

# APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ASIGNATURA ENTORNO GLOBAL

Joel Scott Sánchez Blanco

Estudiante de Doctorado en Desarrollo Educativo. Docente en la Preparatoria 19 de la Universidad de Guadalajara. [joel.scott16@hotmail.com](mailto:joel.scott16@hotmail.com)

Recibido: 22 de abril 2021.  
Aceptado: 5 de febrero 2022.

## Resumen

El presente artículo presenta los resultados finales de una investigación de carácter exploratorio con enfoque cualitativo cuyo objetivo es lograr que el estudiante aprenda el vocabulario en inglés de la asignatura Entorno Global y lo aplique en la participación de proyectos escolares.

Se comparten los antecedentes que aluden a esta investigación. El resultado del diagnóstico ayudó a formular el problema, mismo que estriba en el aprendizaje de vocabulario en inglés. La revisión de las teorías ayudó a identificar los conceptos clave: aprendizaje de vocabulario, estrategias de aprendizaje de vocabulario y actividades lúdicas.

La estrategia operativa se dividió en cuatro etapas: dos presenciales y dos virtuales. En los resultados se discutió la comparativa del aprendizaje de vocabulario en inglés, en las dos modalidades de aprendizaje. Como conclusión se reafirma la teoría de Lewis sobre la importancia que tiene el vocabulario en inglés, para el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Palabras clave: Aprendizaje del inglés, actividades lúdicas, estrategias de aprendizaje, estrategias cognitivas, vocabulario.

## Abstract

This article presents the final results of an exploratory research with a qualitative approach whose objective is to get the student to learn the vocabulary in English of the subject Global Environment and apply it in the participation of projects schoolchildren.

The background to this research is shared. The outcome of the diagnosis helped to formulate the problem, which lies in learning English vocabulary. The review of theories helped identify key concepts: vocabulary learning, vocabulary learning strategies, and playful activities.

The operational strategy was divided into four stages: two face-to-face and two virtual. The results discussed the comparative learning of vocabulary in English, in the two learning modalities. In conclusion, Lewis' theory about the importance of English vocabulary for the development of language skills is reaffirmed.

Keywords: English learning, leisure activities, learning strategies, cognitive strategies, vocabulary.

Recientemente la investigación de Mexicanos Primero (2015) ha publicado hallazgos sobre el aprendizaje del inglés en México. Se realizó el Examen de Uso y Comprensión del Idioma Inglés para Egresados de Secundaria (EUCIS) a 11 ciudades del país, en las que se identificó un universo representativo de 4,727 egresados de Secundarias públicas que actualmente se encuentran cursando el nivel medio superior.

Los resultados fueron los siguientes: los jóvenes salen de la educación básica muy lejos de tener las “herramientas básicas para comunicarse en inglés”, ya que solo el 3% logró el nivel establecido como objetivo en el plan de estudios (B1). En el área del vocabulario se obtuvo un 37% de conocimiento para el nivel B1.

El Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación (2001), refiere que el alcance en el área de riqueza de vocabulario el alumno que se encuentra en el nivel B1 “tiene suficiente vocabulario para expresarse con algún circunloquio sobre la mayoría de los temas pertinentes para su vida diaria, como, por ejemplo, familia, aficiones e intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad” (p. 109).

Los parámetros anteriores no los alcanzan los alumnos de tercer semestre del bachillerato general por competencias, quienes deberían de encontrarse en condiciones de dominar los alcances del nivel B1 en la asignatura de inglés.

Una de las problemáticas que se detectó a partir de la observación, interacción y participación con los estudiantes referente al idioma inglés, en los semestres anteriores fue que los alumnos que ingresaban a la asignatura tenían la característica de contar con un nivel de inglés heterogéneo, es decir, unos estudiantes en nivel básico y otros en nivel intermedio y las habilidades lingüísticas sin desarrollar homogéneamente. De tal forma, en algunos casos la habilidad del *writing* estaba más desarrollada que la del *speaking* o la habilidad del *listening* estaba más desarrollada que la del *reading*.

La presente investigación deriva a partir de las siguientes razones: el interés propio estriba en evaluar la metodología a implementar en esta investigación, es por ello que la revisión teórica referente al objeto de investigación contribuyó al diseño de la estrategia de intervención y ésta a su vez facilitó la elaboración de la estrategia operativa, es así como se diseñaron los recursos para trabajar con los estudiantes, de esta manera la siguiente intervención estuvo encaminada en dar cuenta: 1) a los problemas que tenían los estudiantes de tercer semestre de la asignatura Entorno Global de la Preparatoria No.19 en relación con la producción del idioma inglés; y 2) a las estrategias que se implementaron para contrarrestar esta problemática.

Para (SEMS, 2009:4) El estatus curricular de la asignatura Entorno Global es el siguiente:

El plan del Bachillerato General por Competencias consta de dos áreas de formación: Básica y Especializante, de esta última se desprende la TAE que tiene como fin propiciar el desarrollo de competencias de su interés; profundizar en el conocimiento de tipo académico, con orientación propedéutica; ampliar una experiencia de trabajo o bien de cultura general.

La TAE Ser Global, se ubica en el Departamento de Comunicación y Aprendizaje, y cuenta con cuatro Asignaturas, iniciando en tercer semestre con la asignatura Entorno Global y finalizando en sexto semestre. Dicha TAE se fundamenta en el programa *Foreign Languages Institutional Program* (FLIP) a través del enfoque *Content and Language Integrated Learning* (CLIL).

## Diagnóstico

Para realizar el diagnóstico pedagógico y poder analizar las situaciones y a los estudiantes se utilizaron las siguientes técnicas:

Observación: tuvo como objetivo registrar las acciones y conductas del estudiante dentro del aula clases, así como su participación y avance en el desarrollo de los contenidos de la asignatura, que proporcionaron información vigente para no caer en suposiciones.

Encuesta: se implementó la encuesta mixta ya que consistió de preguntas abiertas, cerradas y de elección múltiple. Tuvo como objetivo obtener información individual y contextual acerca de la interacción del idioma inglés en la vida de los estudiantes.

Examen Diagnóstico De Conocimiento: se diseñó un examen con un nivel B1, acorde al Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación (2001) para evaluar las cuatro habilidades lingüísticas (*reading, listening, writing* y *speaking*) al igual que la gramática. El contenido para cada habilidad fue revisado y aprobado por la becaria de inglés Kelly Ramírez procedente de Florida Estados Unidos perteneciente al programa *FulBright Comexus* en la Preparatoria No.19 de la UdeG.

El examen diagnóstico de conocimiento que se implementó tuvo como objetivo evaluar el nivel de las cuatro habilidades lingüísticas; *reading, listening, speaking* y *writing*, así como la gramática del idioma inglés.

## Resultados del Diagnóstico

Después de la aplicación se reúne la información obtenida para determinar las dificultades académicas. A continuación, se comparten los resultados obtenidos en cada una de las técnicas e instrumentos aplicados.

Observación: se observó que trabajar en equipo con el mismo círculo de amigos incitó al desorden y se dificultó terminar en tiempo y forma las actividades. La mayoría de los estudiantes les resulta complicado realizar y participar en equipos diferente a su círculo de amigos. Fue notable la diferencia en la realización de las actividades individuales, surgieron dudas para llevarlas a cabo, pero sentían la confianza de expresarlas y tenían el compromiso de terminar para entregar las actividades.

Encuesta: La encuesta fue integrada por 17 reactivos, dividido en cuatro tópicos: datos generales, ocupaciones familiares, escolaridades

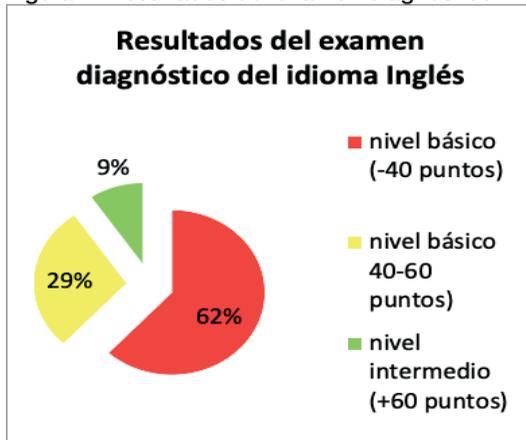
de los integrantes e interés personales. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

La comunidad comparte las características sociales y culturales de un pueblo, por tanto, los estudiantes todavía pertenecen a núcleos de familias que tienen ideas propias difíciles de replantear para un bienestar común. En el contexto familiar, las familias presentan necesidades económicas, lo que obliga a algunos estudiantes a que ingresen en el mundo laboral. Esto limita en forma parcial el aprendizaje en sus clases regulares, además no cuentan con la oportunidad de desarrollar actividades extracurriculares, por ejemplo, aprender una segunda lengua como el inglés en instituciones particulares.

En el hogar, la mayoría de los integrantes, como padres y hermanos mayores, no cuentan con un alto grado de estudios, la escolaridad promedio es el nivel secundaria. Esto refleja la poca reproducción personal del idioma inglés en la vida diaria de los estudiantes.

Examen diagnóstico de conocimiento: La calificación total acumulativa fue de 80 puntos. Se consideró una puntuación de 40 a 60 para el nivel básico y una puntuación de 61 a 80 para el nivel intermedio. Los resultados en torno al diagnóstico muestran información importante: de los veintiún estudiantes que realizaron el examen, trece no alcanzaron los cuarenta puntos para el nivel básico, seis obtuvieron una puntuación entre cuarenta y sesenta, lo cual los posiciona en el nivel básico y solo dos alcanzaron el nivel intermedio. El promedio de los resultados de cada habilidad lingüística y la gramática están por debajo de la media.

Figura 1: Resultados del examen diagnóstico.



Fuente: elaboración propia.

En suma, los resultados obtenidos del examen evidencian un rezago significativo en el idioma inglés, toda vez que más del 60% del total de los alumnos no cuentan con el nivel básico (tal como se muestra en la *Figura 3: Resultados del examen diagnóstico del idioma inglés*). Sin duda, este panorama demanda una urgente atención debido a que pone en riesgo los propósitos curriculares, así como también el desempeño escolar, y futuro profesional del estudiante.

## Formulación del problema

De acuerdo con el análisis del diagnóstico anterior los resultados demuestran y confirman que la falta de vocabulario en inglés es la causante de que los estudiantes no obtuvieran los resultados favorables en la evaluación diagnóstica y con ello no desarrollarán de manera homogénea las habilidades lingüísticas del idioma inglés, que son el *Reading, Writing, Listening* y *Speaking*, así como la gramática.

Al hacer referencia a la formulación del problema, comparto con (Lewis, 1993) quien afirma que: el Aprendizaje de Vocabulario es la medula espinal en el aprendizaje de un segundo idioma y la existencia de las cuatro habilidades (*Listening, Speaking, Reading* y *Writing*) se ve limitado por este.

Con lo anterior se formula la siguiente pregunta de Investigación: ¿Qué estrategias de enseñanza permiten que los alumnos de la asignatura Entorno Global aprendan vocabulario en inglés y lo aplique en la elaboración de proyectos curriculares?

Así como el Objetivo General: Lograr que el estudiante aprenda el vocabulario en inglés de la asignatura Entorno Global y lo aplique en la elaboración de proyectos curriculares.

## Marco teórico

La revisión de las teorías que se revisaron ayudaron a visualizar el campo literario acerca de los conceptos clave: aprendizaje de vocabulario, estrategias de aprendizaje de vocabulario y actividades lúdicas. Los autores que apoyaron como base para esta investigación fueron: (Nation, 2001), (Oxford, 1990), (Montessori, 1907) respectivamente, por nombrar algunos.

A partir de ellos se dan a conocer las variables sustanciales: la primera variable sustancial es el vocabulario ya que es el pilar fundamental en el aprendizaje de una lengua, este trabajo se enfatizó al desarrollo del vocabulario productivo ya que se busca que el estudiante no sólo comprenda el significado de las palabras, sino que las produzca a través de actividades, elaboración y presentación de proyectos.

La segunda variable sustancial estriba en el aprendizaje de vocabulario y el tipo que se implementó fue explícito, ya que el interés se centrará en el vocabulario relacionado a la asignatura. La tercera variable sustancial del problema refiere a las estrategias de aprendizaje de vocabulario, el cual integro los pasos, participación activa y competencia comunicativa, dados por los estudiantes para mejorar su propio aprendizaje.

La cuarta variable sustancial son las actividades lúdicas hay un sin número de actividades que se pueden aplicar en clase para aprender diferentes temas a estudiar, pero el enfoque se hizo en siete actividades que fueron útiles para aprender vocabulario: Presentación de imágenes por *Power Point*, Sopa de Letras, Relacionar Palabras, Crucigramas, Completar Palabras, *Kahoot* y Proyecto Integrador.

Para responder la pregunta de intervención planteada al inicio del proyecto ¿Qué estrategias de enseñanza permiten que los alumnos de la asignatura Entorno Global aprendan vocabulario en inglés y lo aplique en la elaboración de proyectos curriculares?

El aprendizaje de vocabulario es imprescindible para el dominio de un idioma, como lo es la reflexión crítica para interpretar textos, por esta razón se sugirió abordar la problemática a base de:

- estrategias cognitivas
- estrategia semántica
- estrategia lúdica
- estrategia de aprendizaje de vocabulario

A continuación, se comparte la relación de las cuatro estrategias que dieron sustento a la elaboración de la propuesta de intervención. La estrategia cognitiva encabezó esta relación, ya que en la estrategia cognitiva de organización se desarrolló la estrategia de aprendizaje de vocabulario en sus tres etapas: identificación, recuperación y elaboración. En cada etapa de las estrategias de aprendizaje de vocabulario se diseñaron actividades lúdicas con su respectiva estrategia semántica de memorización. Las estrategias cognitivas de elaboración y repetición complementaron la propuesta de intervención.

Tabla 1: Relación de las estrategias.

Aprendizaje de Vocabulario			
Weinstein y Mayer Estrategia Cognitiva	Paul Nation Estrategia de Aprendizaje de Vocabulario	Levin y Pressley Estrategia (Semántica) de Memorización	
Organización	Identificación	Imágenes <i>PowerPoint</i>	Estrategia Lúdica
		Sopa de Letras	
	Recuperación	Relacionar Palabras	
		Crucigrama	
	Producción	Completar Palabras	
		<i>Kahoot</i>	
	Proyecto Integrador		

Elaboración	Se adaptó la Estrategia de Aprendizaje de Vocabulario de (Nation, 2001); Identificación, Recuperación y Producción, a la Estrategia Cognitiva de Organización de (Weinstein y Mayer, 1986). Como Estrategia Lúdica se elaboraron siete actividades. Estas actividades pertenecen a la Estrategia (Semántica) de Memorización de (Levin y Pressley, 1985) para el aprendizaje de vocabulario.
Repetición	La repetición del vocabulario se utilizó en cada una de las ocho actividades lúdicas. Cada actividad se clasificó en las Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario de Paul Nation; Identificación, Recuperación y Producción.

Fuente: elaboración propia.

El siguiente plan de acción muestra las fechas de las sesiones en las que se implementó el tema de vocabulario en inglés, así como las actividades lúdicas que se desarrollaron, junto con la presentación del proyecto integrador.

Tabla 2: Plan de acción.

Fecha Mes	Día	Temas de la Asignatura Entorno Global. Sesiones	Estrategia Lúdica Actividades
Febrero	18	1. Problematización	Imágenes <i>Power Point</i> Sopa de Letras Relacionar Palabras Crucigrama Completar Palabras <i>Kahoot</i>
	25	2. Trabajo Colaborativo	
Marzo	3	3. Investigación	
	10	4. Desarrollo	
	17	5. Evaluación	
	31	6. Comunicación	
Junio	5	7. Redes sociales.	
	8	8. Medios Audiovisuales	
	9	9. Pertinencia de Fenómenos	
	10	10. Proyecto Integrador	

Fuente: Elaboración propia.

Se decide dirigir esta investigación con el enfoque cualitativo, ya que en palabras de (Quecedo, R. & Castaño, C. 2002:7), mencionan que: “En sentido amplio, puede definirse como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”.

Para guiar este trabajo de investigación en una teoría pedagógica, se revisaron diferentes teorías y se eligió la Teoría Conductista de (Skinner, 1974) ya que las características de esta teoría aluden al objeto de estudio de la investigación, es decir, para lograr el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes de la asignatura Entorno Global, se necesita de disposición, motivación y actitud para participar en las

actividades lúdicas propuestas; todas estas necesidades derivan de la conducta del estudiante, más que de su habilidad mental.

Para ser aún más específicos en la investigación cualitativa del proyecto de intervención se muestra a continuación una tabla con los cuestionamientos arriba referidos.

Tabla 3: Cuestionamientos del proyecto de intervención.

¿Qué se investiga?	El aprendizaje de vocabulario en inglés.
¿Por qué se investiga?	Es una limitante que posee el estudiante.
¿Para qué se investiga?	Para que el estudiante inicie sus procesos de comunicación en inglés a través de las habilidades lingüísticas.
¿Quiénes intervienen?	Estudiantes de tercer semestre, turno vespertino, de la Asignatura Entorno Global, Becaria de Idioma Inglés Kelly Ramírez y el profesor de la Asignatura.
¿Cómo se interviene?	Se realizó una triangulación entre la estrategia cognitiva de elaboración, las estrategias de aprendizaje de vocabulario y la estrategia semántica de memorización, a través de siete actividades lúdicas.
¿Cuándo se interviene?	La intervención de las actividades da inicio en el calendario 2020 A, (enero a junio).
¿Dónde se interviene?	En la Escuela Preparatoria núm.19 de Universidad de Guadalajara.

Fuente: Elaboración propia.

## Muestra

La muestra de estudio se realizó ante 21 alumnos, nueve de ellos del turno matutino y doce del turno vespertino, de ellos 11 son hombres y 10 son mujeres. Sus edades oscilan entre los 16 y 17, que cursan el tercer semestre, en la TAE Ser Global, específicamente en la Asignatura Entorno Global. La asignatura se imparte en el turno vespertino.

## Estrategia Operativa

Para la implementación de la estrategia operativa se definieron cuatro etapas. La primera etapa se llevó a cabo en las primeras 4 semanas (21 de enero–11 de febrero), en las que se aplicó el Examen Diagnóstico de Conocimiento a los veintiún estudiantes, después se procedió a la recopilación de los datos, procesamiento y análisis.

En la segunda etapa se dio inicio al proceso de intervención y se llevó a cabo en las siguientes cuatro semanas (18 de febrero–10 de marzo). Se llevaron a cabo cuatro sesiones, una sesión por semana,

con una duración de tres horas. Cada tema pertenece a una sesión y el tema 1.1 Problematización se inició en la sesión cinco, el tema 1.2 Trabajo Colaborativo en la sesión seis y el tema 1.3 Investigación en la sesión siete, en la sesión ocho se realizó una actividad extracurricular.

En cada sesión se implementaron seis actividades lúdicas para el aprendizaje de vocabulario. El vocabulario propuesto fue de veinte palabras por sesión, el tipo de palabras va desde verbos, adjetivos, sustantivo, hasta conectores. Las sesiones se dividieron en tres momentos: identificación, recuperación y producción.

En el momento de identificación se implementaron dos actividades lúdicas: la primera actividad fueron las imágenes de *Power Point* con una duración de 20 minutos. Es ahí donde se presenta el vocabulario con imágenes y se dio a conocer su respectiva pronunciación. La segunda actividad fue la sopa de letras con una duración de 20 minutos. En esta actividad el estudiante comenzó a identificar la estructura de las palabras.

En el momento de recuperación se implementaron dos actividades lúdicas: en las dos primeras actividades se trabajó la traducción del vocabulario. La primera actividad fue de relacionar palabras, con una duración de 20 minutos. En esta actividad el estudiante relaciona las palabras en español, con su traducción al inglés. La segunda actividad fue el crucigrama con una duración de 25 minutos. En esta actividad el estudiante recuperó el análisis de la estructura y forma de la palabra del vocabulario a partir del significado de cada una de las palabras.

El último momento fue el de producción y se implementaron dos actividades lúdicas: ambas actividades se enfocaron en la contextualización. La primera actividad fue completar palabras con una duración de 25 minutos. En esta actividad el estudiante aplicó el conocimiento del vocabulario adquirido de cada una de las palabras, esto incluyó el dominar el orden y la estructura de las palabras. La segunda actividad fue *kahoot*, cabe resaltar que fue la actividad preferida por los estudiantes, con una duración de 25 minutos. Esta actividad consistió en presentar oraciones incompletas cortas en inglés y el estudiante debía escoger entre dos opciones de vocabulario la que más diera sentido a la oración.

Para desarrollar los tres momentos se implementaron 135 minutos, quedando 45 minutos para la retroalimentación, dudas y cierre de las sesiones. En la sesión ocho (10 de marzo), los estudiantes realizaron una actividad extracurricular.

Las estrategias implementadas por el profesor y las realizadas por los alumnos se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 4: Plan de trabajo con las actividades lúdicas en la sesión 5.

Asignatura	Entorno Global		
Unidad	1. Metodología para la elaboración de proyectos		
Tema	1.1 Problematización		
# de Sesión	5	Fecha	18 de febrero de 2020
Objetivo	Que el estudiante identifique, recupere y contextualice el vocabulario a aprender en la sesión		
Vocabulario	Momentos	Actividades Lúdicas	
1. <i>Analyze</i> 3. <i>Delimit</i> 5. <i>Focus</i> 7. <i>Express</i> 9. <i>Need</i> 11. <i>Origin</i> 13. <i>Approach</i> 15. <i>Problematization</i> 17. <i>Break</i> 19. <i>Enough</i>	2. <i>Authentic</i> 4. <i>Elaborate</i> 6. <i>Evaluate</i> 8. <i>Until</i> 10. <i>Core</i> 12. <i>Chace</i> 14. <i>Issue</i> 16. <i>Require</i> 18. <i>Point</i> 20. <i>Empty</i>	Identificación	✓ Imágenes <i>PowerPoint</i> ✓ Sopa de letras
		Recuperación	✓ Relacionar palabras ✓ Crucigrama
		Producción	✓ Completar palabras ✓ <i>Kahoot</i>

Fuente: Elaboración propia.

En la tercera etapa, se trabajó de manera virtual a través del correo electrónico, para evitar contagios por Covid -19 y se llevó a cabo en las últimas tres semanas antes del periodo vacacional de Semana Santa (17 de marzo al 31 de marzo). En esta etapa se contactó vía correo electrónico a cada uno de los alumnos de la asignatura Entorno Global y se les envió las actividades lúdicas a realizar en las cuales incluían los temas de vocabulario correspondientes. Se les asignó una semana para la entrega de las actividades. En la sesión nueve se trabajó con el vocabulario del tema 1.4 Desarrollo, en la sesión 10 con el tema 1.5 Evaluación y la sesión 11 con el tema 1.6 Comunicación.

Se reanudó la cuarta etapa en el mes de junio, y se trabajó de manera virtual a través de las plataformas *Classroom*, *Zoom* y *WhatsApp* para evitar contagios por Covid-19. Se trabajó de manera continua durante cuatro días (5, 8, 9 y 10 de junio). En mayo se utilizó la plataforma *Classroom* para compartir con los estudiantes las estrategias a implementar de cierre de semestre, así como las fechas tentativas para finalizar con las actividades de vocabulario de la asignatura Entorno Global.

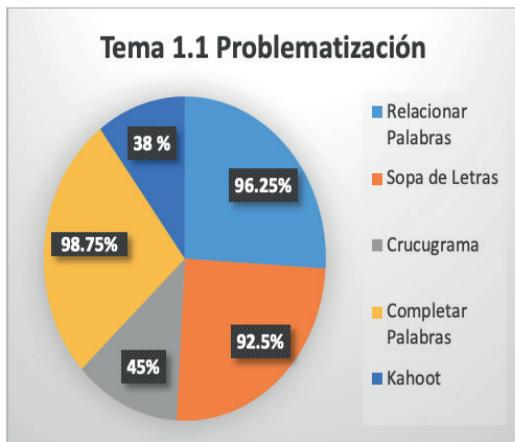
Se decidió trabajar a través de la plataforma *Zoom* y *WhatsApp*. Se asignaron cuatro fechas, las primera tres (5, 8 y 9 de junio) fueron para terminar con el vocabulario de la Asignatura. En la sesión 12 se trabajó con el vocabulario del tema 2.1 Redes Sociales, en la sesión 13 con el tema 2.2 Medios Audiovisuales, en la sesión 14 con el tema 3.1 Pertinencia de Fenómenos Globales

Se asignaron tres equipos de 7 estudiantes, cada equipo tuvo un horario de conexión diferente por la plataforma *Zoom*, esto con la intención de mejorar la calidad del internet y poder desarrollar de manera segura las seis actividades lúdicas. A través de la plataforma *Zoom* se compartió cada una de las actividades. Se continuó trabajando con el orden de los tres momentos; identificación, recuperación y producción. Los estudiantes resolvieron las respectivas actividades lúdicas y entregaron sus respuestas a través de *WhatsApp*.

La última sesión (15) con fecha del 10 de junio, se asignó para la presentación del Proyecto Integrador. Los estudiantes presentaron sus proyectos de temas ambientales, los cuales incluían palabras del vocabulario aprendido anteriormente en los nueve temas de la asignatura. Se trabajó con participación en pares, con la finalidad de tener una evaluación de inglés más clara y así poder enriquecer la retroalimentación de los estudiantes. La presentación del Proyecto Integrador se hizo en *PowerPoint*, a través de la plataforma *Zoom*, cada equipo con horarios diferentes para tener mejoras en el acceso a internet.

## Resultados

Figura 2: Resultados de las actividades lúdicas en el tema 1.1 Problematización.



Los resultados obtenidos en esta intervención fueron muy enriquecedores por lo tanto, para su análisis e interpretación, se realizó de la siguiente manera:

✓ Análisis e interpretación de los resultados de las actividades lúdicas en los temas del curso en sus modalidades presencial y virtual.

En esta primera sesión se puede notar que las actividades lúdicas de crucigrama y

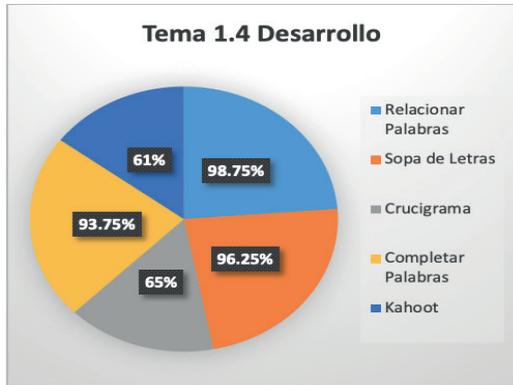
kahoot tuvieron un porcentaje muy bajo. En el crucigrama debido a que las definiciones de las palabras estaban en inglés y en kahoot debido al abuso de confianza para realizar la actividad. Las demás actividades tuvieron porcentajes arriba del 90%.

Esta actividad fue la primera en llevarse a cabo de manera virtual. Los resultados muestran un elevado porcentaje en las actividades de relacionar palabras, sopa de letras y completar palabras, ya que los estudiantes contaron con una semana para la entrega de las actividades. Crucigrama bajo en un 10% a causa de la autoconfianza.

Esta fue la primera actividad virtual con supervisión a través de zoom, se aprecia un bajo porcentaje en las actividades respecto al anterior, debido a que estuvieron dos meses inactivos; por el periodo vacacional de Semana Santa y al confinamiento por Covid-19. Kahoot represento el 40% por problemas de conexión en los estudiantes.

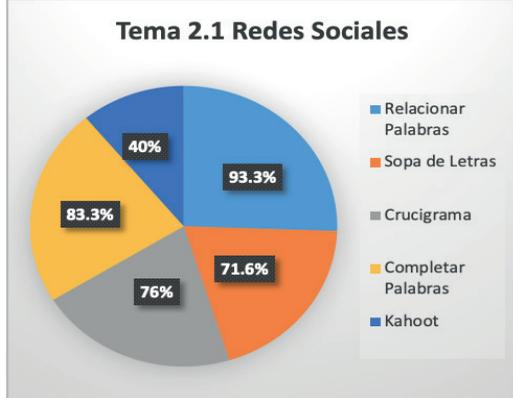
Los estadísticos de este esquema arrojaron que para el grupo de la Asignatura Entorno Global la mejor actividad para el aprendizaje de vocabulario fue Relacionar Palabras. Kahoot fue la preferida por todos, sin embargo, el bajo porcentaje se debe a problemas de conexión y a la falta de práctica de los estudiantes en esta aplicación.

Figura 3: Resultados de las actividades lúdicas en el tema 1.4 Desarrollo.



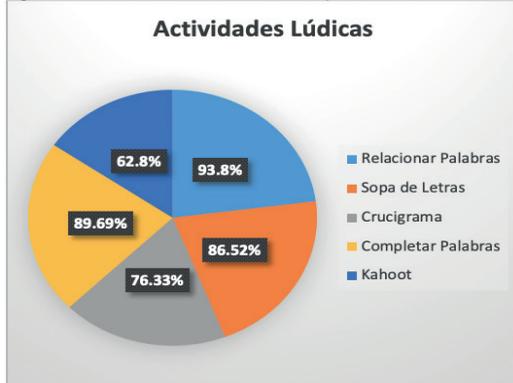
Fuente: Elaboración propia.

Figura 4: Resultados de las actividades lúdicas en el tema 2.1 Redes Sociales.



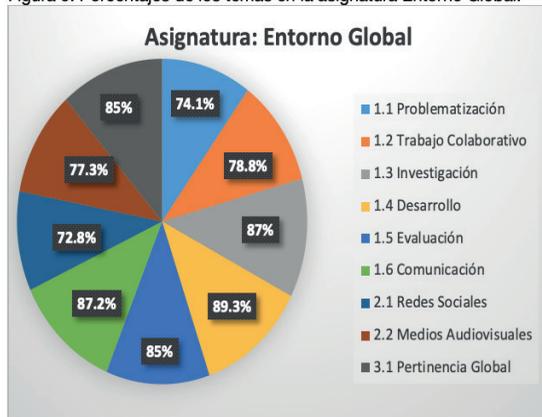
Fuente: Elaboración propia.

Figura 5: Resultados de las actividades lúdicas aplicadas en la Intervención.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 6: Porcentajes de los temas en la asignatura Entorno Global.



Fuente: Elaboración propia.

✓ Análisis e interpretación de los resultados de las actividades lúdicas en la asignatura

## Entorno Global

Estos porcentajes representan la cantidad de alumnos que logró el aprendizaje total del vocabulario en cada uno de los temas en la Asignatura Entorno Global. El vocabulario con mayor porcentaje fue en el tema 1.4 Desarrollo que tuvo un 89.3% de aprendizaje en el vocabulario propuesto, es decir que, 18 alumnos de 21 lograron el aprendizaje total del vocabulario.

El vocabulario con el porcentaje más bajo en su aprendizaje fue el 2.1 Redes Sociales con un 72.8%, es decir, 15 alumnos de 21 lograron el aprendizaje total del vocabulario.

## Conclusiones y Discusión

El presente investigación se realizó con el fin de contribuir en el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Asignatura Entorno Global en la Escuela Preparatoria núm. 19, a través de la implementación de las actividades lúdicas como una estrategia para el aprendizaje de vocabulario. Además, esta investigación comparte una pequeña parte de la realidad e intenta comprender la situación de la enseñanza del idioma inglés en la institución.

Esta investigación inició con la modalidad presencial y finalizó de manera virtual. Nunca hubiera imaginado esta hibridación educativa, sin embargo, ambas experiencias enriquecen la labor docente, por ejemplo:

- En lo presencial: nada se compara el tener a unos metros a los estudiantes e iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y vivir todo de lo que ahí emana; compartir puntos de vista, dar retroalimentaciones, encontrar hallazgos importantes para el desarrollo de la investigación, ver los diferentes estados de ánimo que el aprendizaje de un idioma genera en los estudiantes, además de compartir risas, bromas y alegrías.

- En lo virtual: las expectativas propias como docente cambian completamente, las estrategias para lograr los objetivos esperados tuvieron que ser mejorados o en su defecto reemplazados. Y es aquí donde el docente se convirtió en estudiante para continuar aprendiendo el uso de las herramientas tecnológicas. Todo suma, ya que no solo se le enseñó al estudiante el vocabulario de la sesión, sino que también se le enseñó a utilizar las herramientas tecnológicas y ese esfuerzo extra, es un plus para ambos, docente y estudiante.

En la modalidad virtual conocí otro tipo de necesidades en los estudiantes, esas necesidades que se esconden detrás de las butacas en el día a día, y no hablo de las necesidades cognitivas o de aprendizaje, hablo de las necesidades económicas, afectivas, sociales, de seguridad y de autorrealización. La modalidad virtual me hizo ser un poco más consciente y flexible, ya que no todos los estudiantes cuentan con acceso a internet y computadora. Los que cuentan con estos servicios tienen que trabajar para costear estas herramientas digitales.

Ambas modalidades son un factor importante en el aprendizaje de vocabulario en inglés, la modalidad presencial tiene todas las condiciones para hacerlo; el espacio físico, las herramientas digitales, el trabajo colaborativo, además de situaciones académicas para contextualizar el idioma. A diferencia de la modalidad virtual, esta se convierte un poco difícil de desarrollar y más cuando el estudiante no cuenta con los recursos tecnológicos, aunque para aquellos que sí tienen las condiciones, el aprendizaje de vocabulario resulta favorable, pero carece de situaciones donde se reproduzca el inglés.

Para enriquecer los resultados de esta investigación es indispensable revisar el Objetivo General: el cual consistió en lograr que el estudiante aprenda el vocabulario en inglés de la asignatura Entorno Global y lo aplique en la elaboración de proyectos curriculares. Es satisfactorio compartir el cumplimiento de dicho objetivo, se concluye que en esta investigación los estudiantes hicieron valer el aprendizaje de vocabulario en la elaboración de sus proyectos escolares.

A pesar de que la presentación de los proyectos escolares fue en pares, ambos integrantes compartieron estilos propios en su presentación; la formalidad al hablar o el uso de contracciones de algunas palabras en inglés, por decir algunos ejemplos. La producción del idioma se hizo notar al compartirse en la presentación una cantidad significativa de palabras propias del vocabulario, presentes en el curso de la asignatura Entorno Global.

Se reafirma la teoría de Lewis sobre la importancia que tiene el vocabulario para el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Sin embargo, para logra tal propósito es indispensable elegir las adecuadas estrategias de aprendizaje de vocabulario, implementarlas junto con estrategias de compromiso personal; seguridad, confianza, motivación y disponibilidad, de lo contrario se caería en simulaciones de enseñanza-aprendizaje.

## Referencias bibliográficas

- González, Alma. (2015). *Estrategias de enseñanza del idioma inglés utilizando la producción oral*. Tesis de Maestría. Tecnológico de Monterrey, México. Disponible en: [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626572/Alma\\_Rosa\\_Gonz%C3%A1lez\\_Hinojosa\\_.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626572/Alma_Rosa_Gonz%C3%A1lez_Hinojosa_.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jiménez, C. (2005). *La inteligencia lúdica*. Colombia: Editorial Magisterio.
- Levin, J. & Pressley, M. (1985). Mnemonic vocabulary instruction: what's fact, what's fiction? En Dillon, R. & Schmeck, R. (Eds.). *Individual Differences in Cognition* (Vol. 2) New York: Editorial Academic Press.
- Lewis, M. (1993). *The lexical approach. The State of ELT and a Way Forward*. Hove, England: Editorial Lenguaje Teaching Publications.
- Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas. (2001). *Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- McCarten, J. (2007). *Teaching Vocabulary. Lesson from the Corpus*. Disponible en: <https://www.cambridge.org/elt/resources/applied-linguistics/vocabulary/TeachingVocabularyMcCartenInner.pdf>
- Mexicanos Primero. (2015). *Sorry El Aprendizaje del Inglés en México*. Disponible en: [https://www.academia.edu/27145459/Sorry\\_El\\_aprendizaje\\_del\\_ingl%C3%A9s\\_en\\_M%C3%A9xico](https://www.academia.edu/27145459/Sorry_El_aprendizaje_del_ingl%C3%A9s_en_M%C3%A9xico)
- Nation, P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Editorial Cambridge University Press.
- Oxford, R. (1990). *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. Boston: Editorial Heinle & Heinle Publishers.
- Pérez, G. (2004). *Modelos de Investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural, aplicaciones prácticas*. Madrid, España: Editorial Nancea.
- Quecedo, R. & Castaño, C. (2002). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

- Skinner, B. (1974). *About behaviourism*. Nueva York: Editorial Knopf.
- Universidad de Guadalajara. (2009). *Guía para Elaborar Propuestas de Trayectorias de Aprendizaje Especializante. Bachillerato General por Competencias*. Disponible en: <http://sems2.sems.udg.mx/sites/default/files/BGC/GUIAELABORACIONPROYECTOSTAE.pdf>
- (2017). *Bachillerato General Por Competencias, Trayectoria de Aprendizaje Especializante, Tae: Ser Global Sistema de Educación Media Superior*. Disponible en: [http://www.sems.udg.mx/sites/default/files/BGC/TaesActualizadas/3\\_entorno\\_global.pdf](http://www.sems.udg.mx/sites/default/files/BGC/TaesActualizadas/3_entorno_global.pdf)
- Weinstein, C. & Mayer, R. (1986). *The teaching of learning strategies*. New York: Editorial Macmillan Company.

## Notas

<sup>1</sup> El examen EUCIS mide el dominio de inglés en cinco distintas áreas: comprensión auditiva, comprensión lectora, vocabulario, gramática y multimodalidad.

<sup>2</sup> B1: Usuario Independiente (Umbral): en la división clásica representa el nivel intermedio básico.

<sup>3</sup> El Programa Institucional de Lenguas Extranjeras de origen finlandés aprobado por la Universidad de Guadalajara, para promover el aprendizaje de lenguas extranjeras en toda la red universitaria.

<sup>4</sup> También conocido como Teaching Through English, es un enfoque con un doble objetivo de enseñanza-aprendizaje en el que una segunda lengua es utilizada en el proceso.

<sup>5</sup> La Comisión México-Estados Unidos para el Intercambio Educativo y Cultural (COMEXUS), es un organismo binacional constituido el 27 de noviembre de 1990 por un convenio firmado entre los gobiernos de México y los Estados Unidos de América, que está encargada de administrar los programas de becas “Fullbright-García Robles”.

