuencia, los referentes técnicos presentados proporcionan un marco orientador que respalda la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en educación básica primaria.

## Referentes Legales

El marco legal que sustenta la presente investigación se fundamenta en las principales normas que rigen la educación en Colombia, garantizando que las estrategias pedagógicas implementadas se encuentren alineadas con los principios constitucionales y las políticas educativas vigentes.

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia (1991) reconoce la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social. En su artículo 67 se establece que la educación tiene como finalidad el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Asimismo, señala que el Estado, la sociedad y la familia son responsables de garantizar el acceso y la calidad de la educación. En este sentido, las investigaciones orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de las instituciones educativas contribuyen al cumplimiento de estos principios constitucionales.

De igual manera, la Ley 115 de 1994, conocida como la Ley General de Educación, establece los principios y objetivos del sistema educativo colombiano. Esta ley promueve el desarrollo integral de los estudiantes mediante procesos educativos que fomenten el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa en el aprendizaje. Además, reconoce la importancia de la enseñanza de lenguas extranjeras como parte fundamental de la formación académica de los estudiantes, con el propósito de fortalecer sus competencias comunicativas y su preparación para participar en un contexto globalizado. Específicamente, en su artículo 23, establece como área obligatoria y fundamental la enseñanza de una lengua extranjera, lo que respalda la pertinencia de investigaciones orientadas a mejorar su enseñanza en la educación básica primaria.

Asimismo, la Ley 1651 de 2013, conocida como la Ley de Bilingüismo, tiene como objeto declarar el bilingüismo como una política de Estado y promover el desarrollo de competencias comunicativas en una segunda lengua a lo largo del sistema educativo colombiano. Esta ley establece que el Ministerio de Educación Nacional debe implementar estrategias orientadas a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés, incluyendo metodologías innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes. En este sentido, la presente investigación se alinea con los propósitos de esta ley al explorar estrategias pedagógicas como el juego para favorecer el aprendizaje significativo del vocabulario en inglés.

Adicionalmente, el Decreto 1075 de 2015 establece las disposiciones reglamentarias relacionadas con la organización del sistema educativo en Colombia y orienta la implementación de políticas públicas relacionadas con la calidad educativa. Este decreto promueve el desarrollo de estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje activo y el fortalecimiento de competencias en diferentes áreas del conocimiento, incluyendo la enseñanza del inglés.

En consecuencia, estos referentes legales proporcionan el marco jurídico que respalda el desarrollo de la presente investigación, garantizando que las estrategias pedagógicas implementadas se encuentren alineadas con las políticas educativas vigentes en el país.

### **Referentes Éticos**

El fundamento de esta investigación se basará en unos principios éticos que garanticen el respeto, la protección y el bienestar de todas las personas participantes durante todo el proceso de investigación. En primer lugar, aseguraremos la voluntariedad de la participación de los estudiantes, de modo que la colaboración se lleve a cabo de manera libre y sin presión. Además, será indispensable contar con la autorización de las autoridades de la institución, así como el

*consentimiento informado* de los progenitores o tutores legales, puesto que se debe considerar que las personas participantes son menores de edad.

Asimismo, la investigación se compromete a proteger la privacidad y el uso responsable de la información que sea recolectada; por lo tanto, la información obtenida durante el proceso de investigación sólo se usará para fines académicos, evitando la divulgación de información que permita la identificación de los encuestados o exponga su privacidad. Para tal efecto, se protegerá la identidad de los estudiantes mediante el uso de registros anónimos y el correcto manejo de la información.

En otro sentido, como investigador se asume el compromiso de ser honesto y de actuar con integridad y honestidad académica; en efecto, se presentarán los resultados obtenidos de forma objetiva, sin manipulación o alteración; esto es, se dará a conocer de forma clara la información obtenida, por cuanto el principio intenta asegurar la credibilidad del proceso investigativo y contribuir así con el fortalecimiento de la producción del conocimiento pedagógico.

A este sentido deben guiar la investigación los principios éticos incluidos en el Informe Belmont, en el que se indica que los estudios que incluyen a seres humanos deben responder a los principios de respeto a las personas, beneficencia y justicia, a fin de proteger los derechos y el bienestar de los sujetos de la investigación (National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research, 1979).

Por tanto, la implementación de estos principios éticos permite garantizar que la investigación se realice de forma responsable, respetuosa y acorde con las líneas éticas que guían la investigación en el ámbito educativo, respetando los derechos de los informantes y asegurando la integridad del proceso investigador.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El presente estudio se basa en un enfoque de carácter cualitativo, pues busca comprender y analizar cómo los estudiantes llevan a cabo la construcción del aprendizaje del vocabulario en lengua inglesa mediante la implementación del juego como estrategia didáctica. Desde esta perspectiva pueden considerarse algunos aspectos ligados a la interpretación de las percepciones, conductas y experiencias que presentan los alumnos dentro del contexto natural del aprendizaje, acompañando el proceso de comprensión del mismo y no tanto el de la recogida de objetividad en forma de datos de naturaleza cuantificativa.

Por otro lado, el tipo de estudio se corresponde con una investigación-acción, puesto que incide en el problema planteado en el aula (el escaso grado de retención y la falta de uso significativo respecto del vocabulario en lengua inglesa) mediante la implementación de una intervención pedagógica. Este tipo de investigación permite al docente-investigador llevar a cabo una reflexión crítica respecto de la práctica docente, intervenir en el contexto educativo y analizar los cambios que se producen con la acción pedagógica puesta en marcha, en consonancia con los objetivos planteados en el estudio.

Este enfoque resulta pertinente ya que la investigación no se plantea únicamente describir la situación sino que, además, la de generar mejoras en el aprendizaje significativo del vocabulario mediante el juego y evaluar sus efectos en un contexto real.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por los 26 estudiantes del grado quinto 05-01 de la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, ubicada en el municipio de La Paz, Cesar.

La selección de la muestra corresponde a un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que el estudio se desarrolla con el grupo asignado al docente-investigador en su contexto educativo inmediato, lo cual es característico de los diseños de investigación-acción.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Las técnicas de recolección de datos se elaboraron en relación con los objetivos específicos de la investigación y se implementaron a través de tres sesiones pedagógicas organizadas de la siguiente manera:

#### ***Fase de Exploración (Diagnóstico Inicial)***

Esta primera sesión se implementó con el objetivo de establecer el nivel de los alumnos/as con respecto al reconocimiento, uso y retención del vocabulario en inglés.

Se emplearon las siguientes técnicas:

Observación directa: como técnica que permitió observar el comportamiento del alumnado en las actividades básicas de vocabulario, así como también identificar el nivel de participación, las dificultades y las estrategias de aprendizaje.

Actividad de diagnóstico: la cual consistió en ejercicios prácticos relacionados con la asociación imagen-palabra, la repetición oral y la construcción de frases simples (por ejemplo: This is a...).

Registro en diario de campo: mediante el cual el docente registró las evidencias observadas durante la sesión.

Producto o muestra: registro de la observación y del desempeño del alumnado en la actividad de diagnóstico.

### ***Fase de Movilización (Práctica de la Estrategia Pedagógica)***

En esta etapa se hizo uso del juego como estrategia pedagógica para hacer más efectivos los aprendizajes relacionados con la adquisición léxica en inglés.

Las técnicas utilizadas fueron:

La observación participante: el docente observó la manera en que se desarrollaron las actividades lúdicas, la participación de los estudiantes, el vocabulario que estos utilizan en sus interacciones y el nivel de motivación. Para orientar el proceso de registro, se empleó una guía de observación con indicadores previamente definidos, lo que permitió sistematizar la información y reducir la subjetividad en el diario reflexivo.

Actividades lúdicas estructuradas: se implementaron juegos pedagógicos orientados al uso del vocabulario (memoria, roles, retos por equipos, etc.).

El diario reflexivo del docente: permitió registrar las percepciones del docente en relación al desarrollo de la sesión, avances, dificultades, reacciones de los estudiantes, etc.

Producto o muestra: registros del diario reflexivo y evidencias de la participación de los estudiantes y del uso del vocabulario durante las actividades lúdicas.

### ***Fase de Indagación de Cambios (Evaluación Final)***

Esta sesión tuvo como propósito observar directamente los cambios en el aprendizaje significativo y la retención del vocabulario tras la implementación de la estrategia pedagógica basada en el juego.

Se aplicaron las siguientes técnicas de recolección de datos:

Entrevista breve o conversación guiada: se constituyó como la técnica principal de la fase, permitiendo explorar las percepciones de los estudiantes sobre la experiencia de aprendizaje, las sensaciones vinculadas a la confianza en el uso del inglés y las sensaciones del

uso del juego como estrategia pedagógica. Esta técnica facilitó la obtención de información cualitativa mediante la expresión del discurso oral, favoreciendo la espontaneidad de la expresión del alumnado, que se ajusta a su nivel educativo.

La entrevista se realizó mediante preguntas abiertas y flexibles, adaptadas al contexto del aula, lo que permitió profundizar en aspectos relacionados con la motivación, la reiteración del vocabulario y su uso en situaciones comunicativas básicas.

Actividad evaluativa: finalmente, se aplicó una actividad evaluativa, coherente con el diagnóstico inicial, con el fin de comparar los resultados de los estudiantes en relación con el reconocimiento, repetición y uso del vocabulario en contextos comunicativos básicos.

Producto o muestra: registros de la entrevista o conversación guiada (anotaciones o transcripciones breves) y el resultado evidenciado de la actividad evaluativa final.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Las categorías de análisis se definen en función de los objetivos de investigación y de la variable establecida: el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje significativo del vocabulario. Estas categorías son las que permiten interpretar los datos recogidos y comprender los cambios observados en los estudiantes.

Las categorías son:

#### ***La Participación y la Motivación***

Concierne al grado de implicación que tienen los estudiantes en sus tareas pedagógicas, en especial en todo lo que hacen referencia a las dinámicas lúdicas. Esta categoría genera la posibilidad de observar cómo el juego genera interés, predisposición e interacción en el aula.

Indicadores: Nivel de atención, iniciativa en el juego, respuesta emocional.

### ***La retención del Vocabulario***

Está vinculada a la capacidad de los estudiantes para recordar palabras trabajadas durante las sesiones. Esta categoría permitirá una comparación entre lo que se observa antes y después de la intervención pedagógica.

Indicadores: Número de palabras recordadas sin ayuda visual, persistencia del léxico.

### ***El uso Significativo del Vocabulario***

Se trata de la capacidad de los estudiantes de usar el vocabulario en situaciones comunicativas simples, como por ejemplo: la elaboración de oraciones o expresiones elementales. Esta categoría permite ver si el aprendizaje va más allá de la simple memorización.

Indicadores: Producción de frases cortas, uso del vocabulario en nuevos contextos.

### ***La interacción y el Trabajo Colaborativo***

Estudia cómo los estudiantes se interrelacionan entre sí en las situaciones lúdicas, poniendo de manifiesto un proceso de cooperación, comunicación y co-construcción del conocimiento.

Indicadores: Apoyo entre pares, resolución de conflictos lúdicos en inglés, cooperación en tareas grupales.

Las categorías de análisis permiten estructurar la información recogida de forma coherente, lo que a su vez facilita observar cambios en el aprendizaje de los estudiantes y la valoración del impacto del juego como estrategia pedagógica. Igualmente, permiten establecer conclusiones relevantes, con relación a la pregunta de la investigación y los objetivos planteados.

## **Resultados**

En esta sección se redactan los resultados de las evidencias del proceso que se implementó a partir de la estrategia pedagógica basada en el juego para la enseñanza del vocabulario en inglés. Los hallazgos están expuestos conforme a los objetivos específicos planteados: (1) explorar el acercamiento inicial de los estudiantes al vocabulario en inglés, (2) movilizar el aprendizaje significativo y la retención mediante el uso del juego y (3) reconocer los cambios generados después de la intervención.

La información fue obtenida mediante el uso del diario de campo, la observación directa y la aplicación de una entrevista a los estudiantes, siendo todo este proceso de la investigación el que permitió recoger evidencias tanto de los comportamientos como de las percepciones. Se presenta de forma ordenada la información en múltiples categorías de análisis con el objetivo de poder ser conscientes de cómo se produjo el proceso: antes, durante y después de la intervención.

En relación con el primer objetivo, se analizaron los primeros acercamientos de los estudiantes al aprendizaje del vocabulario en inglés durante la fase de exploración.

### ***Participación Activa***

En las actividades iniciales, como "Hot Potato" y las charadas, se promovió la participación del alumnado a través de dinámicas orales. Sin embargo, se evidenció que varios de los estudiantes trataban de esconderse o caían en el silencio en el momento de responder en inglés, algunos de ellos expresaban frases como "no me acuerdo" o preguntaban a sus compañeros por algunas respuestas que no recordaban.

Esto pone de manifiesto que, en la presente fase inicial, los estudiantes aún muestran inseguridad y baja confianza en la participación del uso de la lengua.

### ***Retención del Vocabulario***

En las actividades de reconocimiento de palabras, se evidenció que los estudiantes necesitaban la ayuda visual (tarjetas o imágenes) para poder identificar el vocabulario trabajado, y cuando le solicitaban recuerdo de esas palabras sin este apoyo, lo hacían con mayor dificultad.

Esto evidenció que el aprendizaje se encontraba en un nivel de retención inmediata, sin llegar a consolidarse en memoria a largo plazo.

### ***Uso del Vocabulario***

En actividades donde debían hacer uso del vocabulario, los estudiantes se limitaron a mencionar palabras aisladas. Por ejemplo, cuando el ejercicio consistía en observar una imagen, al comentar dicha imagen sólo decían una palabra en inglés y eran incapaces de formular oraciones simples. Los resultados mostraron que el vocabulario, no se estaba utilizando en un contexto significativo de carácter comunicativo.

### ***Actitud Hacia el Aprendizaje (Aspecto Ontológico)***

No obstante que las dificultades estaban presentes, durante los ejercicios lúdicos se pudo observar que los estudiantes mostraban interés, entusiasmo y disposición a participar. Se reían, se incorporaban a la dinámica y reaccionaban positivamente al juego. Ello pone de manifiesto que, a nivel ontológico (actitudinal), había una disposición favorable hacia el aprendizaje lo cual representa un importante resorte para la intervención. En conjunto, los resultados muestran un nivel básico en el uso del vocabulario de lengua inglesa en los estudiantes, como así también dificultades en el uso del vocabulario y su retención, pero una buena actitud hacia la aplicación de estrategias lúdicas.

## **Experimentación**

En relación con el segundo objetivo, se implementó el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés.

### ***Estrategias Lúdicas y Participación***

Durante la intervención se desarrollaron actividades lúdicas como *Pictionary*, el juego *Memory Challenge* (diseño adaptado por el investigador a partir de una idea general observada en redes sociales) y dinámicas de trabajo en equipo, con la intención de promover la participación activa de los estudiantes. Estas estrategias permitieron fortalecer la interacción, la repetición significativa del vocabulario y el uso del idioma en contextos comunicativos básicos. En estas actividades se percibió que los estudiantes mostraban mayor disposición para incorporarse, levantaban la mano, interactuaban entre ellos y solicitaban participar con más confianza.

Como por ejemplo, en el juego "*Memory Challenge*", los alumnos repetían las frases varias veces, se ayudaban entre compañeros y solicitaban su turno para participar.

Esto indica que la utilización del juego fue un recurso que favoreció la participación activa en este caso para dar respuesta a uno de los objetivos que era el de apuntalar la interacción en el aula.

### ***Percepciones de los Estudiantes***

A través de la entrevista, los estudiantes dejaron claro que el uso de juego les permitió aprender mejor. Expresiones como "aprendí mucho", "me ayudó a recordar" o "es más divertido" son testimonio de la experiencia vivida en el momento de la intervención.

Esto demuestra que la estrategia, no solo tuvo importancia en el aprendizaje, sino que también en cómo perciben el proceso educativo y les hizo reflexionar sobre él.

### ***Dificultades Identificadas***

A pesar del progreso que se logró, se observaron dificultades en la pronunciación, la escritura y la retención a largo plazo del vocabulario. Algunos alumnos dudaban al hablar o cometían errores al escribir.

Esto hace notar que el proceso de aprendizaje todavía debe ser reforzado y continuado.

### **Identificación de Variaciones**

En relación con el tercer objetivo, se analizaron los cambios observados en los estudiantes a partir de la comparación entre la fase inicial y la fase final del proceso.

#### ***Cambios en la Participación***

Al inicio del proceso, se evidenció que los estudiantes se mostraban inseguros y con escasa participación debido al bajo nivel del manejo del léxico, aunque después de la intervención se demostró que tenían mayor disposición para participar, interactuar y responder en inglés. Este cambio muestra que ha habido un cambio en la confianza de los alumnos, que es un aspecto importante que afecta a la dimensión ontológica.

#### ***Cambios en la Retención***

Los estudiantes, en la fase inicial, requerían del soporte visual para recordar palabras. Posteriormente, algunos lograron evocar vocabulario sin este apoyo; es decir, ese incremento en la capacidad de retención muestra que ha habido un avance en la consolidación del aprendizaje.

#### ***Cambios en el uso del Vocabulario***

Se identificó un progreso en el uso del idioma, pasando de palabras aisladas a la construcción de frases simples. Esto evidencia un avance hacia un aprendizaje más significativo.

### ***Cambios en la Percepción del Aprendizaje***

A través de la triangulación de la información recolectada mediante la entrevista grupal, la observación directa y el diario reflexivo del docente, se constató que la preferencia por el uso del juego no solo incrementó la motivación de los estudiantes, sino que también redujo el silencio y la inseguridad evidenciados en la fase diagnóstica. Este hallazgo permite evidenciar la relación entre la estrategia lúdica y la mejora en la participación activa del alumnado.

Asimismo, se identificó un cambio positivo en la forma en que los estudiantes perciben el aprendizaje del inglés, considerándolo más dinámico, accesible y significativo en comparación con metodologías tradicionales.

Estos resultados pueden interpretarse a la luz de la hipótesis del filtro afectivo propuesta por Krashen (1982), la cual plantea que factores emocionales como la motivación, la ansiedad y la confianza influyen directamente en el aprendizaje de una lengua extranjera. En este sentido, la implementación del juego como estrategia pedagógica contribuyó a disminuir la inseguridad de los estudiantes, generando un ambiente más favorable para la participación y el uso del inglés.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados ha permitido evidenciar cambios relevantes en el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes del grado 5-01 de la I.E.C.P.M, en relación con los objetivos de la investigación. Desde esta perspectiva se analizó la investigación en cuestión desde las categorías de análisis elaboradas, haciendo hincapié en el uso del juego como estrategia pedagógica y su incidencia en el aprendizaje significativo. Asimismo, se estudió el aspecto ontológico relacionado con la motivación, la confianza o la actitud de los estudiantes en relación con el aprendizaje del inglés, de tal forma que se ha llegado a entender no sólo los cambios cognitivos sino también las actitudes.

Con respecto al diagnóstico de la situación inicial, se evidenció que los estudiantes mostraban una relación limitada con las categorías de estudio, que se manifestaba a través de la memorización del vocabulario, una baja participación y dificultad para usar palabras en el contexto de la comunicación en situaciones sencillas. Estos resultados se ajustan a las expectativas que se habían planteado al comienzo del estudio, pues se afirmaba que existía una brecha entre la memorización y el aprendizaje significativo. Como aspecto significativo se determinó un elevado nivel de inseguridad de los alumnos a la hora de usar el idioma, lo cual superaba las expectativas que se habían planteado.

Durante la fase de experimentación, se analizó el impacto de la implementación de estrategias lúdicas (en concreto, la del juego “*Memory Challenge*” -diseño adaptado para este estudio por el investigador-) que evidenció una mejora significativa de toda la clase en la activación y el uso del vocabulario en inglés. Los alumnos lograron interactuar de manera más activa y se utilizó el vocabulario en contextos significativos, además, los alumnos construyeron estructuras básicas con más seguridad. Este progreso indica que los estudiantes dejaron de

depender de la traducción literal para comenzar a producir el idioma en contextos comunicativos básicos, como en el uso de expresiones cotidianas tales como “I wake up early”. Estos resultados son coherentes con las afirmaciones de Nation (2022), quien sostiene la relevancia de la exposición repetida en contextos significativos para la adquisición de vocabulario, así como también son congruentes con los planteamientos de aprendizaje activo que también le da un papel destacado al juego en la educación.

En cuanto al aspecto ontológico se produjeron transformaciones relevantes en la actitud de los alumnos en relación con la adquisición del inglés. Tal y como se constató mediante la triangulación de la información recogida en entrevistas, observaciones directas y diarios de campo, disminuyó la ansiedad, pero creció la confianza para realizar actividades orales. Por ejemplo, algunos alumnos expresaron sentirse más seguros para utilizar expresiones que estaban relacionadas con su rutina diaria, tales como I wake up early, I go to school o I do my homework; lo cual denota un progreso en la apropiación del idioma. Estos resultados pueden explicarse a partir de la hipótesis del filtro afectivo de Krashen (1982), la cual plantea que un ambiente emocional positivo favorece la adquisición de una lengua extranjera.

Al comparar los hallazgos con estudios anteriores, se observa una amplia correspondencia con las investigaciones de (Ardila Ramos, 2025; Vesga et al., 2021). En estos estudios, se da cuenta del efecto positivo que tienen las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, con particular relevancia en la mejora de la motivación y en el fomento de la participación por parte de los estudiantes. Sin embargo, el presente trabajo de investigación permite ampliar esta perspectiva, dado que no solo refleja el impacto del juego en el plano cognitivo, sino que también incide significativamente en la dimensión ontológica del estudiante, en concreto en la construcción de la confianza personal y en el descenso de la ansiedad frente al

uso de la lengua. A diferencia de otros trabajos que se centran principalmente en resultados cuantificables, esta investigación destaca que es necesario comprender el aprendizaje como un proceso integral en el que los factores emocionales y actitudinales son determinantes. De la misma forma, las características del contexto educativo analizado, que está dominado por limitaciones de recursos y que es representativo de la utilización de metodologías tradicionales, son capaces de explicar el porqué del impacto visible que produce el uso de estrategias lúdicas en comparación con otros contextos de aprendizaje que han sido reportados en la literatura.

El estudio tiene una serie de limitaciones, entre las que destaca la conformación de la muestra con un único grupo de 26 alumnos, lo que limita las posibilidades de generalizar los resultados a otros contextos educativos. El tiempo de intervención también fue escaso, con lo que no fue posible comprobar la permanencia de lo aprendido a largo plazo, sobre todo en lo referente a la retención del vocabulario. Igualmente, factores contextuales como la disponibilidad de materiales y recursos tecnológicos, el tiempo limitado de las sesiones impartidas, junto con el predominio de los modelos tradicionales de enseñanza que imperan en el contexto escolar podrían haber afectado cómo se desarrolló la intervención y su alcance. Las limitaciones mencionadas condicionan la interpretación de los resultados, por lo que deben considerarse dentro de su contexto específico. Asimismo, esta intervención se constituyó como un piloto de innovación pedagógica que desafió la inercia del contexto escolar en La Paz, evidenciando la posibilidad de transformar las prácticas de enseñanza mediante estrategias lúdicas. En futuras investigaciones será importante hacer de nuevo más extensa la duración de la intervención, variabilidad en la muestra o utilizar recursos o instrumentos de seguimiento que permitan hacer un análisis de la evolución del proceso de aprendizaje a mediano y largo plazo.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos del trabajo de investigación muestran la conveniencia de poner en práctica las estrategias lúdicas como es el caso del juego en las prácticas de enseñanza del inglés, particularmente en contextos donde por razones evidentes prima la enseñanza tradicional. Queda claro entonces que llevar a cabo este tipo de estrategias favorece no sólo un aprendizaje significativo del léxico vinculado a este campo, sino que es una buena manera de ayudar a los estudiantes a encontrar un modo de motivarse, participar e incrementar la confianza en sí mismos. A este respecto, se sugiere que los docentes adopten enfoques pedagógicos más dinámicos y centrados en el estudiante, integrando actividades que promuevan la interacción, el trabajo colaborativo y el uso contextualizado del idioma. Asimismo, estos resultados pueden ser un insumo importante para la reflexión institucional sobre la enseñanza, que corrobore la necesidad de innovar y probar nuevas prácticas, así como para hacer entornos de aprendizaje más inclusivos y significativos que obedezcan a las necesidades reales de los estudiantes.

Finalmente, se puede concluir de forma general que el análisis de los resultados evidencia que el uso de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje ha tenido un impacto positivo no solo en el área del aprendizaje de vocabulario en inglés, sino también en la dimensión actitudinal del alumnado. El aprendizaje significativo no se asocia únicamente a la mera adquisición de contenidos, sino que también remite a otros aspectos emocionales, motivacionales y de autoconfianza, al mismo tiempo que interviene un estado emocional que tiende a la desactivación o al menos a la disminución gradual de estados más aversivos o ansiosos. Gracias a los resultados obtenidos se abre la puerta para realizar nuevas investigaciones dirigidas a acometer el uso de las estrategias lúdicas en otras habilidades comunicativas (comprensión oral, producción escrita) y en diversos niveles educativos. Del mismo modo, se

propone seguir profundizando en la investigación del componente emocional en el aprendizaje de lenguas y en el análisis de las estrategias lúdicas en la enseñanza a largo plazo.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación que se expone en este documento apuntan al hecho de que la aplicación del juego como estrategia pedagógica sí incidió positivamente en el aprendizaje del vocabulario de la lengua inglesa del grupo de estudiantes del grado 5-01. Se observó que al desatender la repetición (en forma de mecanicismo) de la memorización más tradicional y pasar a dinámicas más interactivas, los estudiantes se involucraron más, lograron recordar con mejor acierto las palabras y usarlas en contextos sencillos. Eso permite asegurar que los objetivos postulados se concretaron y que la propuesta atendió adecuadamente a la necesidad en el aula.

En referencia a la parte ontológica, uno de los puntos que se destacaron fue el cambio de actitud de los alumnos en relación al inglés, ya que se pudo observar como los alumnos se sentían cada vez más seguros, participativos y motivados a medida que avanzaban en la intervención. La disminución del miedo a equivocarse y el aumento de la confianza muestran que no solo se produjo el aprendizaje a un nivel cognitivo, sino a un nivel emocional, lo cual es determinante en el proceso de adquisición de una lengua extranjera.

El proceso de llevar la categoría juego a la enseñanza transformó la estructura de la clase a favor de la participación y del uso de las palabras en situaciones más significativas. Como aspectos más destacados cabe señalar el mayor interés de los estudiantes a la hora de compartir las explicaciones en inglés y un ambiente de clase mejorado. Por otro lado, también se ha de señalar que el tiempo de intervención ha sido escaso, por lo que algunos aprendizajes requieren continuidad para consolidarse en el largo plazo.

La investigación realizada en este estudio aporta a la literatura ya existente, ya que reafirma que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera es efectivo en contextos de enseñanza con predominancia de metodologías tradicionales. En esta

misma línea, también se aporta una mirada en la dimensión ontológica del aprendizaje, donde se revisan aspectos de tipo cognitivo e incorpóreos, muy especialmente la confianza y la motivación; y desde el enfoque metodológico este estudio también pone en evidencia el valor de la investigación-acción como estrategia de transformación de la práctica pedagógica y de generación de conocimiento situado. De esta manera, se reconoce que el aprendizaje de una lengua extranjera no es únicamente un proceso cognitivo, sino también una experiencia profundamente vinculada a las emociones, la motivación y la construcción de la confianza en el uso del idioma.

### **Recomendaciones**

Los docentes deben realizar con mayor frecuencia usos de estrategias lúdicas en la forma de sus clases de inglés, no como aisladas, sino como parte de una propuesta pedagógica vinculante. El uso de juegos adaptados a la situación de los estudiantes puede facilitar incorporar y representar al mismo tiempo una mejor forma de las clases de inglés que promueva un aprendizaje significativo del vocabulario.

Para futuras investigaciones se recomienda proseguir con el tiempo de implementación, trabajar con distintos grupos de estudiantes para evidenciar si resulta un mismo resultado en otros contextos, explorar el ensayo como otras habilidades de la lengua expresiva (oral o escrita) y profundizar en el papel de las emociones durante y en el aprendizaje del inglés. Asimismo, se recomienda la creación de un banco de juegos pedagógicos de bajo costo (*low-cost*) en la Institución Educativa Ciro Pupo Martínez, con el propósito de que otros docentes puedan replicar estrategias didácticas efectivas sin necesidad de contar con grandes recursos. Esta iniciativa permitiría fortalecer la innovación pedagógica en el aula, promover el aprendizaje significativo

del inglés y facilitar la implementación de metodologías activas en contextos educativos con características similares.

### Referencias Bibliográficas

- Ardila Ramos, A. C. (2025). *Fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en inglés a partir de una secuencia didáctica mediada por gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de multigrado (4° y 5°) de la Institución Educativa Puerto Quinchana sede Villa Fátima en San Agustín, Huila* [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/19463>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ellis, R. (2018). *Reflections on task-based language teaching*. Multilingual Matters.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Huizinga, J. (2014). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Martino Publishing.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Ministerio de Educación Nacional.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Colombia Very Well! Programa nacional de inglés 2015–2025*. Ministerio de Educación Nacional.

- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Novak, J. D. (2018). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations* (2nd ed.). Routledge.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.  
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38–57. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000226>
- Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- Vesga Aldana, I., Herrera Montero, M., & Horta Guette, M. (2021). *Estrategia pedagógica mediada por un recurso de gamificación para el fortalecimiento del componente gramatical del inglés en estudiantes de quinto grado* [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena.  
<https://hdl.handle.net/11227/13620>
- Webb, S., & Nation, I. S. P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.
- Zosh, J. M., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S., & Whitebread, D. (2018). Learning through play: A review of the evidence. *The LEGO Foundation*. <https://www.legofoundation.com>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dmmartinezipin\\_unadvirtual\\_edu\\_co/IgBy8vFJpmeZTJLAKK\\_Zja1EATWzYmG2QzRgQ\\_tHCgGsVE4?e=T1m5FG](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dmmartinezipin_unadvirtual_edu_co/IgBy8vFJpmeZTJLAKK_Zja1EATWzYmG2QzRgQ_tHCgGsVE4?e=T1m5FG)