

Estrategias lúdicas para fortalecer la comunicación oral en el aprendizaje del inglés

DOI: 10.58299/UTP.253.C892



Autores

Paloma Ortegón Pérez
Centro de Idiomas
portegon@uv.mx
<https://orcid.org/0009-0001-8301-3936>

Lourdes Litaí Pintado González
Centro de Idiomas,
lpintado@uv.mx
<https://orcid.org/0009-0000-6949-1838>

Bertha Guadalupe Rosas Echeverría
Centro de Idiomas
brasas@uv.mx
<https://orcid.org/0009-0004-6903-0440>

Eder Alfonso Blen García
Dirección de Actividades Deportivas
eblen@uv.mx
<https://orcid.org/0009-0001-3475-5685>

Universidad Veracruzana
Veracruz, México

Estrategias lúdicas para fortalecer la comunicación oral en el aprendizaje del inglés

Playful strategies to strengthen oral communication in learning English

Resumen

El proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, en muchos casos, ha sido empañado por temores, falta de conocimiento, malas experiencias y estrategias poco efectivas. A veces, el profesor se aferra a métodos tradicionales o estrategias que funcionaron hace una década, pero que ya no responden a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes. Por esta razón, este trabajo tiene como objetivo presentar fundamentos teóricos que respalden el uso de juegos en clase, así como compartir ejemplos prácticos de actividades lúdicas que beneficien al alumno y al profesor. El enfoque primordial de este trabajo es analizar el impacto de los juegos de vocabulario en la mejora de la comunicación oral, aplicado específicamente en estudiantes de inglés como lengua extranjera.

Palabras clave: actividades lúdicas; inglés; juegos; vocabulario.

Abstract

The teaching and learning process of English as a foreign language has often been hindered by fear, lack of knowledge, negative experiences, and the use of ineffective strategies. In some cases, teachers rely on traditional methods or on strategies that were successful a decade ago but no longer meet the needs of today's students. For this reason, the aim of this work is to present theoretical foundations that support the use of games in the classroom, as well as to share practical examples of playful activities that benefit both learners and teachers. The focus of this work is to analyze the impact of vocabulary games on improving oral communication specifically in learners of English as a foreign language.

Keywords: recreational activities; games; vocabulary; english.

Introducción

Adquirir una segunda lengua es un proceso gratificante, pero también representa un reto complejo. Un reto que implica el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales, entre ellas la comprensión oral, la expresión verbal y la adquisición de vocabulario. Este proceso requiere tiempo, esfuerzo, práctica y, sobre todo, estrategias que motiven al estudiante y le permitan aplicar el nuevo idioma de forma funcional y significativa.

No obstante, este desafío viene acompañado de múltiples beneficios. Aprender un segundo idioma mejora la memoria, incrementa la capacidad de concentración, desarrolla una visión más global del mundo y abre puertas a la comunicación intercultural.

Hay quienes afirman incluso que hablar un segundo idioma impacta en la personalidad, como lo plantea Viorica (2023) en su obra *The power of language*, el idioma que usamos tienen el poder de moldear nuestros pensamientos, emociones y comportamientos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje de una segunda lengua va más allá de la memorización de estructuras: es una experiencia que impacta profundamente la identidad y la forma de relacionarse con el mundo.

En el caso de los adolescentes de entre 12 y 15 años, estos beneficios se potencian, ya que se encuentran en una etapa crucial para el desarrollo de la identidad y la autoconfianza. Aprender un idioma extranjero a esta edad fortalece la capacidad de concentración, mejora la resolución de problemas y amplía las formas de interacción con su entorno. Sin embargo, este aprendizaje puede volverse desafiante si no se acompaña de estrategias didácticas motivadoras y dinámicas. Es aquí donde el juego cobra un papel fundamental: al integrar lo lúdico en el aula, se despierta el interés, se reduce la ansiedad y se fomenta el uso del idioma en situaciones reales y significativas.

Revisión de la Literatura

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en adolescentes exige atención, cuidado y dedicación, ya que implica formar a las generaciones futuras con herramientas clave para su desarrollo personal, académico y profesional. En la actualidad, el dominio del idioma inglés se ha convertido en una prioridad para las escuelas, los padres de familia, las

políticas gubernamentales y el sector empresarial. Por ello, es necesario reflexionar sobre los métodos de enseñanza utilizados, con el fin de obtener mejores resultados en la formación lingüística de los estudiantes.

En esta ocasión, el enfoque se centra en el vocabulario, elemento esencial en la construcción de la competencia comunicativa. La riqueza léxica que un alumno logre adquirir influirá directamente en su seguridad, efectividad y fluidez al comunicarse. Nation (2001) sostiene que el aprendizaje del vocabulario no es un fin en sí mismo, sino un medio para desarrollar las habilidades de comprensión y producción oral y escrita en una lengua extranjera. Si los estudiantes no cuentan con un repertorio léxico suficiente, se ven limitados en su capacidad de comprender y responder con asertividad, lo que afecta directamente su interacción.

El vocabulario, por tanto, juega un papel central en la enseñanza del inglés y su adquisición puede potenciarse mediante el uso de estrategias activas, motivadoras y significativas. En este contexto, el enfoque lúdico ha cobrado relevancia como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje del idioma. Diversos estudios respaldan la inclusión de juegos y dinámicas participativas como medios para enriquecer el aprendizaje del vocabulario en el aula.

Según González & Álvarez (2020), el aprendizaje basado en juegos no solo favorece la motivación del alumnado, sino que también permite una interacción más significativa con los contenidos lingüísticos. Las autoras argumentan que los juegos fomentan el aprendizaje colaborativo, generan un ambiente relajado y estimulan el uso espontáneo del idioma meta. En esta línea, la dimensión afectiva se vuelve central, ya que reduce la ansiedad y fortalece la confianza comunicativa del estudiante.

La dimensión afectiva del aprendizaje ha sido ampliamente abordada por Krashen (1982) en su hipótesis del filtro afectivo, la cual sostiene que factores como la ansiedad, la motivación y la autoestima influyen directamente en la adquisición del lenguaje. Un entorno tenso o poco estimulante eleva el filtro afectivo e impide que el input lingüístico llegue al sistema de adquisición, mientras que un ambiente relajado y motivador facilita la comprensión y producción del idioma. Esta perspectiva respalda la incorporación de

actividades lúdicas que reduzcan la tensión emocional y promuevan una actitud positiva hacia el aprendizaje.

En este mismo sentido, Moya (2024) destaca que las estrategias lúdicas no solo dinamizan el ambiente escolar, sino que permiten una construcción activa del aprendizaje. El juego ofrece a los estudiantes la posibilidad de explorar, equivocarse y corregir sin temor al juicio, lo que favorece una comprensión más profunda. Además, al conectar los contenidos escolares con experiencias significativas, los juegos didácticos fortalecen la memoria, la participación y la expresión oral.

Asimismo, Guastalegnanne (2019), subraya que las actividades lúdicas deben diseñarse considerando la edad, el nivel lingüístico y los objetivos de aprendizaje. Juegos como el bingo de vocabulario, la lotería temática o las dinámicas de roles no solo consolidan el léxico aprendido, sino que también promueven su uso en contextos reales y comunicativos. Estas prácticas facilitan la internalización de estructuras gramaticales y expresiones cotidianas de manera contextualizada.

Por otro lado, investigaciones recientes han resaltado el potencial de los recursos digitales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Reinders y Wattana (2015) señalan que los videojuegos diseñados para el aprendizaje de idiomas ofrecen entornos inmersivos, con retroalimentación inmediata, donde los estudiantes pueden practicar vocabulario de forma reiterada y tomar decisiones lingüísticas en tiempo real. Este tipo de actividades refuerza la fluidez verbal y la autonomía del aprendiz.

En conjunto, las evidencias revisadas muestran que los enfoques lúdicos — tradicionales o digitales— en la enseñanza del inglés como lengua extranjera pueden mejorar significativamente la retención del vocabulario y la disposición a comunicarse oralmente. Integrar estrategias de gamificación, juegos didácticos y plataformas interactivas constituye una vía efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje y fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes.

Metodología

Enfoque

Este estudio se enmarca en un enfoque cualitativo con elementos de tipo acción participativa, ya que más que indagar números o resultados estadísticos, el propósito es observar, aplicar y reflexionar sobre el impacto del uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del vocabulario en el aula de inglés. El objetivo no es únicamente describir una situación, sino intervenir activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorarlo.

Tipo de investigación

Se trata de una investigación aplicada y de corte educativo, orientada a proponer y evaluar estrategias didácticas concretas. Se considera una investigación-acción, ya que la docente interviene directamente con el grupo con el propósito de transformar su práctica educativa.

Participantes

La muestra estuvo conformada por un grupo de estudiantes inscritos en un curso de inglés como lengua extranjera, con un rango de edad de entre los 12 y 15 años. El grupo se seleccionó por conveniencia, ya que se trató del grupo asignado a la docente investigadora.

Contexto

La intervención se llevó a cabo en el Centro de Idiomas de la Universidad Veracruzana, en la ciudad de Poza Rica en el estado de Veracruz, México, en un contexto urbano. La institución sigue un modelo educativo que promueve el uso comunicativo del inglés como lengua extranjera.

Instrumentos de recolección de datos

Para recopilar información sobre la eficacia de las estrategias lúdicas, se emplearon los siguientes instrumentos:

- Diario de campo de la docente, donde se registraron observaciones durante y después de las sesiones.
- Rúbricas de evaluación oral, aplicadas antes y después de la intervención para valorar avances en el uso del vocabulario.
- Cuestionarios de percepción para los estudiantes, diseñados para explorar su motivación, interés y autoevaluación.
- Registros fotográficos y anecdóticos, que sirvieron como evidencia del desarrollo de las actividades lúdicas en el aula.

Estrategia de intervención

La intervención consistió en una serie de sesiones didácticas planificadas con actividades lúdicas centradas en el aprendizaje del vocabulario temático y su aplicación en situaciones orales. Se incluyeron dinámicas como:

- Juegos de mesa adaptados (bingo),
- Juegos de roles, (práctica controlada, seguida de práctica semi libre)
- Competencias de palabras (word races),
- Actividades digitales (Kahoot).

Las actividades fueron aplicadas a lo largo de ocho semanas, con una frecuencia de una sesión de cinco horas por semana, integradas a la planeación curricular.

Análisis de datos

El análisis se realizó mediante una triangulación cualitativa, considerando los registros del diario de campo, las evaluaciones orales y su desempeño en las actividades. Se identificaron patrones en el uso del vocabulario y en el nivel de participación oral, así como indicadores de motivación o resistencia ante las estrategias implementadas.

Resultados

Durante la intervención centrada en el presente perfecto, se aplicaron diferentes actividades lúdicas que permitieron observar avances significativos en la comprensión y el uso de esta estructura gramatical por parte de los estudiantes. En las primeras sesiones, muchos alumnos mostraban confusión al diferenciar entre los tiempos verbales, especialmente al formar el participio pasado de los verbos irregulares. Sin embargo, conforme avanzaron las dinámicas, hubo mejoras notables en la identificación, formación y uso del presente perfecto en contextos orales y escritos.

Una de las actividades aplicadas fue el bingo de verbos, en el que los alumnos debían marcar la forma correcta del participio pasado cuando la escuchaban o leían en oraciones con presente perfecto. Esta dinámica permitió que, de forma repetida y en un ambiente relajado, los estudiantes reforzaran la relación entre el verbo base y su forma en participio. En las observaciones anotadas en el diario de campo, se registró que los alumnos mostraban entusiasmo por participar y que, al repetir el juego en sesiones distintas, mejoraban la rapidez con la que reconocían la forma correcta del verbo.

Otra dinámica muy efectiva fue la competencia por equipos frente al pizarrón, donde se proyectaban tablas con verbos en distintas formas (base, pasado simple y participio). Los equipos tenían 10 segundos para turnarse y completar los espacios en blanco, según la forma verbal requerida. Esta actividad promovió el trabajo colaborativo, pero también exigía rapidez y concentración. Se notó que, después de varias rondas, los estudiantes reconocían con más facilidad la forma correcta del participio y comenzaban a usarla de manera automática en frases con "has" o "have". Además, se observó una mejora en la autocorrección: el equipo podía identificar los errores y corregir al final.

Por último, se aplicó un juego tipo Kahoot con preguntas sobre presente perfecto. En esta actividad digital, los estudiantes debían seleccionar la opción correcta al completar oraciones o identificar errores. Los resultados mostraron que, al final del juego, la mayoría logró responder correctamente más del 70% de las preguntas, lo cual contrastó con los primeros ejercicios de diagnóstico en los que el porcentaje de aciertos era mucho menor. Los estudiantes manifestaron en sus cuestionarios que este tipo de juego les ayudó a

repasar sin sentir presión y que les gustó competir entre ellos “porque aprendían mientras jugaban”.

En general, los resultados indican que el uso del presente perfecto mejoró de manera progresiva a lo largo de la intervención. Las rúbricas de evaluación mostraron que, mientras al inicio solo un grupo reducido podía formar correctamente oraciones con este tiempo verbal, al final de las sesiones más del 60% del grupo lograba construir oraciones completas y con buena pronunciación, usando correctamente los participios y los auxiliares. Además, la participación oral aumentó, y varios alumnos se animaron a crear pequeñas respuestas o descripciones usando el presente perfecto en ejercicios comunicativos.

Estos avances reflejan que las estrategias lúdicas aplicadas en el aula no solo reforzaron el contenido gramatical, sino que también mejoraron la motivación, la seguridad y la participación activa de los estudiantes, elementos clave en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Conclusión

A lo largo de esta experiencia, fue posible confirmar que el uso de juegos en el aula no solo hace más dinámico el aprendizaje, sino que también facilita la comprensión de temas gramaticales complejos, como el presente perfecto. Al inicio, los estudiantes mostraban dificultades para reconocer y usar los verbos en participio; sin embargo, conforme participaron en actividades lúdicas como el bingo de verbos, las competencias por equipos y los juegos en Kahoot, fueron ganando seguridad, cometiendo menos errores y, sobre todo, a usar el inglés con más naturalidad.

Uno de los aspectos más relevantes de este proceso fue observar cómo el miedo a equivocarse fue disminuyendo. Los estudiantes se reían, se corregían entre ellos y se animaban a participar sin temor al juicio. Esto refuerza la idea de que un ambiente relajado y motivador tiene un impacto positivo en el aprendizaje del idioma, especialmente en la producción oral.

También resultó significativo comprobar que el vocabulario y las estructuras gramaticales comenzaron a integrarse de forma más automática, gracias a la repetición

natural que se da en el juego. Ya no se trataba solo de memorizar listas aisladas de verbos irregulares, sino de usarlos con sentido en frases reales, en movimiento y en interacción.

Esta intervención permitió confirmar que la enseñanza del inglés puede enriquecerse saliendo de los métodos tradicionales. Las estrategias lúdicas, además de ser accesibles y creativas, se mostraron eficaces para lograr que los estudiantes se apropien del idioma. El juego, más allá del entretenimiento, se convirtió en una herramienta valiosa para construir aprendizajes duraderos y desarrollar la confianza al comunicarse.

En conclusión, trabajar el presente perfecto a través de dinámicas lúdicas no solo facilitó el aprendizaje de esta estructura, sino que también potenció la participación, el trabajo colaborativo y una actitud positiva hacia el idioma. Para la docente, esta experiencia también representó una oportunidad de crecimiento profesional, al confirmar que observar, adaptar y conectar las estrategias con las necesidades del grupo puede transformar la práctica educativa y convertir tanto el aprendizaje del inglés como la enseñanza en un proceso más disfrutable.

Referencias

- González, A., & Álvarez, A. (2020). Aprendizaje basado en juegos para aprender una segunda lengua en educación superior. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 75–90. DOI:10.24310/innoeduca.2022.v8i2.13858
- Guastalegnanne, H. (2019). Actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 79. ISSN electrónico: 2683-7897.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. Consultado en abril de 2025 en <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Nation, I. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- 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>
- Viorica, M. (2023). *The power of language: How the codes we use to think, speak and live transform our minds*. Dutton. New York.



Certificado de evaluación

La Editorial UTP, con Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas, por la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) en México; **indexada en catálogos de calidad internacional**. Que, teniendo como **base fundamental el desarrollo del potencial humano**, es líder en el desarrollo y divulgación de producción científica, tecnológica y educativa con altos estándares de calidad en contextos locales, nacionales e internacionales, a través de publicaciones de artículos en revistas, libros, capítulos de libros, recursos educativos, conferencias y congresos.

CERTIFICA

Que el capítulo de libro titulado **“Estrategias lúdicas para fortalecer la comunicación oral en el aprendizaje del inglés”** presentado por los autores Paloma Ortega Pérez, Lourdes Litaí Pintado González, Bertha Guadalupe Rosas Echeverría y Eder Alfonso Blen García ha sido sometido a un exhaustivo proceso de arbitraje por pares académicos, a través de criterios establecidos para investigaciones de alta calidad, siendo dictaminado como producto de investigación científica, tecnológica y/o educativa de alta calidad. Su publicación en el libro titulado **“Innovación Académica y Curricular”** estará disponible a partir del 9 de diciembre de 2025 en la Biblioteca digital de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico.

Se extiende el presente certificado, a los 10 días del mes de noviembre del año 2025.

Transformando con Ciencias
Tepic, Nayarit; México


Dra. Ana Luisa Estrada Esquivel
Directora de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico


César Alejandro González Guzmán
Coordinador de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico

