

## EL USO DE JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE EFICIENTE DEL IDIOMA INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

### THE USE OF GAMES AS A TOOL FOR EFFICIENT LEARNING OF ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE

**Autora:** <sup>1</sup>Rocío del Pilar Carchi Encalada

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-6343-2939>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [rocio.carchie@ug.edu.ec](mailto:rocio.carchie@ug.edu.ec)

Afiliación: <sup>1</sup>\*Universidad de Guayaquil (Ecuador)

Artículo recibido: 05 de noviembre del 2025

Artículo revisado: 19 de noviembre del 2025

Artículo aprobado: 28 de noviembre del 2025

<sup>1</sup>Licenciatura en Lengua Inglesa especialización Lingüística y Literatura adquirida en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil (Ecuador). Máster Universitario en Educación Bilingüe adquirida en la Universidad Internacional Valenciana (España).

#### Resumen

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua se erige como un eje vertebrador del desarrollo académico, social y cultural dentro del contexto globalizado en el que se desenvuelven los estudiantes. La enseñanza de esta lengua, en la actualidad, ha de enfrentarse a las limitaciones para utilizar estrategias de aprendizaje innovadoras, y es especialmente en las instituciones educativas en las que persiste el uso de la enseñanza de tipo tradicional donde estas limitaciones resultan más evidentes. Este trabajo se ocupa del análisis de la influencia del juego en la enseñanza del inglés en estudiantes de educación básica. La idea clave es que la infancia es una de las etapas más privilegiadas para la construcción de conocimiento, gracias a una exploración activa, curiosidad y la interacción social como condiciones idóneas para lograr aprendizajes significativos. En este sentido, el juego se convierte en un recurso pedagógico clave, un medio que está a favor de la creatividad y de la motivación; en definitiva, un lugar donde se puede contar con una serie de actividades que fomentan una serie de habilidades comunicativas. La investigación se ha desarrollado en la Unidad Educativa Particular Gabriela Mistral, en la que se ha trabajado con un conjunto de entrevistas y encuestas planteadas al profesorado que trabaja allí. Los resultados que se obtuvieron indican que todo el profesorado (100%) afirma que el juego contribuye al desarrollo cognitivo,

promueve la interacción, mejora la comprensión, promueve la producción oral del idioma inglés. Se evidenció también la necesidad de establecer ambientes de aprendizaje virtuales al tiempo que también se requiere llevar a cabo la capacitación del docente para mejorar su práctica docente. La conclusión del estudio viene a confirmar que el juego es una herramienta necesaria para facilitar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, ya que el juego favorece procesos para la creación de experiencias significativas, el desarrollo de la competencia comunicativa y el establecimiento de ambientes dinámicos de aprendizaje. Se recomienda su inclusión en la planeación curricular y en las prácticas de aula del docente.

**Palabras clave:** Juego, Aprendizaje significativo, Enseñanza del inglés, Estrategias lúdicas, Desarrollo cognitivo.

#### Abstract

Learning English as a second language stands as a central axis in the academic, social, and cultural development of students within today's globalized context. Currently, English language teaching faces significant limitations regarding the incorporation of innovative pedagogical strategies, particularly in institutions where traditional, teacher-centered methods still prevail.

This study analyzes the influence of play-based activities on English language learning in elementary school students. The core idea is that childhood represents a privileged stage for knowledge construction, characterized by active exploration, curiosity, and social interaction—conditions that foster meaningful learning. In this sense, play emerges as a key pedagogical resource that enhances creativity, motivation, and communicative skills. A comprehensive evaluation of the research was conducted at the Unidad Educativa Particular Gabriela Mistral, which included a qualitative evaluation of teaching staff through interviews and quantitative evaluation through surveys. 100% of teachers stated that the learning and teaching of English through play enhances the development of cognitive skills, promotes collaboration among students, enhances the understanding of English, and fosters increased ability in the production of English orally. Furthermore, the results of this study suggest that there is a significant need to integrate virtual educational opportunities and develop additional training programmes for teachers to develop more effective instructional practices. The findings confirm that play is an essential tool for facilitating English language learning, as it promotes the creation of meaningful learning experiences, the development of communicative competence, and the establishment of dynamic and engaging learning environments. Its systematic incorporation in curriculum planning and classroom practices is strongly recommended.

**Keywords:** Play, Meaningful learning, English language teaching, Playful strategies, Cognitive development.

### Sumário

A aprendizagem da língua inglesa como segunda língua constitui um eixo central para o desenvolvimento acadêmico, social e cultural dos estudantes no contexto globalizado atual.

O ensino do inglês enfrenta limitações importantes quanto à incorporação de estratégias pedagógicas inovadoras, especialmente em instituições onde ainda predominam métodos tradicionais e centrados no professor. Este estudo analisa a influência do uso de jogos no ensino de inglês para alunos do ensino fundamental. A infância é, sem dúvida, um período único para adquirir conhecimentos, caracterizado pela atividade exploratória, a curiosidade e a interação social, características que promovem aprendizagens significativas. Nesse sentido, o jogo se apresenta como um recurso pedagógico fundamental para estimular a criatividade, a motivação e o desenvolvimento de habilidades comunicativas. A pesquisa foi realizada na Unidade Particular Educativa Gabriela Mistral, através de entrevistas e aplicação de questionários aos professores da instituição. Os resultados mostraram que todos os professores participantes (100%) afirmaram que o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, promove a interação, melhora a compreensão e fortalece a produção oral no inglês. O estudo também mostrou a necessidade de incluir os ambientes virtuais de aprendizagem e de fortalecer a formação dos professores para melhorar a prática pedagógica. As conclusões indicam que o jogo é uma ferramenta necessária para facilitar a aquisição do inglês como língua estrangeira, porque provoca aprendizagens significativas, desenvolvimento da competência comunicativa e a criação de ambientes de aprendizagens dinâmicos e motivadores. Recomenda-se sua inclusão sistemática no planejamento curricular e nas práticas de sala de aula.

**Palavras-chave:** Jogo, Aprendizagem significativa, Ensino de inglês, Estratégias lúdicas, Desenvolvimento cognitivo.

## Introducción

El aprendizaje del idioma inglés ha sido de gran relevancia para la comunicación y la formación integral del ser humano, considerando esta como un factor inevitable para su aprendizaje y en la vida cotidiana del individuo. Es inevitable su aprendizaje; en tiempos actuales la era virtual se ha apoderado de este mundo globalizado donde toda información se encuentra en este idioma extranjero; surge también la comunicación sin fronteras, el intercambio de conocimientos y culturas a través de redes sociales, mensajerías virtuales, entre otros.

La demanda de este idioma y la exigencia de una sociedad cambiante y competitiva conllevan a una revisión en base a las necesidades y metas educativas, e inclusive reformar leyes que permita desarrollar un país sostenible y competente en relación a la educación, tecnología y la ciencia. El aislamiento o rechazo por aprender el idioma, hace que el ser humano se desconecte con el mundo y la cultura, provocando una debilidad en el desempeño de los ciudadanos en nuestra sociedad integradora ecuatoriana.

Las innovaciones educativas que se ha llevado a cabo durante el transcurso del siglo XXI, ha sido motivación y de interés para Ecuador; reformando leyes y reglamentos para mejorar la calidad de educación (Mineduc, 2015); una de las más relevante consiste en el diseño de un currículo que fomente el aprendizaje del idioma Inglés y desarrollar habilidades lingüísticas como el desarrollo de la comprensión auditivo, visual, lectora y oral. Presentando de esta manera un marco de referencia que permita la inclusión de los estudiantes para el aprendizaje de una lengua extranjera sin importar etnias, costumbres y culturas y su lengua materna.

Durante el periodo escolar el estudiante forma destrezas comunicativas de manera escrita y oral. Es necesario impartir herramientas pedagógicas necesarias para que el niño desarrolle determinadas habilidades y experimentar todo lo que va descubriendo a medida que va evolucionando como ser humano y racional. No obstante, para que esto se diera a cabo se requiere ciertos andamiajes para la construcción del conocimiento, entre estos se destacan las actividades lúdicas o juegos.

Sin embargo, pese a la nueva era virtual, las nuevas innovaciones tecnológicas y educativas, existen docentes que aún se encuentran en escenarios de una pedagogía poco moderna, ambigua y obsoleta, llevando la praxis hacia un modelo conductista con carencia de instrumentos lúdicos y creativos que fomente la interacción y el entusiasmo por aprender un idioma extranjero. Hoy en día en este mundo globalizado existen herramientas pedagógicas necesarias en la que el docente puede ampliar su metodología brindando una educación eficaz y motivadora para nuestros estudiantes.

El juego cumple un rol importante en el desarrollo integral del niño. Es la manera de cómo enseñar, provocando en el estudiante el gusto o deleite por descubrir algo y experimentar su curiosidad para la construcción de nuevos conocimientos; es decir, los niños aprenden de manera fácil y rápida mediante la manipulación de objetos, el trabajo colaborativo entre sus compañeros de clases, actividades motrices para el desarrollo de la memoria de corto a largo plazo y ejercicios para el desarrollo de la habilidad oral (speaking skill), mediante canciones, rimas, exposiciones de proyectos, etc.

El presente estudio de caso pretende analizar los problemas de aprendizaje que tienen los estudiantes en el idioma inglés por las estrategias metodológicas que los docentes aplican en sus estudiantes de educación básica superior con los niños que cursan en el nivel de educación elemental y media. Sus resultados permiten determinar cómo el juego como estrategia de intervención influye en el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Particular Gabriela Mistral y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

### **Un acercamiento al currículo en la enseñanza del idioma inglés**

Las unidades educativas cumplen un rol importante en el desarrollo del país, con la finalidad de contribuir hacia la formación integral en el individuo; brindando conocimientos y habilidades necesarias para alcanzar al máximo nivel de sus capacidades, y así responder a las necesidades que el país requiera. La formación previamente mencionada varía de acuerdo a los distintos niveles de educación, propósitos y características.

Ante las exigencias de una sociedad competitiva y la formación integral del estudiante en las instituciones educativas, el perfeccionamiento del currículo es sustancial y, por ende, para lograr el propósito hacia el cumplimiento de un mejor desarrollo académico, su análisis, comprensión y desarrollo es importante. A pesar que el currículo es la guía de trabajo de todo docente y estudiante, muchos de ellos desconocen su relevancia.

La palabra currículo o en término latín *curriculum*, para Casarini (2012), “se deriva del verbo curro que significa carrera, *currere* en latín significa caminar” citado por (Uquillas, 2015). Se acuña estos términos para explicar de una manera figurativa al currículo como una vía o camino que una persona debe seguir para formarse como individuo a través de su aprendizaje.

Existen diferentes teorías y concepciones sobre el currículo, por lo que no son considerados como enfoques universales, sino más bien van acordes a las circunstancias socio-política, económicas y hechos históricos. Su elaboración y desarrollo depende también de los intereses personales y grupales que tiene la institución para fomentar su calidad de enseñanza y competitividad; por lo que resulta un poco complejo determinar su concepto.

Intriago (2023) sostiene que el currículum debe tener relación entre la educación y la cultura, donde el docente inculca valores y principios; brindando las herramientas necesarias para formar al individuo como seres humanos arraigado a su patria, con actitud responsable y solidaria.

Sin embargo su concepción se contrasta debido a las nuevas tendencias digitales que ha convertido a la educación en un aprendizaje híbrido, dejando el método de enseñanza tradicional y fomentando hacia una educación intercultural. Los alumnos en la actualidad desconocen la diversidad de cultura e historia de nuestro país, y adoptan por nuevas tendencia extranjeras que no son muy comunes en nuestra sociedad.

Por otro lado, Baños (2025), define el currículo como “intención o plan de lo que se pretende

lograr la escuela, otros lo perciben como lo que ocurre en realidad en las escuelas. y otros con una visión más amplia” (citado por Uquillas, 2015, pág. 9). Acuñaando esta cita se pretende dar un término significativo del curriculum como un elemento que permite detectar los problemas académicos que enfrenta el estudiante y buscar estrategias de planificación de programas educativo para solucionar y mejorar el logro de aprendizajes en los estudiantes.

Con estos conceptos previamente mencionados se puede concordar que el currículo posee una serie de elementos culturales como el conocimiento, costumbres, hábitos, valores y creencias. Conformando de esta manera una propuesta político educativa que es impulsada por intereses de disímiles grupos sociales. Por ende, su conformación conlleva al currículo como espacio de dominio donde las personas involucradas tienen el poder de articular proyectos sociales y educativos en diferentes niveles de educación; con el propósito de realizar una planificación ordenada y estructurada para el desarrollo de aprendizajes durante un ciclo determinado de estudio.

Con esta previa fundamentación teórica, y en base a las exigencias socio político y educativo hacia la innovación educativa según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, cuyo ámbito son los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, establece que los fines de la educación son entre otros:

El fomento de habilidades analíticas y crítica permite que las personas intervengan en el mundo como personas activas y con vocación de transformación y construcción de una comunidad justa, equilibrada y libre. El aporte

al crecimiento integral, autónomo, sostenible e independiente contribuye a un total desarrollo integral y autónomo personal, y la construcción conjunta que permita dentro del marco de referencia del Buen Vivir o Sumak Kawsay. La persona humana se produce como centro de la educación (Ejecutiva, 2011, pág. 13).

De esta manera, se puede considerar tres aspectos importantes en el currículo en la enseñanza del idioma inglés como segundo idioma. Esta consiste en la enseñanza del lenguaje comunicativo (communicative language teaching, CLT), pedagogía basada en géneros (genre-based pedagogy) y contenido y aprendizaje integrado de idiomas (content and language integrated learning, CLIL). Por enfoques curriculares nos referimos tanto al “currículo previsto que consiste en la comprensión de lo que se debe y cómo aprender y al currículo promulgado que es la implementación de estos enfoques en el aula” (Graves & Garton, 2017, pág. 3).

Estos enfoques se han elegido por tres razones. Primero, representan diferencias importantes en la enseñanza del idioma inglés y su efectividad en el mundo globalizado; en segundo lugar, es utilizado en muchas entidades educativas, debido a la política nacional o exigencias ante la demanda del uso del idioma en diferentes países; y tercero, por la necesidad de implementar herramientas técnicas curriculares para poder elevar el nivel académico y el aprendizaje de este idioma anglosajónica en el Ecuador.

La adopción de cualquier enfoque curricular está determinada por una serie de factores. Como tal, la elección de estos enfoques no indica un respaldo particular a ellos; tampoco la exclusión de otros, como la traducción

gramatical, los enfoques basados en tareas o proyectos, indica que no son dignos de estudio. Como se discutirá, la gramática juega un papel tanto en CLT como en la pedagogía basada en el género, las tareas juegan un papel en CLT y CLIL, y los proyectos tienen el potencial de entrelazar los tres enfoques.

### **La pedagogía de Género y su relación en el aprendizaje del idioma inglés**

Esta teoría surge de la denominada escuela de Sídney. En ella, se encontraban grupos de pedagogos e investigadores que tenían el propósito de analizar los problemas académicos que tenían las entidades educativas en Australia. Su preocupación ha sido en especial en la enseñanza que tenían los docentes hacia el desarrollo de la habilidad escrita en los estudiantes. Una de las consecuencias encontradas por Medina-Alarcón (2025) fue que los docentes no manejaban sistemáticamente la manera de utilizar el lenguaje en diferentes contextos sociales, en efecto, el aprendizaje quedaba supeditado al conocimiento intuitivo de los profesores con respecto al lenguaje.

Ante el evidente caso, la elaboración de un nuevo modelo educativo era necesaria para la construcción de conocimientos sobre el lenguaje y su uso en diferentes ámbitos sociales en el estudiante. Es ahí donde germina la teoría de la pedagogía de género en la que se acuña los autores Maturana Araneda y Gálvez Fredes (2021), para obtener su término como “proceso social que se realiza en etapas y es orientado a una meta” (pág. 26). Esta teoría tiene una relación en común con la teoría Vigostkiana en la que el niño ya viene con un aprendizaje previo adquirido en su entorno social familiar.

Según el autor “Todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por lo tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (Vygotsky, 1978, pág. 133). Mediante esta teoría se puede constatar que toda entidad educativa debe conocer al niño desde su entorno social y familiar; de esta manera poder contribuir hacia un aprendizaje significativo. Por lo tanto, se determina la relevancia de la participación e interacción de los padres de familia y docentes como andamiajes para la construcción de conocimientos y la experimentación o descubrimiento de ellos.

### **La enseñanza comunicativa de la lengua (CLT)**

La enseñanza comunicativa de la lengua (término en Inglés communicative language teaching CLT), tiene como propósito fundamental en el desarrollo de la competencia comunicativa. Esta consiste en la capacidad que tiene el niño para poder expresarse en el idioma inglés para producir oraciones básicas e identificar sus estructuras gramaticales, verbos, tiempos, patrones de oraciones, entre otros.

Desde hace muchos años hasta la actualidad las estructuras gramaticales siempre se lo han presentado en los libros de inglés; mostrando en una sola página sus reglas y usos, adicional a esto una serie de ejercicios que complementan al refuerzo de estas estructuras. Sin embargo, muchos docentes se enfocan en el dominio y el refuerzo de este elemento lingüístico, sin tomar en cuenta la integración de esto dentro de la competencia comunicativa.

Para poder dominar las habilidades lingüísticas comunicativas del idioma, es necesario mencionar los siguientes aspectos relevantes basados cuatro saberes:

- Saber cómo usar el lenguaje para una variedad de propósitos y funciones diferentes.
- Saber variar nuestro uso del lenguaje según el entorno y los participantes; por ejemplo, saber cuándo hablar de manera formal e informal o cuándo usar el lenguaje de manera apropiada para la comunicación escrita en oposición a la oral.
- Saber producir y comprender diferentes tipos de textos. (por ejemplo, narrativas, informes, entrevistas, conversaciones)
- Saber mantener la comunicación a pesar de tener limitaciones en el conocimiento del idioma de uno (por ejemplo, mediante el uso de diferentes tipos de estrategias de comunicación)

Los docentes deben aplicar estrategias que permita desarrollar las habilidades comunicativas y como engranar todas las estructuras lingüísticas para el desarrollo de la competencia comunicativa. Los docentes deben realizar actividades basadas en aprendizaje colaborativo; es decir, que es importante la elaboración de actividades a realizar dentro y fuera del aula mediante trabajos en parejas y/o grupales, enfocadas a motivar a los estudiantes a participar y exponer sus trabajos de manera oral. De esta manera los niños adquieren fluidez y fortalecen el vocabulario aprendido en clases.

El aprendizaje colaborativo para el desarrollo de las habilidades de la lengua comunicativa permite a su vez aumentar la seguridad y confianza de sí mismo. Mediante juegos de roles los alumnos practican y desarrolla sus habilidades lingüísticas y su pronunciación.

### **Etapas de aprendizaje en una lengua extranjera**

Para fundamentar las etapas de aprendizaje en una lengua extranjera, se acuña a Arias Toca & Castiblanco López, (2015) en su investigación tomada de California English Language Development Test, dividen estas etapas en tres fases que describen pasos primordiales para lograr de manera eficaz un aprendizaje del idioma inglés en los niños, jóvenes y adultos. Estas etapas brindan un modelo de como los estudiantes pueden adquirir idioma extranjero.

En la actualidad todos los estudiantes ingresan a las escuelas de acuerdo a sus edades, nivel de conocimiento y etapas escolares. Sin embargo, no todos los estudiantes llegan con el mismo nivel de conocimiento de idioma en la misma etapa. Nos encontramos con grupos no homogéneos donde los docentes necesitan prestar más atención en estudiantes con problemas de adquisición del idioma inglés.

La primera fase se contempla en la observación y la imitación del niño en el aprendizaje, en la que el niño observa de manera silenciosa, presta atención a las indicaciones de los docentes. Sintiendo motivado por escuchar y aprender la lengua extranjera y tratar de aplicarla en su alrededor. El niño imitará esta lengua a través de la participación del docente con sus estudiantes dentro del aula de clase y pretende comprender su significado y lo que el docente desea transmitir. Al intentar expresar su

aprendizaje, el niño aplicará el lenguaje no verbal como gestos corporales o mímicas, con el fin de hacerse entender y llamar la atención a su grupo; y así, poder integrarse en el ámbito social y escolar.

En la segunda fase es el uso de palabras frases como medio de comunicación del idioma. En esta etapa el niño empieza a usar frases muy comunes dentro del aula clases como medio de supervivencia y para su comunicación con su entorno escolar; tales como Excuse me!, I'm next, can I go to the bathroom?, Miss, I don't understand, Could you repeat the question please?, etc. El niño empieza a usar el lenguaje; sin embargo, no se siente seguro de su significado o aplicabilidad y en especial, aquellas que constituyen una serie de estructuras gramaticales.

La última fase comprende en la comprensión inicial de las reglas gramaticales (Arias Toca & Castiblanco López, 2015, pág. 30). En esta fase, el estudiante al estudiar por primera vez el idioma inglés, utiliza sus habilidades comunicativas como método de supervivencia dentro de su entorno escolar; tratando de transmitir lo aprendido sin importar el tiempo, género y expresión de singular o plural de las cosas. El docente debe concentrarse en la producción oral y desenvolvimiento de los estudiantes, el saber que los estudiantes comprendan lo que se transmite en un idioma extranjero y que ellos se sientan cómodos y motivados en poder expresar sus respuestas y participar en clases. Mientras que los detalles lingüísticos se le van desarrollando conforme al desarrollo del programa de un currículo.

La comprensión del estudiante supera la capacidad de poder producir el lenguaje. Con frecuencia el estudiante se desenvuelve en el

idioma inglés. A pesar de usar sus habilidades para su producción lingüística del idioma, es importante también su comprensión y uso correcto del mismo.

Es decir, el niño aplica una serie de palabras para formar una oración o preguntas. Sin embargo, no todas son de manera apropiada. Por ejemplo, al mencionar la frase verter el azúcar en una taza de café ellos mencionan "put sugar in the coffee", o al decir un objeto como: "Where is the pen? I put *him* on the table". A pesar que el estudiante usa el verbo o el género incorrecto, trata de transmitir el mensaje dentro del aula clase.

Resulta un poco complejo el aprendizaje de un idioma en estudiantes de lengua castellana; y por ende existen confusiones en las que los docentes deben prestar atención y corregir, de esta manera, se puede evitar un problema de confusión de aprendizaje del idioma con nuestra lengua materna.

### **El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje del idioma extranjero**

Una estrategia útil para fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera es utilizar juegos. Es de gran beneficio para los maestros tener una comprensión completa de las definiciones de juegos, que generalmente se definen como una forma de juego relacionada con las reglas, la competencia y un elemento de diversión. Los profesores también deben considerar las ventajas de los juegos: la capacidad de captar la atención de los estudiantes; reducir el estrés de los estudiantes; y dar a los estudiantes la oportunidad de una comunicación real.

Por último, los profesores deben evaluar cómo utilizar los juegos de forma adecuada en el aula.

Es importante elegir un momento adecuado e integrarlos en el programa de estudios regular y plan de estudios. Sin embargo, debido a las limitaciones del programa de estudios, los juegos a menudo no se pueden usar tanto como deberían. Por lo tanto, puede ser un desafío para los maestros intentar agregar algunos juegos para desarrollar el dominio del inglés de los estudiantes.

Algunos profesores piensan que los juegos de idiomas son una pérdida de tiempo y prefieren no usarlos en el aula, ya que a veces estas se han considerado solo por su único elemento que es la diversión. De hecho, los juegos pueden proporcionar más que eso a los estudiantes de inglés como lengua extranjera (EFL) e inglés como segunda lengua (ESL). Entre varias estrategias utilizadas para mejorar la competencia de los estudiantes, como ayudas visuales, aprendizaje de idiomas asistido por computadora, (término en inglés Computer Assistant language learning CALL), teatro, juegos de roles, etc., son otra estrategia útil para promover la competencia en el idioma de los estudiantes. Este documento tiene como objetivo dar una comprensión clara de qué son los juegos, por qué y cómo se utilizan dentro del aula.

El aprendizaje del idioma inglés es una tarea difícil que, en ciertas ocasiones, puede ser frustrante para muchos estudiantes. Su aprendizaje requiere de un constante esfuerzo para lograr su comprensión y poder producirlo a través de las cuatro habilidades del idioma. El uso del juego es importante para el desarrollo cognitivo del niño y, al mismo tiempo permite desarrollar sus habilidades lingüísticas del idioma. De una manera divertida el niño adquiere el idioma extranjero, se siente

motivados por aprenderla y fomenta el trabajo colaborativo entre sus compañeros de clases.

Los juegos son muy motivadores porque son divertidos e interesantes. Se pueden utilizar para practicar todas las habilidades lingüísticas y para practicar muchos tipos de comunicación. Los juegos no son simples actividades usadas solo para romper el hielo en la clase, sino que además de ser un ente motivador para el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes, permite establecer reglas necesarias para mejorar su aprendizaje.

### **Ventajas y desventajas del juego en la enseñanza del idioma inglés**

El juego en el idioma inglés es un elemento sustancial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, y en especial, en las primeras etapas de su aprendizaje, puesto que introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad desde su prisma didáctico. Aunque los juegos a menudo se asocian con la diversión, no debemos perder de vista sus valores pedagógicos, particularmente en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua.

Los juegos son efectivos porque brindan seguridad y confianza en el estudiante para sentirse libre de exponer sus sentimientos y actuar con total naturaleza; reducen el estrés de los estudiantes y les brindan la oportunidad de una comunicación real. La principal razón por la que los juegos se consideran ayudas eficaces para el aprendizaje es que "estimulan la motivación en los estudiantes y ayudan a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje; permitiéndoles cambiar de actitud hacia la segunda lengua y redescubriendo sus

potencialidades hacia la misma" (Díaz, 2017, pág. 91).

Una de las ventajas más relevantes de su aprendizaje es que además de fortalecer el idioma, fomentan hábitos y seguridad por poder producirla y mostrar sus habilidades lingüísticas. Reconociendo de esta manera lo cuán valioso es su aprendizaje y las oportunidades que brinda esta con relación a su integración con la sociedad y el desempeño escolar; mejorando su calidad de vida y en su desarrollo profesional e intercultural.

El juego ayuda a desarrollar su capacidad creativa y crítica, y permite la sociabilidad de su aprendizaje mediante la comunicación y estimula al niño para resolver problemas. Usar el juego como herramienta pedagógica crea curiosidad en el niño por aprender e investigar el idioma extranjero; identificando objetos, personas o animales y relacionándolos con su entorno y su lengua materna.

Lev Vygotsky (1931), en su teoría sobre la zona del desarrollo próximo (ZPD) para la construcción de nuevos conocimientos, menciona la importancia de proveer andamiajes para que el niño pueda aprender y poner en práctica lo aprendido por sí mismo. El niño para adquirir un idioma extranjero necesita la ayuda de personas o herramientas necesarias para potencializar su aprendizaje; en este caso el uso del juego desarrolla la imaginación y la habilidad para razonar, asociar, comparar y comprender; contribuyendo hacia su formación integral del ser humano.

Sin embargo, a pesar de mostrar las posibilidades o ventajas de su uso como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés, existe su mengua cuando esta no

es aplicada de manera correcta. Por ejemplo, en muchas ocasiones el niño tiende a distraerse por el juego, perdiendo de esta manera el tiempo para su productividad.

Por otra parte, muchos de los docentes al aplicar el juego para enseñar cualquier estructura lingüística no se percatan de si el aprendizaje ha sido asimilado en sus estudiantes; perdiendo el equilibrio primordial entre la lúdica y lo formativo. La utilización de juegos repetitivos para la impartición de clases desmotiva también a los estudiantes, y van mermando por falta de innovación de actividades lúdicas por parte de sus tutores.

El juego hace parte de la inteligencia de los niños y forma parte de la etapa evolutiva del individuo (Díaz, 2017, pág. 89). En conclusión, los niños por naturaleza son exploradores y les gusta experimentar todo aquello que se encuentran en su alrededor. Al ayudar al niño como fuente de andamiaje y, a través del juego, se está desarrollando la madurez física y fortaleciendo las habilidades cognitivas y memorísticas de corto, mediano y largo plazo.

El uso de juegos educativos innovadores en el aula puede aumentar el entusiasmo y reforzar la información didáctica presentada anteriormente. También es un método alternativo positivo e interactivo de enseñanza e intercambio de información. Además, los juegos educativos refuerzan fuertemente el aprendizaje en equipo y la instrucción activa entre compañeros.

### **El juego como aprendizaje colaborativo en la enseñanza del idioma inglés.**

Algunos niños experimentan más desafíos en comparación con los niños con un desarrollo

típico en lo que respecta a la educación. Los métodos de enseñanza y aprendizaje, como estrategias de aprendizaje colaborativo, se han desarrollado para ayudar a los estudiantes a superar las barreras, que pueden afectar su aprendizaje, desarrollo y comportamiento.

Los estudiantes son muy participativos y, por ende, es importante comprender que las técnicas de enseñanza que se aplican en ellos no solo beneficiarán el aprendizaje del niño, sino también a los maestros y así, lograr que sus alumnos se involucren con sus lecciones, utilizando técnicas fácilmente implementables.

El efecto de los juegos convencionales sobre el comportamiento cooperativo en el aula es relativamente fácil de adquirir y utilizar como parte de la enseñanza del idioma inglés. Los elementos motivacionales del juego podrían usarse para crear entornos de aprendizaje, lo que podría beneficiar el desarrollo infantil. Los juegos como aprendizaje colaborativo pueden tener un efecto positivo en el desempeño de la interacción en el aula, con un enfoque particular sobre la frecuencia de interacción en el aula como un indicador de participación social y cooperación y mejorar su nivel de inglés.

Al implementar técnicas para beneficiar la experiencia de aprendizaje en el niño, es importante considerar el mejor contexto de aprendizaje. Guaman et al. (2024) sostienen que el aprendizaje colaborativo comprende experiencias de aprendizaje académico y social dentro del aula donde a los niños se les enseña a completar tareas colectivamente y así, lograr metas académicas.

El docente juega un papel importante como mediador, guía, estrategia o intermediario entre los contenidos que se desarrollan para el

aprendizaje y las actividades constructivas y de equipo que realizan los estudiantes para lograr la asimilación, mediando entre los contenidos y la experiencia y práctica del estudiante

Los métodos de aprendizaje colaborativo utilizados en el aula promueven relaciones interpersonales positivas. Entre los estudiantes y con su profesor, tiene como objetivo producir motivación para aprender dentro de los alumnos y mejorar autoestima entre los estudiantes. El aprendizaje colaborativo en la enseñanza del idioma inglés es una habilidad crítica que debe ser desarrollada en el estudiante; permite a las personas lograr el equilibrio correcto entre satisfacer sus propias necesidades y mantener una actitud positiva y relaciones con los demás; lo que también puede tener una influencia positiva en su bienestar.

Se considera el trabajo colaborativo como una acción social que permite promover al estudiante aptitudes para dirigir al grupo, organizar, integrar, motivar y coordinar. Aprender mediante estrategias colaborativas permite a los niños negociar con los demás y tener estrategias creativas para la resolución de problemas tanto académicos como sociales. Los métodos colaborativos tienen un mayor efecto en el rendimiento académico en comparación con los métodos tradicionales competitivos.

### **Características del juego como estrategia lúdica**

El juego cumple un rol importante en la evolución del niño como ser y en su desarrollo cognitivo. Conforme a las aproximaciones teóricas de Piaget y Vygotsky, el juego despliega un proceso dinámico dentro del aula clase, en donde los niños interactúan mediante andamiajes para la construcción de sus

conocimientos; permitiendo descubrir cosas e interactuar con los docentes, objetos y con su medio entorno. Adaptándose de esta manera en una sociedad donde exigen al individuo poder aplicar todas sus aptitudes para desenvolverse, formando a niños como seres críticos, competitivos, analíticos, creativos e innovadores.

El proceso de aprendizaje del niño es dinámico y su asimilación de conocimiento es rápida; sin embargo, para que esto se lleve a cabo, se requiere de una serie de elementos primordiales para la construcción de conocimiento y fortalecer su aprendizaje. El niño por naturaleza es curioso y le gusta experimentar descubriendo y manipulando todo objeto que se encuentra en su alrededor. Su aprendizaje mediante el juego ayuda a fortalecer sus componentes intencionales y comunicativos que se dan mediante la interacción de sus compañeros de clases y profesores.

Los niños desde su nacimiento siempre se ven con la necesidad de estar con alguien debido a que se sienten inseguros y desprotegidos. El acompañamiento familiar y en el caso escolar en los docentes permite promover al niño firmeza y seguridad de sí mismo. “El uso del juego, en conjunto con la participación de todos los miembros de familia, compañeros de clases y toda la comunidad educativa, fomenta un aprendizaje significativo y colaborativo” (Peñaloza-Guerrero, 2017, pág. 50). Este modelo de trabajo grupal ha tomado un auge relevante en las últimas décadas, considerando de gran desarrollo en el sistema educativo.

El juego cumple la función de transformar o cambiar estructuras de pensamiento, activando sus conocimientos previos y fortaleciendo la memoria de corto, mediano y largo plazo a

través de la resolución de problemas que favorezcan la asimilación del aprendizaje del idioma inglés. El juego como fuente de andamiaje y la participación activa entre niño y el docente, permiten construir nuevos conocimientos de una manera significativa; creando su vinculación de una manera óptima y armonizada entre el sujeto y el objeto.

El aprendizaje colaborativo conforma a un conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en pequeños grupos de entrenamiento y desarrollo habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del resto del grupo

El juego, además de ser un elemento dinámico y divertido para el desarrollo cognitivo y motor del niño, permite a su vez optimizar la interacción e integración en su entorno socio cultural y escolar, consolidando todo su aprendizaje para su desenvolvimiento como individuo en la sociedad.

Los juegos cumplen un rol de desarrollar sentimientos de confianza y seguridad del niño. La mayoría de los niños les resulta un poco complejo aprender el idioma inglés debido a que ellos se encuentran más familiarizado con su lengua materna, pero al aplicar actividades lúdicas en su proceso de enseñanza y aprendizaje, no sentirán la dificultad por aprenderla y, se sentirán motivados por descubrir su importancia y deseo de comunicarse mediante este idioma extranjero.

Usar juegos para el aprendizaje del idioma es valioso desde el punto de vista educativo. Una de las razones es que da la oportunidad de escapar de una rutina inusual, y son muy importantes en términos de motivación y

desafíos. Tiene muchos beneficios para el proceso de aprendizaje de los alumnos. Primeramente, los juegos evitan que la lección sea ordinaria y aburrida. El uso de juegos no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también proporciona un incentivo y un estímulo para usar el idioma.

### **Materiales y Métodos**

El objetivo general de este marco es el de conocer si el proyecto del uso del juego como herramienta es necesario e indispensable para el desarrollo de aprendizajes del idioma inglés como segunda lengua. Este tema se ha llevado a cabo ante los problemas de enseñanza y aprendizajes que se observaban en las clases mediante el estudio de campo realizado en el transcurso de las prácticas presenciales del programa de maestría en educación bilingüe.

Durante la observación se ha podido constatar la falta de recursos pedagógicos apropiados o desconocimiento de actividades lúdicas virtuales para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes. A pesar de ser una entidad bilingüe, existen docentes que no consideran relevante el uso de juegos o actividades lúdicas digitales para el desarrollo de aprendizaje del idioma inglés, o no están inmerso a la era digital por cuanto desconocen su uso y en muchas ocasiones optan por un aprendizaje retrogrado y obsoleto, evidenciándose las quejas de los padres de familia al no poder virtualizar sus actividades de enseñanza. Esto ha causado el interés por parte del autor hacia su investigación.

Para poder obtener las respuestas ante estas hipótesis acerca de la necesidad del uso del juego como herramienta para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua y

comprobar su veracidad, se cuenta con la elaboración de una entrevista aplicada a los participantes involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Unidad Educativa Particular Gabriela Mistral. Esta entrevista tiene el propósito de conocer las opiniones de la comunidad educativa y poder responder a sus necesidades y así brindar una mejor calidad de enseñanza en esta prestigiosa institución bilingüe.

La investigación se realizó con los docentes de la Unidad Educativa Particular Gabriela Mistral, ubicada en el centro sur de la ciudad de Guayaquil. Para realizar su marco metodológico se desarrollará de la siguiente manera: Como primer paso, se describe la institución educativa y luego la participación del docente involucrado mediante una serie de datos tabulados para la obtención de información de resultados.

La institución educativa cuenta con el 43% del personal docente comprendido entre 25 y 40 años. Esto se debe a que la Unidad Educativa otorga la oportunidad a docentes recién graduados para que puedan aplicar sus conocimientos y estrategias metodológicas en sus estudiantes. Por otra parte, el 57% son docentes con más de 40 años. Este porcentaje contempla a los docentes que además de impartir sus clases son miembros accionistas y propietarios de la institución.

Existe un 57% de docentes masculinos y 43% femeninos; esto evidencia la igualdad de género y el compromiso que tiene la institución a beneficio de la mujer ecuatoriana. Promocionando el progreso, y el empleo de manera remunerada, y su participación en el entorno social, cultural y educativo. Por otra parte, la institución valora la participación de

docentes que tienen alguna discapacidad física o son mayores de edad, por lo que no son excluidos de su cargo y tienen todo el apoyo para poder ejercerla.

### Discusión

Se tomaron en consideración las opiniones de los docentes y la observación pedagógica dentro del aula clase con el fin de conocer los problemas causantes que impiden el mejoramiento del idioma inglés en los estudiantes de cuarto grado. Los análisis de los siguientes datos fueron recopilados mediante la entrega de formulario elaborado en Google Form; comprendida en 10 preguntas cerradas, y la elaboración de una entrevista, con 5 preguntas abiertas que permitan valorar de manera cualitativa los procesos de enseñanza que se desarrollan en la institución para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

La información recopilada por estas herramientas metodológicas es integrada a través de un proceso informático y tabulada mediante hojas de cálculo para el diseño de tablas y gráficos. Este diseño de tabulaciones permite realizar de manera clara el análisis de interpretación de resultados por parte del investigador del presente proyecto de manera mixta, ya sea de forma cualitativa y cuantitativa. Sus resultados han permitido exponer la realidad sobre la importancia del juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de cuarto grado; estructurando sus conclusiones y recomendaciones en referencia a la investigación realizada.

En la tabla 1 se muestra el total de la población docente que está de acuerdo en que el inglés es

indispensable en la formación de los estudiantes. Con el 71 por ciento en total de acuerdo y el 29 por ciento de acuerdo. Para garantizar una educación bilingüe de calidad, es necesario dotar de métodos o rutas de aprendizaje que desarrollo en el estudiante habilidades competitivas en la producción oral y escrita para así poder desenvolverse en su entorno en contexto de comunicaciones simples y comunes.

**Tabla 1**

*El bilingüismo en el aprendizaje del idioma inglés*

| Nivel de satisfacción           | Frecuencias | Porcentajes |
|---------------------------------|-------------|-------------|
| <i>Totalmente en desacuerdo</i> | 0           | 0%          |
| <i>En desacuerdo</i>            | 0           | 0%          |
| <i>Indiferente</i>              | 0           | 0%          |
| <i>De acuerdo</i>               | 2           | 29%         |
| <i>Totalmente de acuerdo</i>    | 5           | 71%         |
| <b>Total</b>                    | <b>7</b>    | <b>100%</b> |

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente tabla se muestra que el 100 por ciento de los docentes están en total de acuerdo en la implementación del programa del bilingüismo y cómo se está llevando a cabo el programa en la institución educativa. El programa de bilingüismo garantiza la formación integral de los estudiantes de educación primaria fomentando una educación social e

intercultural; desarrollando además competencias comunicativas para entender y hacerse entender en un idioma extranjero dentro de su comunidad (véase tabla 2).

**Tabla 2**

*Implementación del programa Bilingüismo en la Educación Primaria*

| Nivel de satisfacción           | Frecuencias | Porcentajes |
|---------------------------------|-------------|-------------|
| <i>Totalmente en desacuerdo</i> | 0           | 0%          |
| <i>En desacuerdo</i>            | 0           | 0%          |
| <i>Indiferente</i>              | 0           | 0%          |
| <i>De acuerdo</i>               | 0           | 0%          |
| <i>Totalmente de acuerdo</i>    | 7           | 100%        |
| <b>Total</b>                    | <b>7</b>    | <b>100%</b> |

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 3, del total de 7 docentes encuestados, el 57 por ciento afirman en total de acuerdo en que los docentes deben crear ambientes de aprendizaje para incentivar en la adquisición del idioma inglés en los niños. El 29 por ciento firman de igual manera su relevancia, mientras que el 14 por ciento muestra su indiferencia; esto se debe al desconocimiento del tema. Los docentes deben crear diferentes ambientes, entre ellos los entornos virtuales. El uso de este ambiente de aprendizaje nos brinda una serie de actividades muy útiles para el desarrollo de aprendizajes del idioma inglés;

por cuanto los docentes deben estar capacitados para el manejo de estas plataformas digitales.

**Tabla 3**

*Ambientes de aprendizajes*

| Nivel de satisfacción           | Frecuencias | Porcentajes |
|---------------------------------|-------------|-------------|
| <i>Totalmente en desacuerdo</i> | 0           | 0%          |
| <i>En desacuerdo</i>            | 0           | 0%          |
| <i>Indiferente</i>              | 1           | 14%         |
| <i>De acuerdo</i>               | 2           | 29%         |
| <i>Totalmente de acuerdo</i>    | 4           | 57%         |
| <b>Total</b>                    | <b>7</b>    | <b>100%</b> |

Fuente: Elaboración propia

Los resultados que se muestran en la tabla 3 no solo permiten evidenciar una general aceptación hacia la creación de entornos de aprendizaje sino también, la existencia de brechas en el dominio docente respecto de las herramientas digitales y de los entornos virtuales; lo cual resulta relevante, ya que revela que la promoción del juego como método didáctico no puede llevarse a cabo si paralelamente no se cualifica al profesorado en alfabetización tecnológica. La apatía del 14% del profesorado podría resultar alarmante, enfatizando por sí misma la insuficiencia de procesos de formación que lleven a comprender el valor pedagógico de los entornos interactivos y la imprevisible conexión existente con los

aprendizajes significativos. En este sentido, la integración de plataformas, recursos multimedia y la práctica del juego digital se convierten en un elemento fundacional para la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, para diversificar los estímulos cognitivos y para tratar de garantizar la posible obtención de experiencias de aprendizaje más enriquecedores, motivadores y situados en contextos.

### Conclusiones

Las conclusiones de la investigación demuestran que el juego debe ser considerado un recurso pedagógico fundamental para garantizar la construcción de aprendizajes significativos para el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que contribuye a incrementar la creatividad, la motivación intrínseca y la participación de los estudiantes. Todos estos factores ayudan a atender el desarrollo de las competencias comunicativas y cognitivas en las etapas más tempranas del escolar.

Por otra parte, la investigación también manifiesta que los alumnos se muestran más predispuestos a la interacción, la solución de problemas y la producción oral en la medida en que el proceso de enseñanza-aprendizaje está basado en actividades de juego, estructuradas y coherentes con los objetivos curriculares.

No obstante, también es cierto que la investigación pone de manifiesto limitaciones muy importantes, sobre todo, lo asociado a la necesidad de formar al profesor en el uso de recursos tecnológicos y en la gestión de entornos de aprendizaje virtuales. La digitalización requiere un profesorado preparado para poder aplicar juegos, herramientas multimedia, plataformas

interactivas, etc., a través de las cuales se puedan fomentar aprendizajes autónomos y colaborativos del idioma inglés. La alfabetización digital de los docentes y la creación de los entornos adecuados (presenciales y virtuales) se convierten en requisitos imprescindibles para garantizar el aprendizaje de una educación bilingüe de calidad.

Finalmente, la investigación nos permite concluir que el juego —entendido como recurso mediador de la enseñanza y del aprendizaje— puede ser sistemáticamente incorporado en la planificación curricular y en las actividades que se desarrollen dentro de las aulas desde las etapas más tempranas del escolar. Las posibilidades que tiene el juego para generar aprendizajes significativos, para desarrollar la competencia comunicativa y para crear entornos dinámicos y motivadores lo convierten en un recurso clave para atender las exigencias contemporáneas de educación y, además, en un recurso que responde a las necesidades reales de los aprendices. Se recomienda desarrollar la formación específica para los docentes en cuanto a prácticas de juego, diversificar las prácticas de juegos y fomentar el uso digital responsable a lo largo del compromiso institucional por una enseñanza innovadora e inclusiva del inglés.

### Referencias Bibliográficas

- Arias Toca, M., & Castiblanco López, D. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en Inglés*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Baños, J. (2025). Un encuentro con los modelos de procesos y críticos del currículum. *Realidad y Reflexión*, 32-63.

Díaz, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La tercera orilla*, 86-93.

Ejecutiva, F. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Segundo Suplemento del Registro Oficial. Obtenido de Recuperado de <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec099es.pdf>.

Graves, K., & Garton, S. (2017). An analysis of three curriculum approaches to teaching English in public-sector schools. *Language Teaching*, 441-482.

Guaman, M., Álvarez, E., Sánchez, J., & Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 66-81.

Intriago, M. (2023). Percepción acerca de la Enseñanza Actual del Inglés en los Colegios Fiscales de Esmeraldas. *Revista Científica Hallazgos21*, 310-315.

Maturana Araneda, C., & Gálvez Fredes, B. (2021). Incidencia de la multimodalidad y la pedagogía de género en la escritura de Informes Descriptivos en segundo básico. *Íkala, Revista de lenguaje y cultura*, 19-39.

Medina-Alarcón, C. (2025). Transformación en las concepciones docentes de la enseñanza de una lengua extranjera: una revisión sistemática. *Portal de la Ciencia*, 18-32.

Mineduc. (2015). *English as a Foreign Language. Quito: Registro Oficial. Quito: Registro oficial.*

Uquillas, M. (2015). Acercamiento al currículum. Educación, Arte, Comunicación. *Revista Académica Investigativa y Cultural*.

Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.



El uso de juego como herramienta para el aprendizaje eficiente del idioma inglés como segunda lengua © 2025 by Rocío del Pilar Carchi Encalada is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

