



Universidad **Mariana**

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés, en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.

Kenny Lorena Vidal Losada

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria
Pitalito-Huila
2024

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés, en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.

Kenny Lorena Vidal Losada

Informe de investigación para optar al título de: Licenciatura en Educación Básica Primaria

Asesor

Mg. Nelson Andrés Acevedo Forero

Universidad Mariana

Facultad de Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria

Pitalito-Huila

2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007
Universidad Mariana

Agradecimientos

Cierro este capítulo con un corazón lleno de gratitud y con la certeza de que cada lección aprendida aquí, perdurará en mi vida. En primer lugar, mi más profundo agradecimiento a Dios, quien ha sido mi guía constante y ha llenado mi camino de sabiduría y fortaleza.

Expreso mi gratitud a mi familia, cuyo amor y sacrificio han sido el pilar que sostuvo cada paso que di, me han brindado el más valioso regalo: la fortaleza para perseverar en los momentos más difíciles. Gracias a mis padres, por ser mi motor, a hermanos, por estar presentes en todo momento, y a mi compañero de vida, por su constante aliento. A todos porque con su apoyo incondicional y confianza, permitieron que lograré culminar un peldaño y un sueño más en el mundo de la docencia.

También quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Mariana, a la Facultad de Educación y a mis tutores, por su invaluable contribución a mi formación académica. Su dedicación y valiosos aportes han sido fundamentales para mi crecimiento personal y profesional.

Gracias al Colegio Lorenzo de Alcantuz por brindarme la oportunidad de implementar mis ideas sin restricciones. Esta experiencia ha sido sumamente satisfactoria, no solo para mí como docente, sino también para los estudiantes. Espero que este legado en el aprendizaje, lleno de sentido y relevancia, continúe impactando positivamente a aquellos que deseen dejar su huella en este camino educativo.

A todos y a cada uno de ustedes gracias, por ser parte de este logro y por su invaluable contribución a mi culminación profesional, como Licenciada en Educación Básica primaria.

Dedicatoria

A Dios por la paciencia, la sabiduría y la resiliencia que ha infundido en mi ser, permitiéndome superar desafíos y avanzar con determinación hacia las metas que me propuse.

A mis padres, Luz y Evangelista, su amor, apoyo y paciencia inquebrantables han sido el faro que ha iluminado mi sendero en este viaje llamado vida. Dedico cada éxito a la brújula que representan en mi vida.

A mis hermanos, Anyi y Mario, por su presencia constante y su aliento indestructible. Gracias por ser mi soporte hoy, mañana y siempre. Y a mis sobrinos por ser el motivo principal para idealizar esta propuesta, y por pensar en mí como un referente ejemplar.

A mi compañero de vida, Camilo, por ser mi roca y compañero fiel en este trayecto, por recordarme siempre que debo “insistir, persistir, pero nunca desistir”, por ser mi ancla en los momentos difíciles y mi viento en los momentos de calma, por su apoyo incondicional y por caminar a mi lado en cada paso de esta travesía.

A todos aquellos que han sido mi fuente de inspiración y motivación, este logro también es suyo.

Kenny Lorena Vidal Losada

Contenido

Introducción	13
1. Resumen del proyecto	16
1.1 Descripción del problema.....	16
1.1.1 Formulación del problema	18
1.2 Justificación.....	18
1.3 Objetivos	19
1.3.1 Objetivo general	19
1.3.2 Objetivos específicos.....	19
1.4 Marco referencial o fundamentos teóricos	20
1.4.1 Antecedentes	20
1.4.1.1 Internacionales.	20
1.4.1.2 Nacionales.	24
1.4.1.3 Regionales.	28
1.4.2 Marco teórico	31
1.4.2.1 Inglés, como lengua extranjera.....	32
1.4.2.2 Aprendizaje del inglés.	34
1.4.2.3 Ortografía.	36
1.4.2.4 Vocabulario.	38
1.4.2.5 Estrategia.	40
1.4.2.6 Estrategia pedagógica.....	41
1.4.2.7 Juegos.....	41
1.4.2.8 Juegos tradicionales.....	43
1.4.2.8.1 Serpientes y escaleras.....	43
1.4.2.8.2 Ahorcado.	44
1.4.2.8.3 Crucigrama.	45
1.4.2.8.4 Sopa de letras.	46
1.4.2.8.5 Stop.....	47
1.4.2 Marco conceptual	47
1.4.3.1 Escritura.	48

1.4.3.2 Grafema y fonemas.	49
1.4.3.3 Vocabulario.	49
1.4.3.4 Ortografía.	49
1.4.3.5 Inglés.	50
1.4.3.6 Juegos tradicionales.....	50
1.4.3.7 Estrategia pedagógica.....	51
1.4.4 Marco contextual.....	52
1.4.5 Marco legal.....	53
1.4.6 Marco ético.....	56
1.5 Metodología	58
1.5.1 Paradigma de investigación.....	58
1.5.2 Enfoque de investigación	59
1.5.3 Tipo de investigación	60
1.5.4 Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis.....	60
1.5.5 Técnica e instrumentos de recolección de información	61
1.5.6.1 Las técnicas de investigación.	61
1.5.6.1.1 La técnica de observación.	61
1.5.6.1.2 La técnica de la entrevista.	62
1.5.6.1.3 La revisión documental.	62
1.5.6.2 Instrumentos de investigación.	62
1.5.6.2.1 Diario de campo.	63
1.5.6.2.2 Guía de entrevista estructurada.	63
1.5.6.2.3 Prueba objetiva.....	64
2. Presentación de resultados	65
2.1 Procesamiento de la información	65
2.2 Análisis e interpretación de resultados.....	69
2.2.1 Dificultades en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés.....	69
2.2.2 Diseño de la propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales.....	76
2.2.3 Implementación de la estrategia pedagógica.....	84
2.2.4 Evaluar la estrategia pedagógica	98
2.3 Discusión.....	101

3. Conclusiones	104
4. Recomendaciones	105
Referencias bibliográficas	106
Anexos.....	116

Índice de Tablas

Tabla 1. Ciclos del juego según Arraéz.....	42
Tabla 2. Análisis cuantitativo - resumen diagnóstico	76
Tabla 3. Guía flujo de aprendizaje 1	78
Tabla 4. Guía flujo de aprendizaje 2	80
Tabla 5. Guía flujo de aprendizaje 3	81
Tabla 6. Guía flujo de aprendizaje 4	83
Tabla 7. Análisis cuantitativo - sopa de letras.....	85
Tabla 8. Análisis cuantitativo – crucigrama.....	88
Tabla 9. Respuestas sobre el juego "ahorcado".....	91
Tabla 10. Análisis cuantitativo – ahorcado	92
Tabla 11. Análisis cuantitativo - serpientes y escaleras	95
Tabla 12. Guía flujo de aprendizaje 5	98
Tabla 13. Análisis cuantitativo - evaluación – stop	100

Índice de Figuras

Figura 1. Acto de escritura	33
Figura 2. Zona de desarrollo según Vygotsky.....	35
Figura 3. Faltas de ortografía – Spache.....	37
Figura 4. El signo lingüístico - Saussure.....	39
Figura 5. Ejemplos signos lingüísticos desde el inglés	40
Figura 6. Serpientes y escaleras	44
Figura 7. Juego ahorcado	45
Figura 8. Crucigrama con pista visual.....	45
Figura 9. Sopa de letras	46
Figura 10. Stop	47
Figura 11. Domingo de ramos - Iglesia 20 de julio.....	52
Figura 12. Colegio Lorenzo de Alcantuz - Sede primaria.....	53
Figura 13. Marco legal	53
Figura 14. Errores ortográficos de Spache	70
Figura 15. Análisis punto 1 - prueba diagnóstica.....	72
Figura 16. Análisis punto 2 - prueba diagnóstica.....	73
Figura 17. Análisis punto 3 - prueba diagnóstica.....	74
Figura 18. Análisis punto 4 - prueba diagnóstica.....	75
Figura 19. Análisis punto 5 - prueba diagnóstica.....	75
Figura 20. Cartilla	77
Figura 21. Ayudas gráficas.....	78
Figura 22. Cartilla parte inicial - grupo 6.....	86
Figura 23. Implementación - sopa de letras	87
Figura 24. Cartilla parte final - grupo 3	87
Figura 25. Parte inicial - grupo 1.....	89
Figura 26. Implementación - crucigrama	90
Figura 27. Cartilla parte final - grupo 7	91
Figura 28. Cartilla parte inicial - grupo 6.....	93
Figura 29. Implementación – ahorcado.....	94

Figura 30. Cartilla parte final - grupo 2	94
Figura 31. Cartilla parte inicial - grupo 6.....	96
Figura 32. Implementación - serpientes y escaleras.....	97
Figura 33. Cartilla parte inicial - grupo 9.....	98
Figura 34. Implementación evaluativa – stop	100

Índice de Anexos

Anexo A. Entrevista docentes	116
Anexo B. Entrevista estudiantes.....	117
Anexo C. Prueba objetiva.....	118
Anexo D. Mapa conceptual sobre el juego	120
Anexo E. Mapa conceptual sobre inglés	121
Anexo F. Cartilla.....	122
Anexo G. Cuadro de categorización	123

Introducción

La presente investigación comprende la escritura en el aprendizaje del idioma Inglés como un elemento fundamental comprendido por la ortografía propia del idioma y la adquisición de vocabulario, cuyos elementos integrados dan paso a los procesos comunicativos en esta lengua extranjera. Y cuya relevancia debe darse desde el quehacer pedagógico, a fin de generar la formación integral requerida por los niños y niñas.

Este proyecto responde a un marco de antecedentes amplio a nivel regional, nacional e internacional, que dan sentido al contraste empleado entre diversas estrategias para el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario y la ortografía en inglés, y los beneficios que trae a futuro su correcto aprendizaje. Así como, un marco legal que permite visualizar una educación integral para todos los colombianos, donde el inglés desempeña un papel relevante, cuya materialización se da mediante el mismo. De igual manera, los aportes de autores que dan relevancia al tema abordado, dentro de los cuales, se encuentra Saussure con su teoría del signo lingüístico, vygostky con su teoría del aprendizaje social, que da sentido a la finalidad y medio del juego tradicional sustentado por Sarmiento, en el desarrollo idónea de un acto de escritura respaldado por Cassany.

El punto de origen de este proceso investigativo, fue la etapa diagnóstica, en donde se logra determinar un sin número de dificultades de los estudiantes respecto a la adquisición de vocabulario y ortografía en inglés, relacionados con los procesos de secuencia correcta de grafemas, relación entre fonemas y grafemas, así como, de significación de palabras. A partir de esto, se consideró y diseñó una cartilla basada en juegos tradicionales como: ahorcado, serpientes y escaleras, crucigrama y sopa de letras. Cada uno de estos fue implementado y, finalmente, se evaluó el impacto de la propuesta, mediante el juego “stop”.

Este documento presenta una estructura meticulosamente diseñada para garantizar la claridad y coherencia. Cada capítulo se ha organizado estratégicamente para facilitar la comprensión del lector y la presentación ordenada de los hallazgos de la investigación. En la primera sesión se encuentra el resumen de la propuesta, en el cual, abordando el problema central: ¿Cómo fortalecer

la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés a través de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.? Esta sección también incluye la justificación del estudio, los objetivos tanto generales como específicos, y los fundamentos teóricos de apoyo. El marco de referencia se compone de un análisis contextual, normativo, teórico y conceptual, proporcionando así un contexto sólido para la investigación.

Posteriormente, se presenta el marco metodológico, basado en un enfoque cualitativo, el cual permite, un estudio exhaustivo de la realidad, en este caso, de la escritura en idioma inglés, mediante técnicas como lo son: la prueba diagnóstica, entrevista y observación para recoger información descriptiva, dando paso, a un tipo de investigación acción. Y a su vez, una investigación socio-crítica, pues se basa en una necesidad social, buscando a la vez que, directa o indirectamente haya una transformación educativa en la perspectiva e importancia que se le da, a los procesos de escritura de vocabulario y su ortografía en este idioma. En este, se presenta la población objeto de estudio, los procedimientos y la intervención ejercida en el proceso investigativo.

En el segundo capítulo, se presenta el resultado de las experiencias cualitativas vivenciadas, en la recolección de datos, así como en la evaluación e impacto generado a través de las intervenciones realizadas. Para finalmente, generar un proceso analítico respecto a cada uno de los objetivos específicos propuestos, iniciando por las dificultades en adquisición de vocabulario y ortografía, encontradas en los estudiantes de grado cuarto – Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz. Dando paso, a un diseño e implementación de la propuesta pedagógica resumida en la cartilla de actividades basadas en juegos tradicionales, que se hacen evidentes en las tablas e imágenes, que dan sentido completo a las descripciones, y finalizando con una mirada evaluativa de lo implementado.

Finalmente, se encuentra la discusión, centrada en la eficacia de los juegos tradicionales en la adquisición de vocabulario y la ortografía en inglés, las conclusiones y las recomendaciones. Así como, las fuentes bibliográficas que respaldan teóricamente el estudio, así como los anexos que ofrecen información adicional sobre el proceso realizado.

Esta investigación tiene como objetivo destacar el papel de los juegos tradicionales en el mejoramiento del vocabulario y la ortografía en inglés. Además, busca sensibilizar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de los juegos como herramienta educativa para el desarrollo integral de los niños y niñas.

1. Resumen del proyecto

1.1 Descripción del problema

La educación como un proceso de formación por y para la vida, debe brindarle al niño herramientas necesarias para desenvolverse en situaciones de la vida diaria, para ello, debe formarlo para adaptarse a los cambios generados por la globalización y por las necesidades lingüísticas del mundo actual. Es así, como las demandas comunicativas, exigen a los nativos digitales, no solo a emplear sus lenguas maternas, sino adquirir gradualmente nuevos idiomas como el inglés, con el fin de ampliar sus horizontes personales y laborales a futuro.

Sin embargo, la adquisición del mismo (idioma inglés) en un territorio no materno hablante es más complejo, pues de acuerdo a la información recolectada mediante observación de cercanía al contexto en un lapso de tiempo de 6 meses y entrevista, tanto a docentes, como estudiantes. No existe una relación diaria que le permita al estudiante adquirir el vocabulario desde un contexto real, limitándose a las horas escolares asignadas para esta asignatura, horas que en ocasiones no son aprovechadas al máximo, y en donde, de manera descuidada se enseña poco vocabulario sin una comprensión de su significado y sin una respectiva revisión de escritura, ignorando la relación significativa entre sus grafemas constituyentes (escritura de la palabra – ortografía).

Por otro lado, mediante prueba objetiva se puede inferir que al adquirir dicho vocabulario muchos de los estudiantes tienden a interiorizar pocos de estos, generando así, uso incorrecto de la secuencia de grafemas o letras en la construcción de palabras, pues escriben como pronuncian (se escribe diferente a como se pronuncia), usan tildes (en idioma inglés no se usan tildes) y confunden palabras, especialmente aquellas que son homófonas, es decir, palabras que poseen la misma pronunciación, pero escritura y significado diferente. Lo cual, se evidencia comúnmente en la omisión, sustitución, transposición o adición de letras, sílabas e inclusive de palabras.

En este sentido, se entiende por omisión a la supresión de letras o sílabas al escribir, como es el caso de la palabra *apple* (manzana), la cual, en ocasiones suelen escribir “*aple*”, mientras que, en el caso de la adición, se genera un aumento de las mismas, un ejemplo de este es *beautiful*, la cual,

escriben “*beuatifull*”. Por otro lado, la sustitución, en donde al escribir se reemplazan algunas letras, como es el caso de *play – pley*, o de palabras, como es el caso de *write – righth*, y finalmente, la transposición, la cual, se enfoca en el movimiento o traslado y ubicación incorrecta de las letras, por ejemplo, *receive – recieve*.

Además, es importante resaltar que dentro del aprendizaje del idioma inglés, el principal objetivo es el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, sin embargo, cuando de escritura se trata, se habla posiblemente de la habilidad más compleja de adquirir, debido a que requiere conocimientos básicos, dominio y un proceso gradual que inicia con la adquisición de vocabulario suficiente y correctamente escrito, usado y comprendido, para logra la construcción de oraciones, y posteriormente, de todo tipo de textos.

Por lo cual, es en las primeras etapas de aprendizaje, en donde, los estudiantes aprenden e interiorizan con facilidad la escritura del vocabulario, e inician distintas fases de construcción de oraciones y textos; pero, la clave es la correcta escritura del vocabulario, pues solo así, podrán dar a entender sus mensajes a futuro, razón por lo cual, ante la persistencia de dificultades y poca intervención para mejorar, se generan grandes dificultades a futuro.

Lo anterior, sin una intervención oportuna podría generar en los estudiantes un desarrollo de hábitos incorrectos de escritura, que se arraigarían y serían más difíciles de corregir en el futuro. Además, provocaría sentimientos de frustración y desmotivación recurrente al enfrentarse constantemente a dificultades en la escritura del vocabulario en inglés. Dando paso a dificultades de comprensión y producción de textos en inglés, lo que afectaría su desempeño académico en la asignatura y su capacidad para comunicarse eficazmente en situaciones reales.

Esta problemática no es ajena al contexto del Colegio Lorenzo de Alcantuz, especialmente en los 31 estudiantes de Pablo Neruda 4º, los cuales, han mostrado durante el transcurso del año dificultades en la escritura de diferentes palabras en inglés, en especial, por confusión en el orden correcto de las letras para la conformación de palabras, en donde ignoran el uso de la h intermedia, realizan duplicación innecesaria de letras, y en otros casos, las omiten, escriben como pronuncian la palabra, no comprenden algunas palabras que ya han visto en varias ocasiones; todo esto, puede

ser provocado por dos factores, el primero es la falta de estrategias significativas para mejorar los procesos de interiorización del vocabulario, en donde, el uso del juego para la enseñanza del inglés podría ser una opción, y el segundo, por la falta de procesos de verificación en la escritura de las palabras (ortografía), para de esta forma, generar correcciones en los saberes estructurados.

1.1.1 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés a través de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.?

1.2 Justificación

El proceso de formación actual pretende responder a las nuevas demandas de la globalización, enfocándose principalmente en una educación de calidad por y para todos, donde las competencias comunicativas le permiten al ser humano socializar con sus semejantes en diversos entornos e idiomas, rompiendo cada día más, la barrera existente, entre la adquisición de una segunda lengua y de los procesos de socialización, tanto de expresión, como de comprensión, especialmente en la lengua universal: Inglés.

Con lo cual, se da paso a la formación de personas competentes en todos los ámbitos. En donde, se comprende el término competencia, como la capacidad de la persona para responder asertivamente a diversas situaciones, mediante el uso de conocimientos, herramientas y habilidades como la comunicación, así como de sus valores, emociones y actitudes; todo esto, con el fin de lograr un determinado propósito.

En este sentido, las dificultades de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad escritora de palabras (vocabulario) en idioma Inglés, radica en el limitado uso de la relación fonema-grafema, la cual, implica la representación de los sonidos en letras, y de la memoria, para recordar explícitamente la ortografía de las palabras, lo que a su vez da paso a errores de escritura, como la duplicación, omisión y sustitución de grafías (letras). Estos errores pueden manifestarse también

en dificultades para establecer la relación palabra-significado, afectando la codificación y decodificación de la expresión escrita.

De ahí que, no solo existan dificultades en esta habilidad, sino en lectura, escucha y habla, pues estas se interrelacionan en el ejercicio de la adquisición idiomática. Es por esto, que se decide retomar la diversión como elemento de la enseñanza, retomando juegos tradicionales que han sido aprendidos de generación en generación, implementándolos así, para la adquisición de vocabulario y la escritura correcta de los mismos, es decir, ortografía.

Esto se debe, a que es necesario estimular en los estudiantes de educación básica primaria las habilidades del idioma inglés, especialmente de la escritura. Y con ello, dar paso al fortalecimiento de la confianza en sí mismo, pues aquello que les parecía complejo, será percibido poco a poco, como algo más sencillo y práctico, por lo cual, empezarán a ver este proceso como fuente de motivación y disfrutarán de su desarrollo. Por último, cabe mencionar que, a partir de esta investigación, se espera evaluar si se está contribuyendo verdaderamente a la creación de ambientes de aprendizaje basados en los juegos tradicionales para fortalecer la adquisición de vocabulario y la ortografía en el idioma inglés.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés a través de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar las dificultades que tienen los estudiantes de cuarto Pablo Neruda en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés.

- Diseñar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.
- Implementar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para fortalecer la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.
- Evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.

1.4 Marco referencial o fundamentos teóricos

El marco de referencia en un proceso de investigación, es en esencia el contexto amplio y detallado respecto a las teorías y conceptos claves, así como estudios previos relevantes, que dan razón y base sólida del problema investigado. Por lo tanto, es la columna vertebral del proceso, pues asegura que el estudio esté alineado con el conocimiento existente y contribuye de manera significativa al desarrollo del área de estudio.

1.4.1 Antecedentes

Los antecedentes proporcionan de forma directa, un panorama de los estudios previos en los que se enmarca la investigación. De allí, que este apartado sea crucial para identificar las brechas de conocimiento y justificar la relevancia del estudio. Pues al revisar investigaciones anteriores en el contexto internacional, nacional y local, se establecen las bases, sobre las cuales, se desarrolla la presente investigación, destacando los avances y las limitaciones encontradas en trabajos previos, evidenciando la necesidad y el aporte potencial del estudio en el campo académico.

1.4.1.1 Internacionales. Moya (2022) entiende el juego como posibilidad de aprender divirtiéndose, generando así un aporte al entorno social y cultural, procurando que las actividades aburridas sean más atractivas. Usando esto, para atraer o captar la atención de las personas y tener

un éxito, que, en el ámbito educativo, se traduce como aprendizaje significativo. Además, menciona que la gamificación en la educación es una oportunidad de transformar el aprendizaje tradicional, en donde el juego permite la interiorización inconsciente de habilidades y conocimientos de todo tipo, mencionando los juegos tradicionales, ya conocidos, como una excelente opción para el aprendizaje del inglés. Puesto que, dan paso a elementos importantes como lo son el interés y la motivación.

De allí, que en su trabajo investigativo mixto: “aplicación de técnicas de gamificación para la adquisición del vocabulario de inglés” desarrollado en el UEIB Kumay, de Ambato – Ecuador. Pretenda aplicar la técnica de gamificación para la adquisición de vocabulario inglés, pues el pre-test, muestra una media de 5,9/10 y una mediana de 6/10, mostrando así, un bajo conocimiento de vocabulario en inglés, por parte de los 25 estudiantes de tercer grado de bachillerato.

Por lo cual, propone una intervención basada en cinco temáticas específicas (prendas de vestir, colores, frutas, medios de transporte y partes del cuerpo) para la implementación de 5 actividades, compuestas por: *hangman* (ahorcado), *crossword* (crucigrama), lotería, bingo, sopa de letras, entre otros. Para finalmente, aplicar un post-test, el cual, al ser analizado muestra una media de 7,6/10 y una mediana de 7,5/10, permitiendo concluir que la aplicación de las técnicas de gamificación si ayudan a obtener nuevo vocabulario en inglés.

Ramos y Maya (2022) en su trabajo investigativo de tipo revisión bibliográfica con un método hermenéutico, titulado “los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés” expresan desde una postura teórica conceptos importantes relacionados con motivación, juego infantil y juego tradicional. Determinando la motivación como un factor necesario para estimular el interés y la conducta humana hacia la actividad individual y el cumplimiento de las metas, para lo cual, indica que existe motivación intrínseca (internas como la autoestima, la perseverancia, entre otros) y motivación extrínseca (externas como recompensas o castigos).

Por otro lado, comprenden el juego infantil no solo como desarrollo temprano del niño, sino como motivación para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, permitiendo un equilibrio emocional, una reducción de las experiencias psicológicas negativas como la frustración y la

ansiedad, y un surgimiento de la auto instrucción basada en la cultura general integral, naciente del juego tradicional. Siendo este último, referenciado como aquel que suele perdurar en el tiempo, pues pasa de generación en generación, sufriendo cambios mínimos y manteniendo su esencia cultural.

Concluyendo finalmente que el juego es una actividad lúdica que puede ser usada para la enseñanza del inglés, pues genera una motivación, ayuda a mejorar el humor y enfocar la atención del estudiante. Además, reconoce que el juego tradicional tiene un componente cultural y adaptativo a las necesidades del docente, por lo tanto, su aplicabilidad en el área de lengua extranjera – inglés es válida.

Tarazona (2022) relaciona el vocabulario con la cantidad de palabras aprendidas, ubicándose como elemento fundamental en el aprendizaje de una segunda lengua. Además, expresa que la ausencia de vocabulario se da por la falta de comprensión significativa de los mismos, por lo cual, en su trabajo investigativo “propuesta didáctica basada en los enfoques comunicativo y lexical para desarrollar el vocabulario en inglés en los estudiantes de guía oficial de turismo del IESTP “Eleazar Guzmán Barrón”- Huaraz” entiende el vocabulario como una sumatoria del conocimiento semántico, conocimiento sobre la forma y conocimiento sobre las unidades léxicas.

Así que, emplea una investigación cuantitativa, en donde aplica una prueba diagnóstica de 10 preguntas, basadas en tres elementos, así: forma, significado y uso. Determinando para ello, cuatro valoraciones (inicio, en proceso, logrado, destacado) en donde, de los 30 estudiantes de lengua materna quechua, más del 50% se ubican en proceso, por tanto, no poseen un buen nivel de vocabulario en inglés.

Por esta razón, utilizó 8 sesiones de 90 minutos para desarrollar actividades lúdicas, de las cuales, es posible destacar las de forma, en donde se exige una escritura correcta mediante uso de *crosswords puzzle* y *scrambled words* y las de significado, en donde se establece un significado de las palabras, mediante actividades que ponen en práctica el uso de antónimos y sinónimos, y la relación de palabra - dibujo - significado.

Finalmente, concluye que las actividades didácticas mejoran el dominio de las dimensiones de forma, significado y uso a partir de la aplicación de unidades léxicas que favorecen la comunicación escrita u oral fluida. Además, de que las principales dificultades que se generan en la adquisición de vocabulario es la poca escritura fluida y correcta de palabras, donde no existe un respeto por las estructuras léxicas, cuya base debe ser la fonética, el deletreo, la capitalización y los signos de puntuación.

De la Calle (2021) plantea el juego como una herramienta que permite la adquisición de contenidos, el desarrollo de competencias y la evaluación de aprendizajes, por lo cual, recalca que su uso en el aula depende del docente, puesto que es él, quien puede implementar el juego para generar un ambiente relajado, comunicativo, de confianza y diversión, para cualquier nivel, área o contenido. De allí, que el docente deba observar el juego como una herramienta efectiva, y no solamente, como ocio. Sin embargo, es el estudiante quien es el protagonista de su aprendizaje.

Por otro lado, resalta el juego como una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera, partiendo de que, para aprender esta lengua, se requiere experimentación espontánea con la misma, desarrollando confianza y motivación en el niño o niña, mediante una metodología activa y participativa, trabajando de igual forma, la tolerancia a la frustración por medio de un juego sano. De allí, que en su trabajo investigativo “

El papel del juego en el aprendizaje del inglés lengua extranjera. Una propuesta didáctica para primer curso de Educación Primaria desarrollado en Valladolid – España, emplee el juego como herramienta para aprender idioma inglés, en 25 alumnos de primer curso de educación primaria entre los 6 y 7 años de edad.

Para ello, selecciona la ciudad y los transportes como eje principal de vocabulario, y *there is/there are* para los ejercicios gramaticales, plasmando dentro de sus objetivos específicos de las sesiones, el reconocimiento escrito de las palabras. Para lo cual, durante 5 sesiones, utilizó actividades basadas en juegos, tales como: *flash card*, *bingo*, *hangman*, dominó y *stop*. Concluyendo, que el juego permite significativamente un mejor proceso en el aprendizaje del inglés.

Cabezas et al. (2019) comprende que aprender nuevas palabras, requiere de adquirir sentido del nuevo vocabulario a través de la integración de los que ya saben y de su significado, por lo tanto, considera que las palabras se aprenden a través de una combinación entre la enseñanza, la instrucción directa y el aprendizaje incidental. Por lo cual, el aprendizaje del vocabulario directo e indirecto se produce en la enseñanza significativa que va desde la decodificación de las palabras como unidad léxica individual hasta la comprensión del significado de un texto.

Es así como en su trabajo investigativo “Proyecto de investigación para la enseñanza de vocabulario en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes del primer año de bachillerato “D” en la unidad educativa “Combatientes de Tapi” en la Ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo durante el período escolar febrero -julio de 2016” analiza a profundidad la enseñanza dirigida por los docentes y como el aprendizaje autónomo también facilita la adquisición del idioma inglés, siempre y cuando se elijan las herramientas correctas para el mismo.

Por esta razón, determina que las falencias generadas ante el aprendizaje del vocabulario son provocadas por deficiencias lingüísticas generalizadas, déficit de atención y escasez de estrategias de aprendizaje, además, de una falta de determinación docente ante la elección por enseñar inglés británico o inglés americano, lo que genera aún más dificultades en el aprendizaje del idioma. Concluyendo finalmente que el aprendizaje de vocabulario mejora cuando se tiene la atención de los estudiantes, que el diccionario es una herramienta importante para la identificación de significados y que el conocimiento de vocabulario es esencial para comprender textos y escribirlos.

1.4.1.2 Nacionales. Elizaldes y Daza (2021) reconoce el juego como herramienta metodológica para la enseñanza-aprendizaje del inglés y sus habilidades comunicativas, relacionándolo como una posibilidad de generar seguridad a la hora de interactuar, permitiendo el desarrollo no solo de la habilidad comunicativa, sino del vocabulario (a más vocabulario adquirido, mayor será la comodidad del estudiante por usar el idioma) y motivando al estudiante a aprender.

Es por esto, que dentro de su trabajo investigativo “el juego como herramienta metodológica para la enseñanza del inglés en los niños entre los 6 y 10 años del barrio Pozo Azul del Municipio

de Girardot” emplea un enfoque cualitativo, pues este, le permitió describir los avances de cada niños de forma cautelosa, respecto a cinco categorías, así: desempeño de oralidad, habilidad léxico-gramatical, participación, respuesta emocional y espacio, las cuales, pretendían fortalecer basado en temas tales como: presentación personal, comidas, gustos y disgustos, números, adjetivos y animales, mediante bingo, sino dice, lotería, serpientes y escaleras, entre otros.

De los cuales, es posible resaltar serpientes y escaleras, como una posibilidad metodológica de fortalecer el vocabulario, adaptándolo a cualquier temática del inglés, desarrollando “*speaking*” inconsciente, que puede ser ejemplificado, mediante ejercicios de escritura. Para lo cual, al realizar el análisis final, de la categoría de habilidad léxico-gramatical, descubre que la escritura de palabras es mayormente incorrecta, debido a que escriben como suena e ignoran la ortografía de la palabra.

Finalmente, concluyen que el uso del juego en el aprendizaje del inglés genera alegría, imaginación, comodidad y nuevos conocimientos, dando paso al enriquecimiento de vocabulario, además, de que los niños y niñas son más perceptivos a los juegos de mesa, sin embargo, la asistencia a las actividades debe ser constante, pues de este depende la efectividad de la herramienta implementada.

Ordóñez (2021) entiende el juego como una forma directa de divertirse y aprender al mismo tiempo, como una posibilidad de crear lazos fuertes entre la actividad de jugar y el conocimiento para la creación de aprendizajes significativos. Siendo este último, aquel aprendizaje que no se olvida, es decir, que permanece al pasar del tiempo y que es usado con confianza plena por el niño o niña.

Así pues, en su trabajo investigativo de tipo descriptivo – cualitativo “Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado transición del Colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle” emplea el juego como una posibilidad de desplegar habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, afectivo, social, motriz, espiritual, ético, estético y de la comunicación, dando paso a reconocimiento del mundo.

Por ello, plantea implementar juegos comunes para incentivar el aprendizaje del inglés en 22

niños y niñas de 5 a 7 años, determinando que las dificultades para adquirir la segunda lengua es el uso de estrategias de enseñanza – aprendizaje repetitivas, dificultades en el aprendizaje y el manejo de juegos sin intención pedagógica. Por esta razón, al realizar la implementación opta por trabajar vocabulario relacionado con colores, animales y juguetes en inglés, llegando a concluir que mediante el juego se logra que los estudiantes mejoren notablemente el reconocimiento y pronunciación de vocabulario en inglés.

Monsalvo (2021) en su trabajo investigativo “implementación de actividades lúdicas para la mejora de los resultados de la competencia escritura (*writing*) en el área de inglés del colegio Cotes Queruz grado primero Valledupar – Cesar” expresa que los juegos o actividad lúdica tienen un propósito fundamental, siendo este, servir de apoyo al docente para dar cumplimiento a los objetivos planteados, respetando los ritmos de aprendizaje diversos que se pueden tener en un aula de clase. Por lo cual, considera que se absorbe más rápido el conocimiento mientras uno se divierte, es decir, que los juegos son una herramienta llamativa que genera aprendizajes de forma inconsciente en el ser humano.

Para esto, emplea el diario de campo como instrumento del enfoque cualitativo, con lo cual, se da paso a una investigación descriptiva nacida de la observación directa en el contexto. En donde, emplea la evaluación como una actividad de identificación de falencias, necesidades y oportunidades, estableciendo que existía una falta de interés, poca atención y desmotivación por el área. Razón por la cual, emplea actividades lúdicas, tales como: ahorcado, *build your house* y oraciones, con las cuales, pretende mejorar la escritura, pronunciación e incrementar el vocabulario en inglés.

De estas, es posible resaltar el ahorcado, el cual desarrolló durante 60 minutos, en un ejercicio de memorización de palabras respecto a su ortografía, ubicando sobre líneas grafema por grafema hasta completarla, y acompañándola con el uso del diccionario. Empleando este último, como una herramienta que permite extraer el significado de las palabras en el idioma materno español, para una mejor comprensión del vocabulario.

Finalmente, concluye que con estas actividades se puede estimular la creatividad y mejorar la

escritura de palabras sencillas en inglés, además, de que la actividad lúdica es una herramienta de apoyo para el docente, que acompañada de una planeación sólida puede generar resultados positivos en el aprendizaje del inglés.

Vente (2019) en su trabajo “Los juegos tradicionales como estrategias para fortalecer el aprendizaje y los valores en el área de inglés del grado séptimo de la institución educativa liceo del pacifico Mosquera - Nariño” emplea el juego tradicional desde una doble visión; primero como elemento para el desarrollo de valores a nivel social, y segundo como actividad cultural para el fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés. Así pues, define el juego tradicional como aquel que se conoce desde siempre, por lo tanto, son juegos que entretenían a sus padres y abuelos en el tiempo libre, y que dan paso al conocimiento cultural.

De allí, que su objetivo sea implementar juegos tradicionales como estrategia lúdica para promover valores y despertar el interés en el aprendizaje, guiando así, su investigación crítico-social de tipo cualitativo. De este, es importante resaltar el interés en el aprendizaje del inglés, en donde, menciona que las actividades culturales enfocadas pueden generar aprendizaje de vocabulario. Para lo cual, selecciona 4 temáticas (números, adjetivos, colores y verbos) para ejecutar mediante juegos tradicionales, tales como: bingo, cabo, encostalados y pacha cajón.

Con estos juegos, fortaleció aspectos como la pronunciación, la comprensión y la escritura de vocabulario, observando de igual forma, un cambio de actitud por parte de los estudiantes, concluyendo finalmente que los juegos tradicionales en el área de inglés, permiten forjar un ambiente agradable al interior del aula, pues incentiva la participación y el diálogo entre todos, dando paso a la motivación y estimulación del niño o niña para adquirir nuevos aprendizajes.

Timaná y Rojas (2017) en su tesis “*The role of crossword puzzles for increasing vocabulary in twelve-year old learners in the second-language acquisition process at Institución Educativa Municipal Liceo Central de Nariño.*” Redactado en idioma inglés, expresa como el aprendizaje de vocabulario en inglés permite el desarrollo idóneo de las habilidades de habla, lectura, escucha y escritura, puesto que dominar el vocabulario produce mayor fluidez, precisión, facilidad y comprensión en la comunicación. Razón por la cual, percibe el crucigrama como una forma de

aprender vocabulario.

En este sentido, define el crucigrama como una herramienta didáctica que ayuda a adquirir palabras, aumentar las habilidades de comprensión, establecer relaciones de forma-significado, y relacionarlos con el contexto real, por lo tanto, son útiles para repasar y reforzar los conceptos en el ejercicio cerebral. De allí, que su objetivo general de investigación sea: fomentar el aprendizaje de vocabulario mediante la implementación de crucigramas como herramienta de refuerzo.

Objetivo que fue ejecutado en una investigación positivista de tipo cuantitativa, en una población de control y experimental de grado séptimo, en donde, aplica test antes y después del desarrollo de crucigramas relacionados con profesiones y adjetivos en inglés, concluyendo finalmente, que es más sencillo para los estudiantes retener palabras mediante ejercicios lúdicos que le supongan un esfuerzo por descubrir la respuesta correcta, en este caso, mediado por pistas; de allí, que el crucigrama sea una herramienta sinónimo de mayor bagaje léxico.

1.4.1.3 Regionales. García (2023) indica que la gamificación es un traslado de la mecánica de los juegos al ámbito educativo – profesional, en donde, se dan elementos tales como: acumulación de puntos, niveles, premios, clasificaciones y retos, mediante actividades mediadas por las tics (*gamification online*) o aquellas que se dan mediante juegos tradicionales (gamificación offline). De allí, que en su tesis “la gamificación como estrategia para el aprendizaje de vocabulario del medio ambiente en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto de una institución privada” pretenda aplicar la gamificación para la adquisición de vocabulario en inglés relacionado con el medio ambiente a una población de 11 niñas de grado quinto.

Dentro de su investigación - acción cualitativa, emplea el término “motivación” siendo descrito como una combinación entre motivación intrínseca (interés del participante) y extrínseca (factores externos), que promueve la autodeterminación, independencia y autonomía en el niño, generando cambios y beneficios en los procesos de aprendizaje; para esto, emplea juegos tales como el ahorcado y el *pic-tionary*.

En este sentido, el ahorcado consiste en descubrir el termino letra por letra antes de ahorcar el

personaje, en donde, tiene como meta recordar la escritura de 30 palabras, teniendo como premio la obtención de 10 puntos para el equipo ganador; y el *pictionary*, en donde, se relacionan términos con imágenes. Finalmente concluye que la ortografía es un elemento importante en la escritura, y que la gamificación permite desarrollar la aceptación de la derrota, la competencia sana, la toma de decisiones, la autorregulación y el trabajo en equipos, así como, la concentración y motivación para adquirir vocabulario en idioma extranjero inglés

Dorado (2022) comprende el juego como una estrategia lúdico – pedagógica que involucra la dimensión cognitiva y comunicativa en la adquisición de un inglés básico, para lo cual, en su tesis “el juego stop como herramienta lúdico-pedagógica para el aprendizaje básico del inglés” desarrollada en 15 docentes de preescolar del colegio Liceo Nuestra Señora de Torcoroma de la localidad de Kennedy – Bogotá D.C., implementa el juego *funny stop game* como estrategia pedagógica que involucra el juego para aprender inglés como segunda lengua.

Para lo cual, emplea un enfoque cualitativo dentro de una investigación acción desarrollada en una línea de investigación: “desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes”. En donde, mediante el stop pretende fortalecer las cuatro habilidades del idioma inglés (*writing, speaking, Reading, listening*), basándose en la adquisición y reconocimiento oral y escrito de vocabulario relacionado con colores, animales, comidas, acciones y objetos. Empleando 5 sesiones de una hora, cada una por cada categoría, realizando el juego stop de forma sumatoria según la sesión desarrollada.

Así pues, interpreta el juego como un elemento de motivación, en donde, se quiere hacer sentir cómoda a la persona, y que esta, aprenda significativamente. Por lo cual, concluye que el juego como estrategia lúdico-pedagógica ayuda significativamente para avanzar en el dominio del inglés en adultos, con lo cual, se crean adultos profesionales, que, en este caso, al ser docente, es posible darles herramientas teórico-prácticas que puedan aplicar en el aula, sobre todo en niños y niñas, pues es la etapa donde se debe iniciar la formación en segunda lengua.

Valencia y Velásquez (2021) reconocen la importancia del vocabulario en la transmisión de mensajes y en el mantenimiento de una conversación, pues con este, se facilita el discurso oral y

escrito. Dando paso, al desarrollo gramatical, lingüístico, cognitivo y comunicativo, por lo cual, la relacionan con la gamificación como una forma agradable, motivadora y significativa de aprender, pues respeta siempre los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, y puede ser implementada en diversas formas de enseñar.

De allí que en su trabajo “La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá” pretenda facilitar el proceso de aprendizaje de vocabulario a través de la gamificación, puesto que, al inicio los 35 estudiantes de segundo grado de un colegio público de la localidad de Engativá, mostraban amplia dificultad para recordar vocabulario ya trabajado.

Es por esto que, en su trabajo investigativo – cualitativo, reconozca el vocabulario como un integración de palabras formadas por elementos fonéticos, gráficos, semánticos y enciclopédicos, que debe tener enlaces para ser comprendidos y producir, por lo cual, emplea juegos como el escape room, crucigramas, *word walls*, laberintos, adivinanzas, entre otros para adquirir vocabulario, llegando a la conclusión de que la gamificación permite aprender vocabulario, pues activa la retención, asociación y aplicación de lo aprendido, permitiendo conexiones en nuestro cerebro a través de la experiencia de manera consciente o inconsciente a lo largo de nuestra vida.

Ayala y Nieto (2017) resalta el papel de la memoria en el proceso de aprendizaje de un segundo idioma, sin embargo, concreta que la memoria no debe ser relacionada directamente como elemento de antaño, sino como habilidad que puede ser trabajada de forma divertida para evocar vivencia del pasado y recordar eventos o aprendizajes. Es así, como en su trabajo investigativo de tipo cualitativo “Propuesta pedagógica lúdica para el estímulo del uso de la memoria y su desarrollo dentro del aprendizaje del idioma inglés en niños de 5° de primaria del colegio José Joaquín Casas de la ciudad de Bogotá” pretende establecer actividades lúdicas que fomenten el uso de la memoria para mejorar el aprendizaje del inglés.

Por consiguiente, reconoce los crucigramas y las sopas de letras como una actividad que fortalece la concentración y la memoria, dando paso al aprendizaje del inglés para adquirir vocabulario y reconocer el orden sintáctico de las palabras, concluyendo así, que la lúdica tiene un

rol preponderante en el gusto y deseo de aprender inglés, ya que se combinan actividades de atención, percepción y concentración con el juego.

Ruiz et al. (2017) centra su estudio en la habilidad de la escritura en inglés, relacionándola como una construcción significativa de mensajes mediante el uso de signos, y cuyo fin, puede ser libre o dirigido. Por esto, en su trabajo investigativo – cualitativo “las funciones de la enseñanza de la escritura en inglés” desarrollado con los 28 estudiantes de grado quinto A y B de primaria del Centro Educativo Distrital Calansanz, emplea cuestionarios y guías de escritura a fin de observar el estado de esta habilidad.

En este sentido, mediante las guías de escritura determina que existen problemas en la construcción de texto referente al uso de la gramática, así como, escritura de palabras según el sonido, por lo tanto, no escriben *english*, sino *inglish*, y de escribir palabras usando inadecuadamente las grafías realizando permutación de letras, así: *favorite – faborite – faborid*.

Por otro lado, el cuestionario demostró el poco interés y motivación que siente la población por escribir en inglés, teniendo así, 19 estudiantes que no escriben en este idioma. Esto, se vio reflejado en los ejercicios de escritura pues no usan más de 50 palabras, por lo tanto, tienen poco vocabulario, y una notable dificultad en el componente ortográfico en inglés, expresando finalmente, que no existe un desarrollo adecuado de la escritura, sino existe apoyo del docente con actividades motivantes para incentivar al estudiante.

1.4.2 Marco teórico

El presente marco teórico establece las bases conceptuales y los enfoques teóricos relacionados con: inglés, como lengua extranjera, aprendizaje del inglés, ortografía, vocabulario, estrategia, estrategia pedagógica, juegos y juegos tradicionales, dando paso a una sustentan naciente de una revisión exhaustiva de la literatura existente. En donde, se identifican y analizan los principales conceptos, teorías y modelos que son relevantes para el estudio. Además, es importante mencionar que este, guía el desarrollo de la investigación y facilita la interpretación de los resultados, asegurando así la coherencia y rigor científico del trabajo.

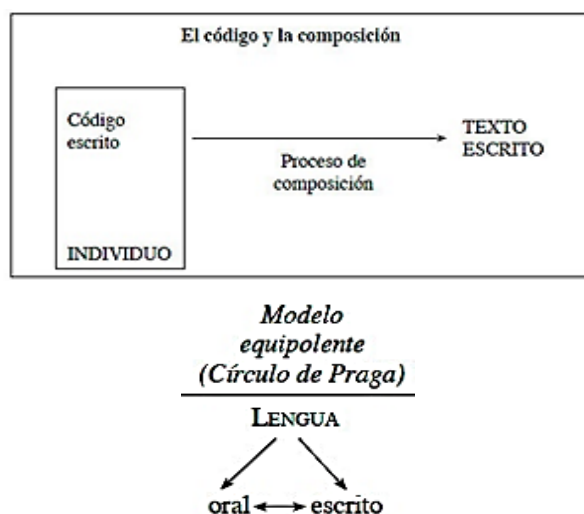
1.4.2.1 Inglés, como lengua extranjera. El ser humano como agente social, ha buscado desde su génesis compactar complejas conexiones e interacciones con los otros. Para ello, ha elaborado sistemas lingüísticos que le han permitido expresar y entender a sus semejantes en idiomas específicos y no específicos de su cultura, como lo es el idioma inglés. El cual, según Peña (2019) “corresponde a una lengua universalmente utilizada en distintos países del mundo, no sólo como lengua materna sino también como lengua extranjera” (p. 5), lo cual, se reafirma en las estadísticas mundiales de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2010), pues, se establece al idioma inglés como la segunda lengua que más se practica en todo el mundo.

Dichos procesos comunicativos en segunda lengua o lengua extranjera: inglés, se encuentran a su vez compuestos por las habilidades, como lo son las receptivas y las productivas. En donde, según la teoría del procesamiento de textos de Van (1973, como se citó en Cassany, 1989), las habilidades productivas, corresponden a un conjunto de procesos de reproducción, reconstrucción y elaboración de las informaciones ya memorizadas, por lo tanto, se refiere al habla y a la escritura. En este mismo sentido, Harmer (2015) expresa que las habilidades productivas implican la capacidad para producir el lenguaje, es decir, hablar y escribir.

En este sentido, Cassany (1989) indica que el acto de escribir, implica la construcción del código escrito, siendo este “el conjunto de conocimientos abstractos sobre una lengua escrita que tenemos almacenados en el cerebro” (p. 11), o también “un sistema de signos que sirve para transcribir el código oral, como un medio para vehicular mediante letras la lengua oral” (p. 17), graficando este proceso así:

Figura 1

Acto de escritura



Fuente: Cassany (1989)

Son muchas las teorías que hablan sobre la relación y no relación existente entre la oralidad y la escritura, sin embargo, en este proyecto investigativo se retoma la teoría del modelo equipolente del estatus del escrito de Scinto, en donde, el Círculo Lingüístico de Praga expresa que el código oral y escrito, tienen características estructurales comunes a pesar de desarrollar funciones distintas, resaltando entre dichas características la correspondencia que existe entre sonidos y grafías, pues gracias a esta, es posible transcribir el lenguaje oral, sin embargo, defiende que el código escrito es un elemento autónomo, que no requiere directamente del lenguaje oral para expresarse, y que, por tanto, debe ser tratada de forma equilibrada e independiente en el aprendizaje de una lengua (como se citó en Cassany, 1989).

Ahora bien, se habla de la escritura, como una habilidad que implica según Cassany (1989) construir significados con palabras. Además, al recopilar diversas teorías en su libro "describir la escritura" expresa que para manifestar el código escrito se requiere de dos elementos: primero de analizar la lengua en tres partes: fonética-ortografía, morfología-sintaxis y léxico, y segundo de siempre tener en cuenta la lengua en la que se escribe; esto se debe a que si todas las personas usaran grafías, estructuras sintácticas y palabras distintas, no existiría forma de comprendernos, por lo tanto, colapsarían los procesos comunicativos.

Así pues, es posible retomar tres factores específicos de lo anteriormente plasmado, así: la ortografía, la adquisición de vocabulario o léxico y la lengua, en este caso, el aprendizaje del inglés (como segunda lengua desde el ámbito de la escritura).

1.4.2.2 Aprendizaje del inglés. Para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera o segunda lengua, se tendrá en cuenta, la teoría constructivista, la cual, “sostiene que las personas forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden” (Bruning et al., 2004, como se citó en Schunk, 2012, p. 229). Dentro de estas, se encuentra la teoría de Lev Semiónovich Vygotsky, la cual, estudia las funciones psíquicas superiores e inferiores del ser humano, siendo estas, la conciencia, la intención y la planificación, así como, el razonamiento, la percepción, la voluntad, la memoria, la atención y la solución de problemas, cuyo desarrollo se produce gracias a la interacción social y cultural, mediante dos elementos, las herramientas y los signos. En donde, las herramientas modifican el medio y el signo transforma la manera en que el sujeto ve la realidad (Salas, como se citó en Alonso, 2021). Por lo tanto, “el desarrollo cognitivo es un producto social, un proceso de adquisición cultural” (Bodrova & Leong, 2015, como se citó en Alonso, 2021, p. 17).

Así pues, la interacción con las personas en el entorno, en el trabajo grupal o colectivo, estimulan procesos del desarrollo y fomenta el crecimiento cognoscitivo, dando paso a la transformación de sus experiencias con base en su conocimiento y características, así como a la reorganización de sus estructuras mentales. Por lo tanto, Vigostky plantea que no es posible separar el aprendizaje y el contexto, puesto que la interacción con el mundo transforma el pensamiento (Schunk, 2012).

Por otro lado, considera que el lenguaje es el proceso más importante del desarrollo cognoscitivo, determinando como fundamental:

El dominio de los procesos externos de transmisión del desarrollo cultural y del pensamiento a través de símbolos como el lenguaje, el conteo y la escritura. Una vez que se domina este proceso, el siguiente paso consiste en utilizar esos símbolos para influir y autorregular los pensamientos y las acciones. (Schunk, 2012, p. 243)

Además, en su teoría constructivista se destaca el término “zona de desarrollo próximo”, el cual, se define como “la distancia entre el nivel actual del desarrollo, determinada mediante la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por medio de la solución de problemas bajo la guía adulta o en colaboración con pares más capaces” (Vygotsky, 1978, como se citó en Schunk, 2012, p. 243), por tanto, en ésta, el docente trabaja en conjunto con el estudiante, debido al nivel de complejidad de la tarea.

Figura 2

Zona de desarrollo según Vygotsky



Por lo cual, según Alonso (2021):

Es necesario conocer y descubrir la zona de desarrollo próximo de nuestro alumnado para que la intervención educativa sea efectiva y favorezca el desarrollo óptimo de cada individuo. La intervención del profesor tiene que ser en la zona de desarrollo próximo de cada alumno porque si se sitúa en la zona de desarrollo real, el alumnado se va a aburrir, mientras que, si se sitúa en el nivel potencial de desarrollo, el alumnado es posible que sufra frustración ante problemas demasiado difíciles para él y que esto le conduzca al fracaso. Para ello, es necesario que el nivel de dificultad sea desafiante, pero no demasiado difícil, y la guía del adulto. (p. 18)

Dicha teoría puede ser aplicada en actividades relacionadas con la colaboración entre pares (colectiva), en donde, “los pares trabajan en una tarea de forma colaborativa, las interacciones sociales compartidas pueden tener una función instrucción” (Schunk, 2012, p. 247).

Por otro lado, se toma en cuenta la motivación como elemento fundamental en el aprendizaje del inglés. Para lo cual, se habla del modelo de aprendizaje motivado, en el cual, se expresa que “la motivación de los estudiantes puede influir en lo que aprenden y en cómo lo aprenden. A su vez, a medida que los estudiantes aprenden y perciben que se vuelven cada vez más hábiles, se sienten motivados para seguir aprendiendo” (Schunk, 2012, p. 356).

Y finalmente, se retoma el juego como elemento de motivación, y como medio de aprendizaje socio-cultural (especialmente el juego tradicional). Por lo cual, Vygotsky considera el juego como un instrumento sociocultural importante que fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales, como la fuente que crea la Zona de Desarrollo Próximo y como la principal actividad para el desarrollo del niño o niña.

Así pues:

El juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción. (Chamorro, 2010, como se citó en Alonso, 2021, p. 19).

1.4.2.3 Ortografía. La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua, es decir, que dan paso a la escritura correcta (Real Academia Española [RAE], 2023), de allí, que la competencia gramatical del lenguaje, según Cassany (1989) suponga conocer “las reglas fonéticas y ortográficas [...] de la lengua que permiten construir oraciones aceptables. Este grupo incluye el conocimiento de la correspondencia sonido/grafía” (p. 26). Siendo esta última comprendida por Mosterín (1993) dentro de la escritura como el proceso de conversión de fonemas en secuencias espaciales de grafemas; adicionalmente, expresa que la escritura está determinada por la lengua, y que, por lo tanto, es importante tener claro, que todas las lenguas utilizan una ortografía distinta.

Concluyendo que:

Si leemos una carta con unas pocas fallas de ortografía, a pesar de todo la entendemos. Pero conforme las faltas se multiplican, la lectura se hace más penosa. A partir de un cierto número, la carta puede resultar incomprensible. Conviene evitar las faltas de ortografía y las erratas para facilitar el proceso de la comunicación. Si escribimos es para comunicarnos. Y cuanto más uniformemente escribamos todos los hablantes de una misma lengua, tanto más fácil, rápido y eficaz será la comunicación. (Mosterín, 1993, p. 165)

Por lo tanto, este autor reconoce que los errores de ortografía generan la incomprensión del mensaje que se quiere dar a conocer. Dando paso, a lo expuesto por Seco (como se citó en Madrid y Muros, 2009) “la convivencia social exige escribir correctamente y descalifica a todo el que no se someta a esa disciplina” (p. 108). Así pues, Spache (1940, como se citó en Madrid y Muros, 2009) clasifica las faltas de ortografía en el idioma inglés, en 12 tipos así:

Figura 3

Faltas de ortografía – Spache

	<i>Tipo de error</i>	<i>Ejemplo</i>
1.	Omisión de letras mudas	fruit-frut
2.	Omisión de letras con sonido	cats-cat
3.	Omisión de una de las componentes de las consonantes dobles	sitting-siting
4.	Omisión de sílabas, palabras incompletas o irreconocibles	policeman-plisman
5.	Omisión de palabras	nurse
6.	Omisión de una letra	eating-eatting
7.	Adición de sílabas o palabras	break-breaking
8.	Transposición de letras	receive-recieve
9.	Sustitución de vocales homófonas o casi homófonas	cup-cap
10.	Sustitución de consonantes homófonas o casi homófonas	nice-nise
11.	Sustitución de sílabas homófonas o casi homófonas	plane-playing
12.	Sustitución de palabras homófonas o casi homófonas	write-right

Fuente: Madrid y Muros (2009)

De igual forma, Marín (2013) define los errores ortográficos como los errores de producción que implican la escritura, y que puede ser clasificados como errores mecánicos, mayormente producidos por el quebrantamiento entre los acuerdos de la representación de fonemas con

grafemas incorrectos, por ejemplo, “Así, <f>, <ff>, <ph> son grafemas del fonema /f/.” (p. 189). Por lo cual, indica que es muy común localizar errores ortográficos por la confusión en los grafemas de sonidos similares o por la omisión, también por la elección incorrecta de las palabras, debido a “un probable homófono que, sin serlo, tiene una pronunciación cercana” (p. 189). Y finalmente, determina que existen niveles del error, como lo es el nivel de error sustancia, el cual, se refiere a errores de ortografía, escritura y pronunciación.

O en palabras de James (2013) “el estudiante redacta textos en inglés con corrección ortográfica, bien sea por omisión de una letra, adición, duplicación, etc. El resultado son palabras que no existen en la lengua meta. Por ejemplo: (intresting* / interesting) (littel* / Little)” (p. 150).

Finalmente, Rusell (como se citó en Madrid y Muros, 2009) señala que el bajo rendimiento relacionado con la ortografía en el idioma inglés, se relaciona con insuficiente discriminación auditiva para la relación correcta de fonemas (sonidos) y grafemas (letras), lo cual se argumenta en la postura de Jimenez y O’shanahan (2010) “el inglés no tiene una correspondencia directa entre grafema-fonema” (p. 184), y a su vez, Madrid y Muros (2009) afirman que “la capacidad de memorizar imágenes condiciona decididamente el rendimiento ortográfico de los escolares. Una buena memoria visual facilita la evocación de la imagen completa de una palabra” (p. 112), por lo tanto, se le permite al estudiante recordar la secuencia correcta de grafemas.

1.4.2.4 Vocabulario. El vocabulario es un elemento importante en el aprendizaje de una segunda lengua, y en esencia son palabras que le permiten al ser humano desarrollar su competencia comunicativa. De allí, que Según Krasen (1981, como se citó en Cassany, 1989) la adquisición sea un proceso poderoso, y, por ende, el responsable del dominio que alcanzamos de la lengua. Así pues, según Oster (2009) “tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión de una lengua extranjera” (p. 33), de allí, la importancia de aprender palabras.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que, dentro de la adquisición de vocabulario en inglés, se tienen algunos aspectos, tales como: la forma y el significado. Para lo cual, en el primero se hace énfasis en el vocabulario, relacionado con la categoría gramatical: Sustantivos. Siendo esta denominada en inglés, como “*nouns*”, y definida por Rull (2014) como “palabras que se refieren a

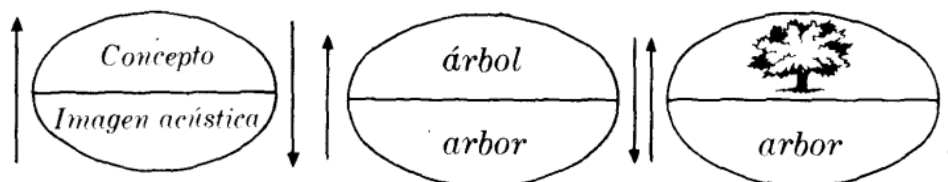
objetos (tanto abstractos como físicos) y a las personas” (p. 6), y a su vez, por Mackenzie y Martínez (2012, como se citó en Rull, 2014) como palabras léxicas que se emplean para designar a las personas, animales, cosas o lugares que participan en las situaciones (*verbs*) de las que se habla.

Estos a su vez, se puede clasificar de diversas maneras, sin embargo, en este proyecto investigativo, se tienen en cuenta, los sustantivos comunes “*common nouns*”, los cuales, se refieren a “una categoría gramatical que expresa la pertenencia de las cosas a una clase determinada. Por citar varios casos, “*mesa*” (“*table*”), “*profesor*” (“*teacher*”), “*gusano*” (“*worm*”), etc.” (Rull, 2014, p. 18). De igual forma, los sustantivos individuales “*individual nouns*”, que como su nombre lo indica, señalan una sola cosa, y los sustantivos concretos “*concrete nouns*”, que son aquellos que nombran elementos materiales. Algunos sustantivos que cumplen con las características de la clasificación anterior, son: “*car*” (carro), “*apple*” (manzana) o “*tiger*” (tigre), todos estos, se refieren a una sola cosa y son materiales (observables y palpables) (Rull, 2014).

En el segundo aspecto, enfocado al significado, se hace énfasis a la extracción realizada en la comprensión de las palabras empleadas. Para lo cual, es posible reconocer el significado desde la teoría lingüística o semiótica de Saussure, quien comprende el uso de la lengua partiendo de tres elementos: signo, significado y significante, sin embargo, “lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica” (como se citó en Alonso, 1945, p. 3), determinando así, que el signo tiene similitud con una moneda, en donde una cara es el significado (concepto que le otorga el significante) y la otra cara, la imagen acústica (palabra que nombre ese concepto). Y, por lo tanto, lo representa así:

Figura 4

El signo lingüístico - Saussure



Fuente: Alonso (1945)

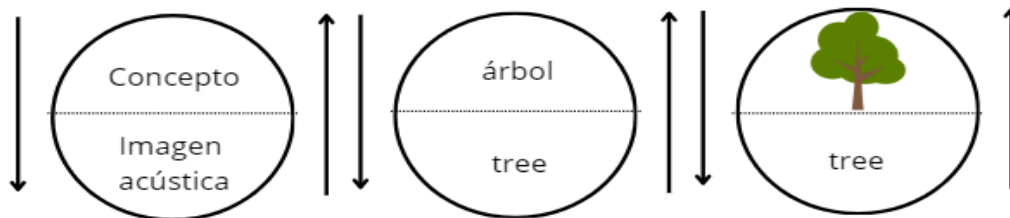
Esto lo lleva a aclarar que “las vinculaciones consagradas por la lengua son las únicas que nos aparecen conformes con la realidad” (Alonso, 1945, p. 92). Por lo tanto, el signo lingüístico es arbitrario, puesto que según Saussure:

la idea de sur no está ligada por relación alguna interior con la secuencia de sonidos s-u-r que le sirve de significante; podría estar representada tan perfectamente por cualquier otra secuencia de sonidos. Sirvan de prueba las diferencias entre las lenguas y la existencia misma de lenguas diferentes: el significado 'buey' tiene por significante *bwéi* a un lado de la frontera franco-española y *böf* (*boeuf*) al otro, y al otro lado de la frontera *francogermana* es *oks* (*Ochs*). (Alonso, 1945, p. 93)

Finalmente, si especificamos esta teoría en el inglés, sus principios no se podrían ver afectado, y un ejemplo de esta teoría desde la adquisición de vocabulario en inglés, podría ser:

Figura 5

Ejemplos signos lingüísticos desde el inglés



1.4.2.5 Estrategia. La estrategia según Mintzberg (1978, como se citó en pineda, 2009) se puede tomar desde 5 representaciones, así:

- 1) La estrategia como plan: es un curso de acción, que funciona como guía para el abordaje de situaciones. Este plan precede a la acción, y se desarrolla de manera consciente.
- 2) La estrategia como pauta de acción: funciona como una maniobra para ganar a un oponente.
- 3) La estrategia como patrón: funciona como modelo en un flujo de acciones. Se refiere al comportamiento deseado y, por lo tanto, la estrategia debe ser consistente con el comportamiento, sea esta intencional o no.

- 4) La estrategia como composición: la estrategia es una posición con respecto a un medio ambiente organizacional. Funciona como mediadora entre la organización y su medio ambiente.
- 5) La estrategia como perspectiva: la estrategia como perspectiva corresponde a una visión más amplia. Implica que no solo es una posición, sino que también es una forma de percibir el mundo. La estrategia es un concepto, una abstracción en la mente de los actores. Lo importante es que la perspectiva es compartida por y entre los miembros de la organización, a través de sus intenciones y acciones. (p. 9)

1.4.2.6 Estrategia pedagógica. La estrategia en el ámbito educativo, facilita el aprendizaje, y mejora el rendimiento, manteniendo activo el cerebro del alumno, encendiendo la motivación y concentración en la tarea y optimizando los recursos de que dispone el estudiante, permitiendo el uso de menos tiempo y logrando un aprendizaje más profundo (Javayoles, 2015).

Y se convierte, por tanto, según Anijovich y Mora (2010) en un:

(...) conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (p. 23).

Por lo tanto, Fuentes (2008, como se citó en Iguiní, 2020) afirma que, dentro de tantas estrategias pedagógicas existentes, el juego debe ser tomada como una principal, pues en este, se dan los procesos de enseñar y de aprender. A través de este, se expresan afectos, simbolizan ideales, internalizan la realidad, se comunican. El niño, a través del juego ingresa a un mundo en el que la realidad y la imaginación interactúan.

1.4.2.7 Juegos. El juego es una acción que le permite al niño o niña vivenciar muchas situaciones y puede ser dirigido a cumplir múltiples objetivos implícitos y explícitos. Así pues, “el juego posibilita el desarrollo de diferentes habilidades físicas, biológicas, cognitivas, emotivas, sociales y verbales entre las que podemos destacar reflejos, coordinación de los sentidos, memoria,

atención, confianza en sí mismos, ampliación del reservorio lingüístico, trabajo en equipo” (Iguiní, 2020, p. 7).

Este puede tener diversos enfoques, según Bronstein y Vargas (2001):

(...) Mediante el juego, el niño conoce el mundo que lo rodea, experimenta, prueba, desarrolla sus potencialidades y encuentra canales de expresión de una forma libre y espontánea. Es una necesidad básica del desarrollo emocional (...) Garantiza un desarrollo global de la inteligencia, las capacidades físicas, la afectividad, la socialización, la creatividad y el aprendizaje. El juego es un mecanismo sofisticado de aprendizaje y conocimiento que caracteriza al ser humano. (p. 69)

Por lo tanto, cada niño o niña vivencia el juego desde su propia perspectiva, dándole el respeto necesario a sus libertades y a sus etapas de desarrollo, en donde, según Arráez (1997, como se citó en Baena, 2011) el juego se puede dar en tres etapas o ciclos a partir de los 6 – 8 años de edad, así:

Tabla 1

Ciclos del juego según Arráez

Tratamiento de los juegos según arráez		
Etapas o ciclos	Juegos	Características
Primer ciclo	-Juegos expresivos -Juegos de imitación -Juegos psicomotores - Juegos sensoriales	-Emplea reglas sencillas. - Paso del juego natural al juego organizado. Fortalece: 1. dominio espacio-temporal.
Segunda ciclo	- Juegos pre-deportivos - Juegos populares - Juegos tradicionales	- Descubre las variantes de juegos conocidos. Fortalece: 1. Desarrollo motor. 2. valoración de posibilidades propias y ajenas. 3. Aceptación de reglas 4. Trabajo cooperativo

Tratamiento de los juegos según arráez		
Etapas o ciclos	Juegos	Características
Tercer ciclo	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de exploración - Juegos de campo - Juegos de orientación - Juegos de aventura - Juegos populares - Juegos tradicionales - Juegos autóctonos 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce el juego como elemento cultural y social. Fortalece: Identificar límites propios y destrezas. Respeto a las reglas. Sentido cultural

1.4.2.8 Juegos tradicionales. La expresión juego tradicional, se refiere a aquellos juegos que se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, dándole a conocer así a la población actual, los juegos de las épocas anteriores (Sarmiento, 2008). Así pues, según Ortiz y Suarez (2019) estos son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado.

Así pues, es posible resumir que los juegos tradicionales son todos aquellos que se aprenden y se practican por herencia, y aunado al ámbito educativo relacionado con el aprendizaje del inglés, en donde, según Madrid y Muros (2009) los juegos y pasatiempo permiten aportar a aspectos lingüísticos del inglés como lo es: la ortografía, debido a su alta incidencia en la motivación. Para lo cual, en este proyecto investigativo, se tienen en cuenta cinco juegos, así: serpientes y escaleras, ahorcado, crucigrama, sopa de letras y stop.

De allí que, Subiza (1981, como se citó en Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, 2016) establezca “una clasificación de cinco tipos de juegos, albergando juegos de carrera/persecución (pañuelo o zapatilla), juegos de saltos (burro, la goma, etc.), juegos intelectuales (adivinanzas, tres en raya) y juegos con animales o juegos rítmicos” (p. 21).

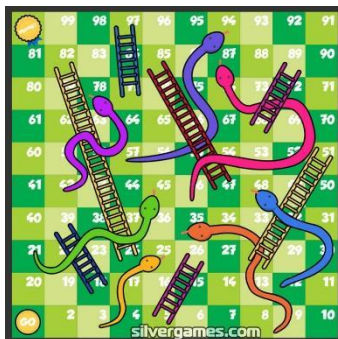
1.4.2.8.1 Serpientes y escaleras. Según Elizaldes y Daza (2021) con el juego de mesa “serpientes y escaleras” es posible practicar el vocabulario, y solo se requiere de los dados y un

tablero. Con el cual, se puede fortalecer las habilidades sociales, respecto a situaciones negativas repentinas, “por ejemplo, un niño puede estar muy adelantado en el juego, esperando ganar fácilmente. El niño termina su turno sobre la cabeza de la serpiente más larga y cae dramáticamente al último lugar” (p. 60).

Sin embargo, esto no significa que el jugador pierde el juego, puesto que de repente, puede avanzar usando las escaleras, finalmente, gana quien llegue a la meta. A este se le pueden generar adaptaciones. Dentro de las cuales se encuentra la enseñanza del inglés, en donde, según Maldonado (2016) el juego serpientes y escaleras es una estrategia didáctica poderosa para contribuir al aprendizaje del inglés, puesto que, une el entusiasmo con el objetivo de generar aprendizajes altamente significativos.

Figura 6

Serpientes y escaleras



Fuente: <https://www.silvergames.com/es/snakes-and-ladders> (s.f.)

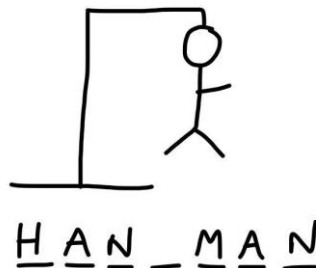
1.4.2.8.2 Ahorcado. Según García (2023) el juego “*hangman*” en español conocido como “el ahorcado”, es:

un juego clásico en el participante tiene que adivinar la palabra insertando una letra a la vez. En cada decisión, se pinta parte del dibujo de una persona o sujeto en la horca. Sí el dibujo es terminado, el juego termina. Y gana quien adivine la palabra. Esta dinámica potencializa la imaginación y la adquisición del vocabulario. (p. 28)

Con el cual, se busca que los niños y niñas reconozcan la estructura gramatical de las palabras. Por lo tanto, “el famoso juego del «hangman» (el ahorcado) es muy útil, por ejemplo, para ejercitarse en el *spelling* del vocabulario estudiado” (Madrid y Muros, 2009, p. 12).

Figura 7

Juego ahorcado

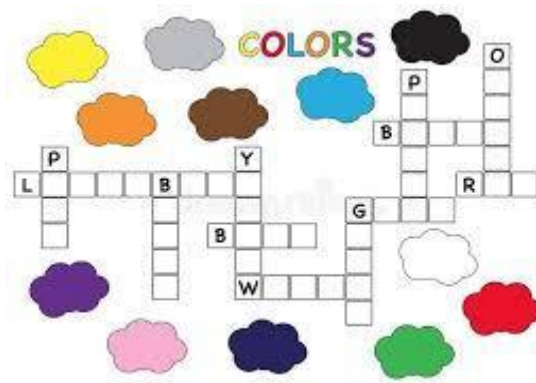


Fuente: Pinterest (s.f.)

1.4.2.8.3 Crucigrama. Según Tosi y Percovich (2019) el crucigrama es un juego en el que se emplean cuadrículas con casillas vacías y deshabilitadas, así como un conjunto de pistas. En donde estas últimas, puede ser pequeños textos que tratan de describir las palabras, o pistas visuales, para lo cual, se organizan palabras de forma horizontal y vertical, en donde a cada casilla le corresponde un carácter alfabético según se indique.

Figura 8

Crucigrama con pista visual



Fuente: Pinterest (s.f.)

En la enseñanza del inglés, según Jones (2006, como se citó en Tosi y Percovich, 2019):

Los crucigramas son un buen estimulante de aprendizaje individual y grupal. Ayudan a ampliar el vocabulario y entrenan la comprensión lectora. Descifrar correctamente un crucigrama también requiere una ortografía exacta y, a veces, de la evaluación de diferentes opciones que se pueden inferir de una pista impulsando el aprendizaje de sinónimos. A menudo los crucigramas cumplen el rol de diccionario y, en otros casos estimulan el uso del mismo, para términos de las pistas que el niño no comprende para su resolución. (p. 21)

1.4.2.8.4 Sopa de letras. Según Tosi y Percovich (2019) la sopa de letras es un juego sencillo que se basa en una cuadrícula con letras, y cuyo objetivo es descubrir las palabras indicadas, y que se pueden formar enlazando las letras de forma horizontal, vertical o diagonal. y de abajo hacia arriba o de derecha a izquierda, este se da por terminado cuando se encuentran todas las palabras.

Figura 9

Sopa de letras

	T	A	B	O	F	C
WORDS TO FIND:	S	O	U	P	L	A
egg	J	F	R	I	O	K
rice	P	E	G	G	R	E
burger	Y	O	E	P	M	N
soup	E	L	R	I	C	E
cake						

Fuente: Tosi y Percovich (2019)

En la enseñanza del inglés, según Van Gemert (2016, como se citó en Tosi y Percovich, 2019):

La sopa de letras es una buena forma de aprender nuevo vocabulario y corregir faltas de ortografía. Estimulan la memoria visual, la atención del niño y, pueden jugarse de forma individual o grupal. También ayuda a reconocer patrones para aprender a escribir con fluidez,

por ejemplo, reconocer que, si aparece una letra Q, está siempre seguida de la letra U, o que a menudo la H se encuentra luego de la T, etc. (p. 21)

1.4.2.8.5 Stop. Según Dorado (2022) mediante el juego Stop se puede fortalecer o vencer dificultades que impiden la adquisición del idioma inglés, enfocándose especialmente en la pronunciación y en la escritura. Este, consiste en completar la tabla, teniendo en cuenta una letra al azar, terminando cuando alguien diga “stop” y gane. Así pues, Sweety (2014, como se citó en Dorado, 2022), expresa que la finalidad del juego es “diligenciar una pizarra con las diferentes categorías (nombre, apellido, animal, cosa, color, fruta, país), que se encuentran relacionadas con la primera letra del alfabeto” (p. 17).

Figura 10

Stop

Letter	Name	Food	Mean of transportation	Animal	Profession	Total score
A	Amelia	Apple	Air balloon	Ant	Artista	
F	Felipe	Fruir	-----	Fish	-----	

En este mismo sentido, se reconoce el stop como un juego tradicional de Colombia, siendo así, un juego realizado a base de papel y lápiz. Además, este posee un enfoque evaluativo, en donde, se evidencian los procesos de los estudiantes respecto al aprendizaje de vocabulario inglés (Dorado, 2022).

1.4.2 Marco conceptual

En el proceso de investigación, el marco conceptual constituye la columna vertebral que fundamenta y estructura el estudio. Es un tejido teórico de las variables que permite profundizar la comprensión del tema, establecer conexiones significativas entre las ideas y ofrecer una guía coherente para el desarrollo de la investigación. O en palabras de Reidl-Martínez (2012),

es en realidad una investigación bibliográfica que habla de las variables que se estudiarán en la

investigación, o de la relación existente entre ellas, descritas en estudios semejantes o previos. Hace referencia a perspectivas o enfoques teóricos empleados en estudios relacionados, se analiza su bondad o propiedad. (p. 148)

Sin embargo, es importante aclarar que a medida que se avanza en este estudio, se anticipa que este marco puede ser enriquecido con nuevas perspectivas y hallazgos, consolidando así una base sólida y dinámica.

Por ende, en esta sección se tienen en cuenta las siguientes variables para la comprensión del tema de investigación: inglés, escritura, vocabulario, ortografía, grafema, fonema, juegos tradicionales, juego, tradición, estrategia y pedagogía, las cuales, se abordan desde diversos conceptos de investigadores o teóricos con perspectivas estrechamente relacionadas con la postura adoptada en este proyecto.

1.4.3.1 Escritura. La comunicación se da como un proceso innato en el ser humano, que evoluciona y se perfecciona a lo largo de la vida, pues se valora como una herramienta poderosa que no solo facilita la interacción entre individuos, sino que también, establece conexiones entre épocas y distintas perspectivas del mundo, mediante el uso de la lengua. Esta lengua, se puede evidenciar mediante códigos, generados mediante procesos, tales como el de la escritura.

De allí, que la escritura sea considerada por Cassany (1989) como un sistema de signos con correspondencia entre el sonido y la grafía, por lo tanto, es un medio para vehicular la lengua oral mediante letras. Así pues, lo considera un proceso diferente y más complejo que el del habla. Por su parte, Mosterín (1993) expresa que esta, “es un código de comunicación que articula sus mensajes transcribiendo la estructura que estos mensajes toman en otro código” (p. 28).

Por otro lado, ante la función social de la lengua expresada en la escritura, se retoma la percepción de Vygotsky (como se citó en Bellón y Cruz, 2002) quien menciona que, “la escritura es una construcción sociocultural cuyo desarrollo se halla íntimamente vinculado con los seres humanos, sus pautas de comunicación y el uso que hacen de la escritura para la mediación de las actividades de la vida cotidiana” (p. 2). Finalmente, la RAE (2023), describe la escritura como un

sistema de signos utilizado para escribir, siendo este último, un proceso de representación de palabras o ideas con letras u otros signos trazados en una superficie.

1.4.3.2 Grafema y fonemas. Para la construcción de los procesos de escritura se requiere del grafema, este se puede definir según la RAE (2023) como una “unidad mínima e indivisible de la escritura de una lengua”. Lo cual, se refiere a las letras como elemento de composición. En este sentido, Mosterín (1993) expresa que los grafemas son unidades mínimas gráficas de la escritura, que se representan en unidades lingüísticas; por lo tanto, estas pueden representar morfemas, sílabas y fonemas. O en palabras de Catach (1996, como se citó en Oyosa, 2013) es “la más pequeña unidad distintiva y/o significativa de la cadena escrita, compuesta por una letra, de un grupo de letras, de una letra acentuada o con un signo auxiliar que tiene una referencia fónico y/o sémica en la cadena hablada” (p. 4).

Mientras que, para la articulación de lo escrito con lo leído, es decir, con su sonido, se emplean los fonemas, siendo estos una unidad fonológica, es decir, de la estructura del sonido, que no puede descomponerse en unidades sucesivas menores y que es capaz de distinguir significados (RAE, 2023). Así pues, Jakobson (1976) redefine el fonema como “el conjunto de las cualidades fónicas simultáneas que son utilizadas en una lengua dada para distinguir palabras de sentido diferente” (p. 146). Por lo tanto, los grafemas y fonemas suponen una relación directa en los procesos de la escritura.

1.4.3.3 Vocabulario. Dentro del aprendizaje o adquisición de la lengua (sea materna o extranjera) es importante el vocabulario, el cual, se define según la RAE (2023) como el “conjunto de palabras de un idioma”. Dicho de otro modo, y partiendo del contexto de la escritura en idioma inglés, Coomber et al. (1998, como se citó en Medellín, 2008) el vocabulario escrito son aquellas palabras que conocemos lo suficientemente bien como para usarlas al escribir.

1.4.3.4 Ortografía. El mundo del lenguaje escrito debe tener como función fundamental la precisión y efectividad de la transmisión de mensajes mediante la escritura, para ello, emplea diversos elementos como la ortografía. Siendo esta, definida por la RAE (2023) como el “Conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua”. En relación con eso, De la Rosa (2015)

manifiesta que “la palabra ortografía viene del griego *orthos*, que quiere decir correcto, y de *grapho*, que significa escribir, así que ortografía quiere decir escribir correctamente” (párr. 3).

En ese mismo sentido, Oca (2011, como se citó en Espinosa, 2021) expresa que:

La ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir las palabras de forma correcta, para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Así pues, escribiendo correctamente se podrá establecer una comunicación más efectiva. (p. 6)

1.4.3.5 Inglés. El factor cultural y las necesidades del mundo globalizado, han obligado al ser humano a extender sus perspectivas lingüísticas, hacia la posibilidad de una comunicación continua con todos sus semejantes, razón por la cual, ha determinado el inglés como lengua franca de la comunicación internacional, pues es hablada por millones de personas en todo el mundo y utilizada en diversos ámbitos. o en palabras de Peña (2019) es una “lengua universalmente utilizada en distintos países del mundo, no sólo como lengua materna sino también como lengua extranjera” (p. 5).

Así pues, es posible definir el inglés según la RAE (2023) como “una lengua germánica occidental que se habla como lengua materna en el Reino Unido, Irlanda, América del Norte y también en muchas partes de Oceanía, África y Asia, y que se emplea como lengua de comunicación en todo el mundo” (párr. 6). Además, según el Diccionario Etimológico Castellano Virtual (2023):

...se refiere al idioma y a la gente que es oriunda de Inglaterra. La palabra inglés viene del francés *angleis* refiriéndose a los anglos, una de las tres tribus germánicas que invadieron esta isla tras la caída del imperio romano en el siglo V. Las otras dos tribus fueron los sajones y los jutos. (párr. 1)

1.4.3.6 Juegos tradicionales. Para comprender el término de juegos tradicionales, es importante conocer inicialmente el significado de juego y de tradición, siendo el primero, definido según Huizinga (1990, como se citó en Gallardo-López y Gallardo, 2018) como una acción libre

relacionada con sentimientos de tensión y alegría, desarrollada en los límites temporales y espaciales, partiendo de reglas obligatorias, libremente aceptadas. Este autor también lo considera un término coextensivo de la cultura y como origen del lenguaje.

Este a su vez, puede estar enfocado en diversos contextos, como lo es el educativo. En este sentido, Vygotsky y Ausubel hacen referencia al juego como mediador entre el encuentro de los aprendizajes anteriores con la posibilidad humana de comunicar para redefinir los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto (Campo, 2000) o en palabras de Piaget el juego es un estímulo directo al desarrollo global de la inteligencia infantil, que permite el desarrollo biológico, moral y en la adquisición de estructuras intelectuales (Campo, 2000).

Por otro lado, la tradición como elemento social, es definida por la RAE (2023) como la “transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación” (párr. 1), o en palabra de Gómez de Silva (1988, como se citó en Madrazo, 2015) es una “transmisión de los elementos de una cultura de una generación a otra” (p. 118). Por lo tanto, los juegos tradicionales, son “aquellos que se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores” (Sarmiento, 2008, p. 74).

1.4.3.7 Estrategia pedagógica. Dentro del ejercicio educativo, el docente como mediador requiere de estrategias pedagógicas que le permitan compactar sólidamente competencias en sus estudiantes, en relación con eso, es posible definirlo según Gamboa et al. (2013) “las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (p. 3).

De igual forma, Toloa et al. (2018) expresa que:

Las estrategias pedagógicas son un conjunto de acciones en donde se realiza un esquema ordenado de forma lógica y coherente que ayuden al cumplimiento de los objetivos. Por lo tanto, son los fundamentos que facilitan a la creación de nuevos métodos de manera organizada en la cual contribuya a mejorar el aprendizaje de los alumnos. (p. 3)

1.4.4 Marco contextual

En el altiplano Cundiboyacense se sitúa la capital de Colombia: Bogotá. Una ciudad conformada por 20 localidades, entre estas, la Localidad de San Cristóbal sur. Una localidad complementada mayormente por un sector comercial y una población humilde, cuya costumbre destacada es la religiosa, pues en la zona tienen la presencia de la iglesia 20 de julio, en donde, se celebran diversas misas y todo tipo de actividades religiosas, en las cuales, se reciben miles de turistas. Además, se ejerce libremente la democracia en la elección de ediles y demás personas que conforman su alcaldía local.

Figura 11

Domingo de ramos - Iglesia 20 de julio



Fuente: RCN (2021)

En esta diversa localidad, se encuentra la sede primaria del Colegio Lorenzo de Alcantuz, exactamente en la Calle 42 B Sur N° 6-57 en el barrio la victoria. Esta posee una infraestructura de cinco pisos, con diversos espacios, entre ellos, 17 aulas de clase. Aulas en donde habitan estudiantes autónomos y resilientes, con una gran formación humana, en la que se destaca el desarrollo de la personalidad, autoestima y respeto; en donde se dan ejercicios democráticos como: la elección de gobierno escolar y de aula, y culturales, como las actividades de danza, movimientos con instrucción, festivales deportivos, festivales de teatro, semana cultural, celebraciones de primeras comuniones, así como conmemoraciones de fechas especiales y ceremonias de izada de bandera. La institución también cuenta con grupos artísticos como Alcantiz y Yuniartiz, un grupo

de danza árabe y una banda músico-marcial.

Figura 12

Colegio Lorenzo de Alcantuz - Sede primaria

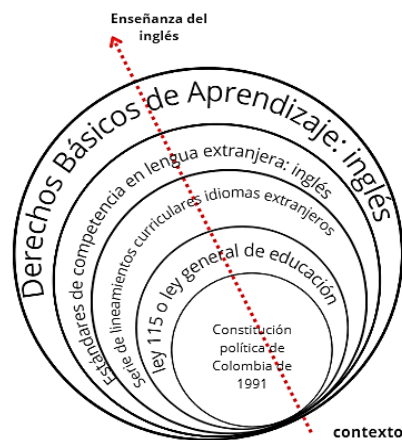


Fuente: Aula ambiental Colegio Lorenzo de Alcantuz (2012)

1.4.5 Marco legal

Figura 13

Marco legal



La educación como centro de progreso social, ha permitido desde sus inicios dotar al ser humano de destrezas y habilidades necesarias, para darle frente a las situaciones cambiantes de la vida.

Siendo este, el punto de partida de diversas innovaciones educativas, en donde, no solo los procesos de enseñanza-aprendizaje, se basan en las necesidades del estudiante, sino en las necesidades sociales que nacieron del proceso de globalización. Siendo una de estas, la exigencia por adquirir una lengua extranjera que le permitiera comprender la comunicación no solo en su micro-contexto, sino en el macro-contexto, por lo cual, a través de los años se ha logrado concretar que dicha lengua extranjera por excelencia es el idioma inglés.

De allí, que el presente proyecto parta del contexto educativo, entendido como el nido del refinamiento integral del ser humano, retomando así, como parte y base de su marco legal, lo expuesto en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia (1991), respecto a la función social que emana la educación como derecho de la persona y servicio público. Cuyo fin primordial, es el acceso a los aspectos culturales, científicos, democráticos y de paz, recreativos, tecnológicos y ambientales, que dan paso a la formación moral, intelectual y física de los niños, niñas y adolescentes en todo el territorio colombiano. Dicha formación es gratuita (en instituciones del estado), y debe ser defendida por el estado, la sociedad y la familia, de forma obligatoria en personas cuyas edades oscilan entre los 5 y 15 años.

Para dar cumplimiento a lo anteriormente expuesto, la ley 115 o más conocida, como ley general de educación (Ley 115, 1994), concreta en la sección tercera, capítulo 1, título II la estructura del servicio educativo formal, en cuanto, a educación básica, estableciendo en su artículo 21, que la educación básica del ciclo primaria, está conformada por 5 grados. En los cuales, se debe permitir “la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera” (p. 7). Artículo que fue modificado en el 2013 mediante la ley 165, así: “el desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera” (Ley 1651, 2013, art. 3).

Dicha lengua extranjera es identificada mayormente como el idioma inglés, el cual, se encuentra establecido por el artículo 23, como parte de las áreas obligatorias y fundamentales dentro del plan de estudios de cualquier institución educativa a nivel nacional, así: “humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros” (Ley 1651, 2013, art. 23).

Ahora bien, una vez establecida el área de lenguas extranjeras (inglés) como área fundamental

y obligatoria, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) expide una serie de orientaciones pedagógicas enfocadas en dicha área, siendo estas, específicamente tres: serie de lineamientos curriculares idiomas extranjeros, estándares de competencias en lengua extranjera: inglés y Derechos Básicos de Aprendizaje de inglés.

En este sentido, el MEN (1998) expidió la serie de lineamientos curriculares idiomas extranjeros, en el cual, se dan orientaciones pedagógicas sobre los elementos conceptuales del área y establece los logros para desarrollar la competencia comunicativa en lengua extranjera. En este, se expresa que adquirir una segunda lengua responde a las necesidades de la multiculturalidad, mejorando así la construcción social y las identidades culturales, elevando la capacidad competitiva del ser humano frente a otras sociedades. Y que, para ello, se debe trabajar de forma simultánea la expresión oral y el registro simbólico escritural del mismo.

De allí, que se interprete la competencia comunicativa como una forma de representar el mundo, en donde, juega un papel importante la memoria y el uso de las TICS, pues con ello se facilita la adquisición de lenguas extranjeras, puesto que una persona que maneja únicamente su idioma materno, es considerada como un analfabeta. Dando paso, adicionalmente al fortalecimiento de otros aprendizajes y mejora de la confianza en sí mismo.

Asimismo, en los Estándares de Competencia en lengua extranjera: inglés, el MEN resalta la importancia de ser bilingüe en el mundo globalizado, por cual, establece políticas para mejorar la calidad en el aprendizaje del inglés, como lengua universal, mediante el Programa Nacional de Bilingüismo de la mano junto al ICFES. Estableciendo lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar un dominio B1 al finalizar undécimo grado, eligiendo como escala de niveles el marco común europeo, en donde, el nivel A1 corresponde a grados de 1 a 3, y A2 de grados 4 a 7, ubicándose en los niveles de Colombia como principiante y básico.

Niveles, que dan camino a la competencia comunicativa, mediante estándares que permitan el desarrollo de habilidades de comprensión (escucha y lectura) y de habilidades de producción (escritura, monólogos y conversación), que trabajadas en espiral de forma interrelacionada permitan al estudiante un desarrollo social, cultural y cognitivo.

Finalmente, los Derechos Básicos de Aprendizaje (MEN, 2016), o más conocidos como DBA, los cuales, hacen referencia a un conjunto de lineamientos curriculares sugeridos, dirigidos a toda la comunidad educativa, desde entidades territoriales hasta estudiantes y padres de familia. Cuyo fin, es que los estudiantes alcancen un nivel de inglés (B1 en undécimo grado) correspondiente para cada grado. Para ello, ofrece una estructura específica que indica saberes y habilidades claves, con enunciado, ejemplo DBA, explicación e iconos que asignan para cada uno, las habilidades que fortalece, siendo estas: lectura, conversación, escucha, monólogo y escritura. Dando paso a la enseñanza y el aprendizaje del inglés como una herramienta fortalecedora, para la formación integral, igualitaria y pertinente, para los estudiantes del siglo XXI en Colombia.

1.4.6 Marco ético

Dentro del ámbito investigativo, son muchos los elementos que conforman y compactan el ejercicio científico del investigador, sin embargo, la ética en sí misma, es aquella que respalda la vulnerabilidad e integridad de la población objeto de estudio y da credibilidad y confiabilidad al investigador. Por lo cual, se tiene en cuenta que:

la ética de la investigación científica no se limita a la protección del sujeto que se estudia, su ejercicio e influencia se extienden a la reflexión en torno al impacto que todo el proceso investigativo tiene en diversos actores del desarrollo científico, incluyendo investigadores, patrocinadores, academia y sociedad. (Yacarini-Martínez, 2019, p. 1)

Es por esto, que la ética base de este proyecto investigativo, se encuentra presente en todas sus dimensiones y elementos, tanto prácticos como teóricos, desde la aplicación de las técnicas de observación, prueba objetiva, encuesta, entre otros, hasta el respeto por la labor de los autores que se citan de manera clara en la estructura del mismo, esto, siempre pensando en los fines educativos de carácter informativo y práctico, que tienen para la formación docente. Resaltando siempre, que el conocimiento es inacabado, los resultados deben ser analizados objetivamente y que la investigación educativa siempre es un paso más, al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De allí que, el proyecto investigativo presente las implicaciones directas de los juegos tradicionales respecto a la habilidad de escritura, enfocada a la adquisición de vocabulario escrito correctamente, es decir, a la ortografía de las palabras en inglés, por lo cual, se expresa que dicho proyecto no posee fines particulares.

El propósito ético fundamental de la ciencia es brindar beneficios y solucionar problemas a la humanidad, un propósito que solo es posible alcanzar si existe una sinergia entre todos los actores involucrados; esta sinergia se puede alcanzar con un marco ético amplio para la investigación. (Suárez, 2015, p. 189)

A su vez, la investigación está basada en la escritura de las palabras, que dan como resultado el uso ortográfico de palabras sin importar el idioma base, que, en este caso, es el inglés, dando como resultado la habilidad de la escritura, la cual, se organiza mediante sistemas lingüísticos de representaciones gráficas propias del idioma verbal. En donde, la conciencia fonológica, la memoria y todos los elementos necesarios para adquirir el sistema escrito del inglés, hacen parte del compromiso que debe adquirir la población estudiada.

De allí, que se requiera de principio a fin, el acompañamiento y mediación del docente, junto a su ética profesional, para de esta forma, ratificar su compromiso por fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en inglés, mediante los juegos tradicionales. Teniendo en cuenta, el uso responsable y dirigido de los juegos como herramienta de aprendizaje y dando paso, al crecimiento afectivo y emocional, que surge al generar confianza en sí mismo, pues esta también es una dimensión importante para la vida. Todo esto, siguiendo y respetando las reglas propias de la institución donde se realiza dicha investigación, la no vulneración de los derechos y deberes de los estudiantes y empleando correctamente la autorización para manejar la información recolectada y siendo prudente en su uso.

Finalmente, se resalta el propósito didáctico del juego, en donde, como resultado se muestre mejora a las dificultades de adquisición de vocabulario y de la ortografía en inglés. Además, de respaldar éticamente la postura crítica, autocrítica, reflexiva y objetiva para evaluar lo anteriormente planteado, facilitando así futuras aplicaciones estratégicas innovadoras al

aprendizaje del inglés (escritura).

1.5 Metodología

La metodología es una sección crucial en este trabajo de investigación, ya que describe factores importantes para este estudio como lo son: el paradigma cualitativo, el enfoque crítico-social y el tipo de investigación acción, lo cual, se desarrollan en una población escolar de 31 estudiantes de grado cuarto mediante técnicas (observación, entrevista y revisión documental) e instrumentos de recolección (diario de campo, guía de entrevista estructurada y prueba objetiva). Lo anterior, permite asegurar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos. Puesto que, la elección de una metodología adecuada es esencial para responder de manera efectiva a las preguntas de investigación y alcanzar los objetivos propuestos.

1.5.1 Paradigma de investigación

Este proceso de investigación está orientado bajo el paradigma cualitativo, el cual, centra su atención en el acercamiento a la realidad, con los significados e intenciones de un contexto educativo. Siendo en este caso, el grado cuarto Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz. En donde se genera una postura de investigación, de observación en un ejercicio directo de enseñanza del idioma inglés, dando como resultado la identificación de dificultades latentes en la ortografía y la adquisición de vocabulario.

Para lo cual, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirman que con el paradigma cualitativo:

se estudian fenómenos de manera sistemática. Sin embargo, en lugar de comenzar con una teoría y luego "voltear" al mundo empírico para confirmar si esta es apoyada por los datos y resultados, el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisado los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que está observando qué ocurre. (p. 7)

En otras palabras, el paradigma cualitativo supone una reconstrucción de la realidad desde la

perspectiva de los participantes, basándose en datos narrativos y brindando una profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas, aportando directamente a un punto de vista completo y natural de los fenómenos en el entorno (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Por su parte, Álvarez et al. (2014) exponen que:

La investigación cualitativa es el procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para construir un conocimiento de la realidad social, en un proceso de conquista-construcción-comprobación teórica desde una perspectiva holística, pues se trata de comprender el conjunto de cualidades interrelacionadas que caracterizan a un determinado fenómeno. La perspectiva cualitativa de la investigación intenta acercarse a la realidad social a partir de la utilización de datos no cuantitativos. (párr. 20)

1.5.2 Enfoque de investigación

Dentro del paradigma cualitativo, como estudio de la realidad descriptiva, es posible emplear, un enfoque de investigación, en este caso el crítico-social. Este según Lacombe y Vásquez (2011):

Debe convertirse en una experiencia significativa, de participación activa y orientada en sentido crítico. Cuando el docente se orienta por este interés emancipador de la educación, no se queda en contextualizar la experiencia de aprendizaje desde la perspectiva del alumno, sino que va más allá, procurando convertirlas, junto con las de él, en situaciones problemas; problemas que hacen parte de sus propias existencias y que, por tanto, ameritan ser abordadas y resueltas desde el discernimiento, a la forma como opera la opresión ideológica en sus vidas, contextos, cultura, entre otros. (p. 228)

En otras palabras, el enfoque socio crítico, permite orientar el estudio hacia la transformación de la realidad de los niños y niñas, siempre pensando en dar solución a la problemática identificada, haciendo posible trascender lo interpretativo para realizar una transformación social que motive la autodeterminación del ser humano (Chacon, 2006, como se citó en Perdomo-España y Vargas-

Jacobo, 2020).

1.5.3 Tipo de investigación

Todo proceso investigativo, requiere de un tipo de investigación que se asemeje a los propósitos planteados, y en este caso, al referirse a una comprensión flexible y una intervención en pro de la enseñanza del inglés, es posible emplear la investigación acción. La cual, es definida por Elliott (2005) como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (p. 88), por lo tanto, se centra en la comprensión de distintos contextos, situaciones o problemas de una comunidad y en la solución que se puede dar mediante materiales o estrategias, es decir, que la investigación acción orienta el descubrimiento del problema y recoge información para producir un cambio social.

Por lo tanto, la investigación acción o IA, tiene como propósito el cambio educativo, exigiendo así, al docente una transformación de sus prácticas pedagógicas en el aula y un compromiso con el mejoramiento de las situaciones vivenciadas, o en palabras de Latorre (2003) “propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios” (p. 27).

De lo anterior se deduce, que este da paso al fortalecimiento de todo tipo de conocimientos, siempre generando cambios positivos, en donde, se requiere de la toma de decisiones y de una postura crítico-reflexiva-analítica para enfrentar y analizar situaciones de la vida diaria, lo que permite al investigador adentrarse al contexto y su problemática, interpretándose desde su origen con una perspectiva a futuro, con miras al mejoramiento en pro de la proyección social.

1.5.4 Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis

Dentro de los procesos investigativos juega un papel importante, el tener claridad respecto a la pregunta ¿A quién?, es así, como podemos determinar dos conceptos importantes: población y muestra. En donde, el primero hace referencia a un conjunto completo de personas con características en común, y el segundo es un subconjunto representativo de esa población, seleccionado para participar en el estudio. La selección de una muestra adecuada permite extrapolar

los hallazgos a la población general, asegurando que las conclusiones sean fiables y aplicables.

En este sentido, la población macro objeto de estudio, en la cual, se basa este proyecto de investigación es el Colegio Lorenzo de Alcantuz de Bogotá D.C., asociada al grupo estudiantil de educación básica primaria, específicamente teniendo como muestra a los 31 estudiantes de género femenino y masculino, del grado cuarto – Pablo Neruda.

1.5.5 Técnica e instrumentos de recolección de información

La recolección de información es un pilar fundamental en cualquier investigación, ya que proporciona los datos necesarios para analizar y comprender el fenómeno estudiado. Por lo cual, las técnicas e instrumentos utilizados en esta fase determinan la calidad, precisión y relevancia de los datos obtenidos. Este apartado se enfoca en las bases teóricas de las diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información, seleccionados en función de los objetivos específicos del estudio, las características de la población y el tipo de datos requeridos.

1.5.6.1 Las técnicas de investigación. Dentro del paradigma cualitativo, existen algunas técnicas de recolección, propias de su naturaleza descriptiva, como la observación, la entrevista y la revisión bibliográfica, las cuales, permiten obtener información. o en palabras de Abril (2008) son “mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga” (p. 3).

1.5.6.1.1 La técnica de observación. La observación consiste en “la percepción sistemática y dirigida a captar los aspectos más significativos de los objetos, hechos, realidades sociales y personas en el contexto donde se desarrollan normalmente” (Abril, 2008, p. 10). Por lo tanto, “es un proceso que requiere atención voluntaria, selectiva, inteligente, orientado por un proceso terminal u organizado” (Santos, 1993, p. 12).

Mediante esta técnica, se pueden evidenciar dificultades relacionadas con la adquisición de vocabulario y ortografía en inglés, en los estudiantes de grado cuarto, Pablo Neruda, del Colegio Lorenzo de Alcantuz. Buscando así, una estrategia pedagógica basada en el juego (tradicional) para

fortalecer estos aspectos, minimizando las dificultades en el aprendizaje del inglés.

1.5.6.1.2 La técnica de la entrevista. Abril (2008), expresa que “la entrevista es un diálogo intencional o una conversación personal que se establece con el sujeto investigado o con el relacionado a lo investigado para obtener información” (p. 16).

Por lo cual, busca en los docentes un apoyo para la identificación de situaciones de dificultad relacionadas con la adquisición de vocabulario en inglés y su ortografía, a partir de preguntas flexibles sobre observaciones realizadas objetivamente. Dando como resultado, una información más coherente a la investigación en curso, para ejercer el fortalecimiento de estos aspectos, no solo por parte de los docentes del Colegio Lorenzo de Alcantuz, sino para todos aquellos que así lo deseen.

1.5.6.1.3 La revisión documental. corresponde al proceso de investigación de material bibliográfico relacionado con el tema a investigar. Por lo cual, “constituye el punto de entrada a la investigación, incluso en ocasiones es el origen del tema o problema de investigación. Los documentos fuente pueden ser de naturaleza diversa: personales, institucionales o grupales, formales o informales” (Quintana, 2006, como se citó en Chaves-Manzano y Ordoñez-López, 2020, p. 66). O en palabra de Alfonso (1995, como se citó en Morales, 2003) es “un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema” (p. 2).

1.5.6.2 Instrumentos de investigación. En la investigación, la correcta elección y aplicación de los instrumentos aseguran la validez y confiabilidad de los datos. En esta sección, se describirán los instrumentos utilizados en este estudio, siendo estos: entrevista semiestructurada, diario de campo y prueba diagnóstica.

Así pues, es importante aclarar que “el enfoque seleccionado (cuantitativo, cualitativo o algún tipo de mezcla entre ambos) no necesariamente tiene que ver con los métodos de recolección de datos” (Hernández et al., 2004. p. 17). Por lo tanto, en una investigación de carácter cualitativo, se puede evidenciar algunos instrumentos cuantitativos, como es el caso de la prueba objetiva, sin

dejar de ser una investigación de cualitativa.

1.5.6.2.1 Diario de campo. Para dar sentido completo al ejercicio de la observación, se hace necesario plasmar la información, para lo cual, se usa el diario de campo. Por lo tanto, este “es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (Martínez, 2007, p. 77), pues, según Bonilla y Rodríguez (1997, como se citó en Martínez, 2007) en el “se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (p. 77).

Además, Hernández et al. (2010, como se citó en Rincón, 2023) expresa que en el diario de campo:

El investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante dos herramientas: anotaciones y bitácora o diario de campo. Usualmente en esta última se registran las primeras. Las anotaciones o notas de campo. Es muy necesario llevar registros y elaborar anotaciones durante los eventos o sucesos vinculados con el planteamiento. De no poder hacerlo, la segunda alternativa es efectuarlo lo más pronto posible después de los hechos. Y como última opción las anotaciones se producen al terminar cada periodo en el campo (al momento de un receso, una mañana o un día, como máximo). (p. 6)

1.5.6.2.2 Guía de entrevista estructurada. Para realizar una entrevista exitosa, se hace necesario que la persona tenga unas preguntas formuladas que guíen sus cuestionamientos a la otra persona, para ello, se emplea un instrumento denominado: guía de entrevista. Este no se puede considerar un protocolo estructurado, sino una lista de áreas generales que deben cubrirse con cada informante. “En la situación de entrevista el investigador decide cómo enunciar las preguntas y cómo formularlas. La guía de entrevista sirve solamente para recordar que se deben hacer preguntas sobre ciertos temas” (Taylor y Bogdan, 1987, p. 119).

En este tipo de entrevistas según Díaz et al. (2013) “las preguntas se fijan de antemano, con un determinado orden y contiene un conjunto de categorías u opciones para que el sujeto elija” (p.

163). Por lo tanto, este instrumento permite una organizar de una mejor forma la entrevista realizada.

1.5.6.2.3 Prueba objetiva. Para el ejercicio de la evaluación diagnóstica, se requiere de un instrumento que haga de intermediario para la detección de lo que el estudiante puede o no hacer, para esto, se implementa la prueba objetiva. La cual, según Damián y Vicuña (2016) es un instrumento de medida, que dan paso a la evaluación de conocimientos, capacidades, destrezas, rendimiento, aptitudes, inteligencia, entre otros. Cuyo fin primordial es la evaluación diagnóstica mediante preguntas, en este caso abiertas.

2. Presentación de resultados

A continuación, se presenta el análisis de la información recolectada mediante una secuencia estructurada de etapas: desde la recopilación de datos mediante entrevistas, observación, prueba diagnóstica y sesiones de juegos tradicionales aplicados al aprendizaje del inglés en el contexto educativo, su organización por categorías relevantes hasta el análisis exhaustivo cualitativo y mínimamente cuantitativo.

Este proceso permitió identificar dificultades, tendencias y áreas de impacto, asegurando la validez y confiabilidad de los hallazgos mediante técnicas como la triangulación de datos y la revisión por pares. Así, se pudo establecer con claridad la relación entre el uso de juegos tradicionales, el fortalecimiento de la ortografía y la adquisición de vocabulario en inglés, respaldando los resultados obtenidos.

2.1 Procesamiento de la información

El proceso de análisis de la información estuvo orientado a la comprensión de las experiencias frente a la habilidad de escritura de vocabulario y su ortografía en inglés de los estudiantes de cuarto – Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alzantuz. Así pues, el procesamiento de información en esta investigación, abarcó diversas etapas cruciales para analizar y comprender la extensa cantidad de datos recopilados.

Etapa 1: lectura del contexto y diagnóstico.

Es importante tener en cuenta, que la lectura del contexto nos da luces de las necesidades que invaden nuestra población, es así, como mediante este ejercicio reflexivo directo en el aula, explícitamente en las clases de inglés del mes de Julio del año 2023, se logran evidenciar diversas dificultades que afectan la habilidad de escritura en el idioma inglés, lo cual, se especifica en el instrumento diario de campo. Instrumento que muestra algunas dificultades, las cuales, dan paso a la construcción de una prueba diagnóstica, creada a partir de ejercicios vistos de igual forma en clase, organizados por niveles de complejidad, desde el proceso de transcribir, tomar dictado,

identificar e inclusive organizar silabas, partiendo de dos factores evidentes: la ortografía como carácter propio del mensaje transmitido en la palabra y la cantidad de palabras, es decir, el vocabulario.

Así pues, se construyen 5 preguntas que solicitan entre 5 y 20 palabras en inglés, dirigidas específicamente a las 31 estudiantes de grado cuarto – Pablo Neruda, y aplicadas en el mes de agosto del 2023. Con lo cual, se logran reafirmar las falencias descubiertas en el ejercicio de la observación.

Una vez aplicada esta prueba, se pasa al proceso de codificación de los errores de ortografía, así:

P.I= Palabras irreconocibles

P.N.O= Palabras no escritas

E.O= Errores por omisión

E.A= Errores por adición

E.T= Errores por transposición

E.S= errores por sustitución

Con esto, se permite en el proceso de investigación una mejor organización de la información, para mantener la veracidad y eficacia de los resultados expuestos. Además, es importante aclarar que teniendo en cuenta el fundamento ético que cobijan los proyectos de investigación y protegen los derechos de los niños, no se expone el nombre de los estudiantes, simplemente se le otorga un número.

Por otro lado, teniendo en cuenta que es importante no solo tener un panorama de los conocimientos o habilidades específicas, sino las percepciones que dan paso a un mejor aprendizaje, se realizó ese mismo mes, una entrevista a docentes de inglés, y también a estudiantes del curso indicado. Lo cual, dio luces una vez más que las dificultades latentes, pero también de cómo visualizan el aprendizaje del inglés, cuáles son las palabras más o menos complejas de aprender y la forma más sencilla para adquirir dicha lengua.

Una vez recopilados, se organizó la información de manera estructurada para facilitar su análisis, llevando a cabo la categorización y clasificación de datos según parámetros relevantes, como lo son: la adquisición de vocabulario y la ortografía en inglés (errores de ortografía por omisión, adición, sustitución, transposición y palabras irreconocibles), los cuales, se consolidaron integralmente mediante la triangulación de los resultados.

Etapa 2: Idealizar la intervención

Una vez identificados los factores que requieren de un proceso de mejora mediante intervención, y teniendo en cuenta, lo expresado en la entrevista por los estudiantes, enfocado en cómo consideran que pueden aprender de una mejor forma, se compacta la idea, de cómo poder fortalecer, tanto el vocabulario adquirido y su ortografía en inglés; llegando a identificar un punto clave: “la mayoría consideran que aprender mejor jugando”.

Con lo cual, se piensa en que a todos los niños les gusta jugar, por lo cual, fue un principio fundamental, puesto que es importante tener en cuenta la motivación como elemento necesario para aprender. Así pues, lo percibido en la etapa inicial da paso a la construcción de la cartilla “*the traditional games: pedagogical strategy for learning english*”, realizada en el mes de septiembre del año 2023, en la herramienta ofimática Word. En esta, se incluye el juego tradicional como forma transversal de aprender vocabulario y su ortografía, empleando así, una unión entre el apoyo docente, los conocimientos previos y/o construido y las ayudas gráficas que les permitan a los estudiantes resolverla de forma autónoma.

Etapa 3: Materialización

Una vez, construida la totalidad de la cartilla, en el mes de septiembre, se da paso a la etapa de materialización, en la cual, se da paso a la fase de implementación para el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario y de la ortografía en inglés. Esta, se desarrolla en 5 sesiones, cada una aproximadamente de 1 a 2 horas, dependiendo la extensión natural del juego, por ejemplo: en el juego de serpientes y escaleras, el tiempo fue de 2 horas, mientras que en sopa de letras se logró culminar en 1 hora y 20 minutos.

En cada sesión, se implementó un juego distinto y se aplicó en grupos de 2 a 3 personas. Generando así una visión, no sólo de aspectos académicos respecto a adquisición de vocabulario nuevo y su ortografía correcta, sino emocionales.

Etapa 4: Verificación

Teniendo en cuenta los mismos aspectos nombrados en la fase 1, se implementó un juego tradicional conocido como stop, con el fin, de dar veracidad de las múltiples bondades de estos. En esta dinámica, se realizó una observación directa de los errores ortográficos.

Adicionalmente, se construyó un análisis estadístico sólido, cuando se aplicaban las actividades del cuadernillo de actividades, se implementó para identificar patrones, tendencias o relaciones significativas entre las variables de interés, utilizando herramientas estadísticas específicas que dieran peso a lo observado y plasmado de forma cualitativa.

Los resultados obtenidos fueron interpretados partiendo del contexto de los objetivos de la investigación y las preguntas planteadas, evaluando relaciones causales, correlaciones y otros hallazgos significativos. Esta interpretación se llevó a cabo mediante un ejercicio comparativo entre los observados, los antecedentes, la revisión bibliográfica y marcos teóricos existentes.

Finalmente, se identificaron patrones o tendencias recurrentes en los datos y se exploraron las implicaciones prácticas y teóricas de los resultados, ofreciendo recomendaciones oportunas para investigaciones futuras y se evaluaron las limitaciones del estudio. Este proceso integral de procesamiento de información constituyó la base sólida para la subsiguiente discusión de resultados y contribuyó significativamente al conocimiento en el área de estudio abordada en esta investigación.

2.2 Análisis e interpretación de resultados

2.2.1 Dificultades en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés

Con la finalidad de identificar posibles obstáculos en el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de cuarto grado - Pablo Neruda, se llevaron a cabo observaciones detalladas (con registro posterior), entrevistas (aplicada a 30 estudiantes y 2 docentes), así como la aplicación de una prueba objetiva a los estudiantes. Estas dinámicas, permitieron evidenciar de manera concreta e indirecta las dificultades que los estudiantes enfrentan al adquirir vocabulario y al abordar la ortografía en el idioma inglés.

En este sentido, se observa dificultad en la extracción precisa del significado, ya que, primero, la ortografía en español difiere de la inglesa, careciendo de una relación directa entre escritura y significado, y segundo, la alteración en la escritura puede modificar el sentido de un término. O en palabras de James (2013) “el estudiante redacta textos en inglés con corrección ortográfica, bien sea por omisión de una letra, adición, duplicación, etc. El resultado son palabras que no existen en la lengua meta. Por ejemplo: (*intresting* / interesting*) (*littel* / Little*)” (p. 150).

Así pues, la observación permite identificar que existe cierto grado de dificultad para memorizar vocabulario en inglés, debido a las diferencias fonéticas y ortográficas, que generan dificultad en la asociación entre el sonido y la escritura de las palabras, lo que impacta la memorización. La cual, es resaltada por Ayala y Nieto (2017) en su proyecto investigativo, como una habilidad para evocar vivencias del pasado y recordar eventos o aprendizajes.

De allí, que al existir la ruptura entre la asociación palabra – imagen, con lo cual, se fractura el esquema de la teoría lingüística de Saussure, la cual, comprende la extracción de significados, y el uso de la lengua partiendo de tres elementos: signo, significado y significante, sin embargo, “lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica” (Alonso, 1945, p. 3).

A su vez, esto permite inferir que la ortografía de las palabras es más acertada, en palabras que

ya son conocidas, por lo tanto, a mayor cercanía, mayor será la escritura correcta de las palabras. Sin embargo, los errores ortográficos en palabras extensas son más frecuentes. Por lo tanto, la recolección de información muestra que las dificultades en el aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente escrita, son recurrentes, y llevan una línea constante desde la perspectiva docente y estudiantil, enfocada explícitamente en la relación escasa entre la escritura y la pronunciación. Lo cual, tiene sentido con la postura de Jimenez y O’shanahan (2010) “el inglés no tiene una correspondencia directa entre grafema-fonema” (p. 184).

Lo anterior, afecta de forma directa la composición escrita de las palabras, es decir, el orden correcto de los grafemas, y se evidencia en la tendencia de los estudiantes al escribir las palabras tal como las escuchan, generando errores ortográficos, como la omisión, la duplicación y la sustitución. Esto, tiene relación con los 12 errores ortográficos mencionados por Spache:

Figura 14

Errores ortográficos de Spache

<i>Tipo de error</i>	<i>Ejemplo</i>
1. Omisión de letras mudas	fruit-frut
2. Omisión de letras con sonido	cats-cat
3. Omisión de una de las componentes de las consonantes dobles	sitting-siting
4. Omisión de sílabas, palabras incompletas o irreconocibles	policeman-plisman
5. Omisión de palabras	nurse
6. Omisión de una letra	eating-eat/ing
7. Adición de sílabas o palabras	break-breaking
8. Transposición de letras	receive-recieve
9. Sustitución de vocales homófonas o casi homófonas	cup-cap
10. Sustitución de consonantes homófonas o casi homófonas	nice-nise
11. Sustitución de sílabas homófonas o casi homófonas	plane-playing
12. Sustitución de palabras homófonas o casi homófonas	write-right

Fuente: Madrid y Muros (2009)

Lo anterior se reafirma con los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica aplicada a los 30 estudiantes de grado cuarto – Pablo Neruda, en donde, se pone a prueba la ortografía presente en la escritura de vocabulario y en la adquisición del mismo, mediante 5 ejercicios, consistentes en escritura de memoria, transcripción de texto, dictado, selección de una palabra entre otras y en la organización de sílabas para la formación de palabras.

Así pues, se ha realizado un análisis cuantitativo y cualitativo de cada punto de la prueba, con lo cual, se puede afirmar que los errores ortográficos nombrados por Spache en el cuadro anterior, son completamente válidos en el contexto analizado, y para ello, se agrupan de manera general en cuatro categorías: omisión, adición, sustitución y transposición, centrados en letras, sílabas o palabras. También se ha observado un error adicional denominado "palabra irreconocible", cuya sigla de identificación es P.I, el cual, se refiere a aquellas palabras que poseen 2 o más errores de ortografía, y que tienen relación con lo planteado por Mosterín (1993) "conforme las faltas se multiplican, la lectura se hace más penosa. A partir de un cierto número, la carta puede resultar incomprendible" (p. 165).

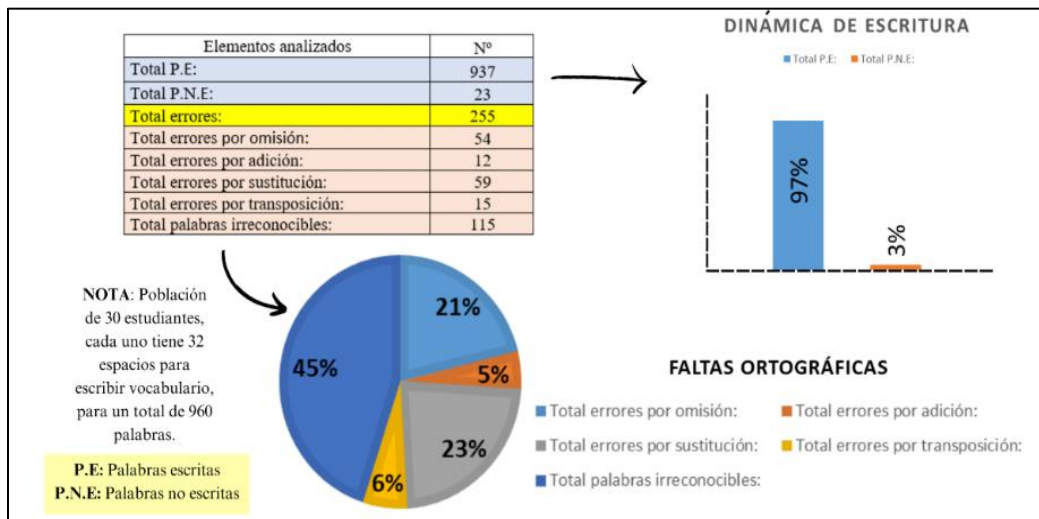
En este sentido, el primer punto de la prueba diagnóstica, cuyo enfoque es la escritura de 32 palabras en inglés de origen memorístico, es decir, 32 palabras aprendidas y seleccionadas por los 30 estudiantes de grado cuarto - Pablo Neruda, demuestra que la mayoría de los estudiantes escriben vocabulario relacionado con temáticas vistas en clase, como lo son números, animales y colores, y aun así, no logran escribir el vocabulario correctamente, errores que aumentan en palabras de 2 o más sílabas o de 4 a más letras.

Además, se observa que los estudiantes no establecen correctamente una relación entre fonemas y grafemas, lo cual, genera errores de ortografía, pues escriben, tal cual, se pronuncian las palabras, lo cual, afirma nuevamente lo expuesto por Jimenez y O'shanahan (2010) "el inglés no tiene una correspondencia directa entre grafema-fonema" (p. 184). Sin embargo, al tratarse de palabras que son conocidas por ellos, expresan correctamente de forma verbal, el significado de las palabras escritas, y aceptan que no logran identificar el orden exacto de los grafemas para escribir las palabras.

Lo anterior se refleja de forma general en el análisis, en donde, un 27% de las palabras poseen errores de escritura, es decir, 255 palabras, de las cuales, el 45% son palabras irreconocibles, el 23% tienen errores por sustitución de letras y sílabas, el 21% posee omisión de las mismas, el 6% muestra trasposición y el 5% adición.

Figura 15

Análisis punto 1 - prueba diagnóstica

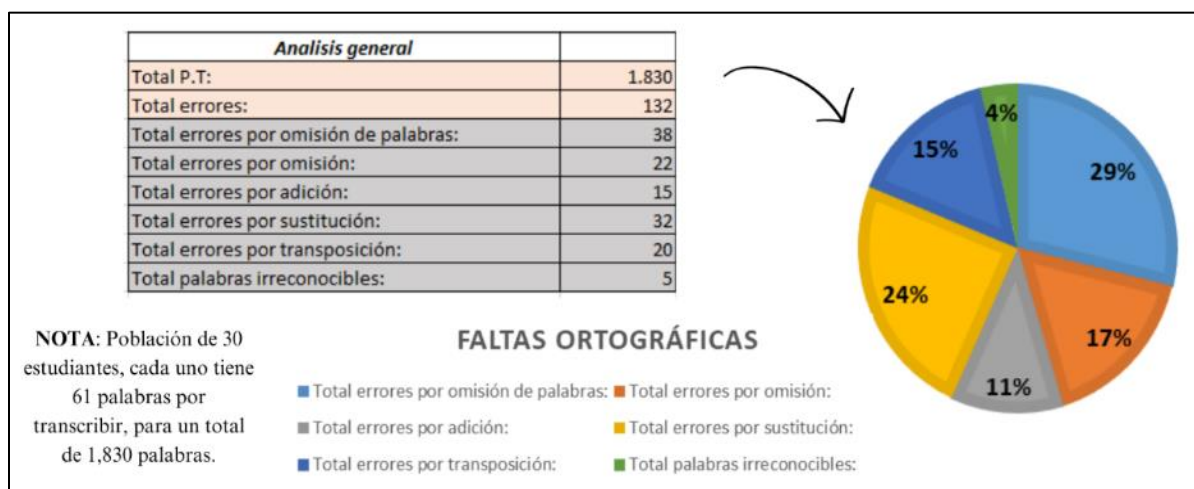


Por su parte, el segundo punto, abarcó un ejercicio de transcripción de un texto de 61 palabras. En este se observa una omisión de 38 palabras, y un total 132 errores de ortografía en la escritura de los estudiantes. En donde, se percibe un mayor número de errores al escribir palabras como "hare" (liebre). Por otro lado, no logran identificar el significado de muchos fragmentos del texto, pero infieren que reconocen términos sencillos como "turtle" (tortuga) y "race" (Carrera).

Así pues, el análisis cuantitativo del punto 2, lo ubica como el ejercicio de menor complejidad con 132 palabras erróneas, es decir, un equivalente del 7% de las 1.830 palabras escritas, en donde, se evidencia un 29% de errores por transposición, 24% por sustitución y 17% por omisión de letras o sílabas. Sin embargo, se observa un 25% de errores por omisión de palabras completas, es decir, palabras no transcritas por el estudiante.

Figura 16

Análisis punto 2 - prueba diagnóstica



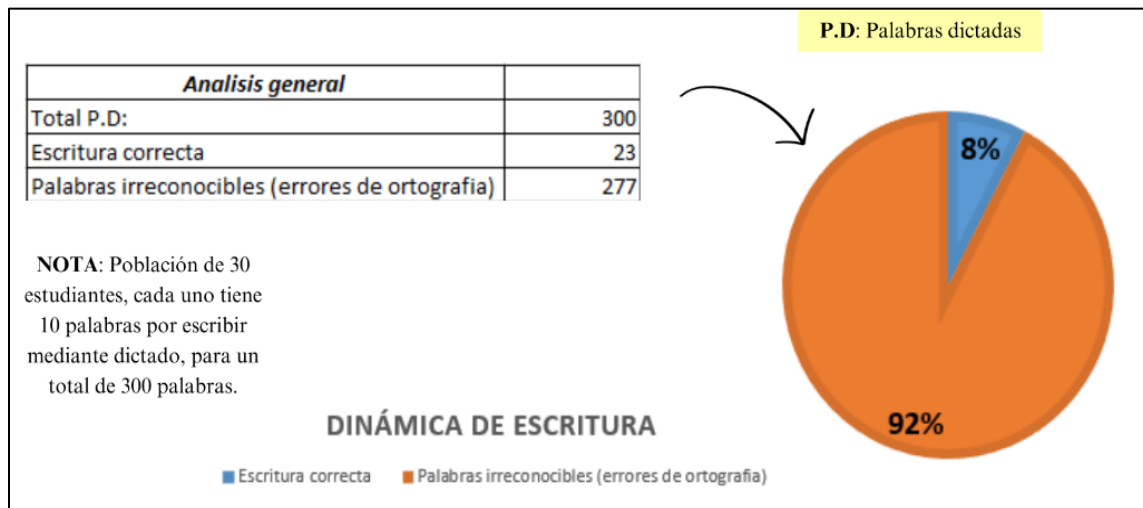
Por otro lado, el tercer punto consistente en el dictado de 10 palabras, es un ejercicio que representa lo expresado por Cassany (1989) el acto de escribir, implica “un sistema de signos que sirve para transcribir el código oral, como un medio para vehicular mediante letras la lengua oral” (p. 17).

Y este se ubica como la actividad de mayor complejidad, tanto en ejecución por la reacción de los estudiantes, como en los resultados obtenidos, puesto que, de 300 palabras escritas por la población, 267 tienen múltiples errores de ortografía, en su mayoría por sustitución y omisión de letras y sílabas.

Además, la palabra "hello" y "fly" hace parte de las palabras, cuya relación fonema-grafema, fue identificada de forma exitosa por aproximadamente el 50% de la población. Esto se debe, a lo expresado por Rusell (como se citó en Madrid y Muros, 2009): el bajo rendimiento relacionado con la ortografía en el idioma inglés, se relaciona con insuficiente discriminación auditiva para la relación correcta de fonemas (sonidos) y grafemas (letras), y reafirmado por el estudio realizado por Ruiz et al. (2017) en donde, se percibían problemas en la escritura de palabras por plasmarlas según el sonido, por lo tanto, no escribían *english*, sino *inglish*.

Figura 17

Análisis punto 3 - prueba diagnòstica

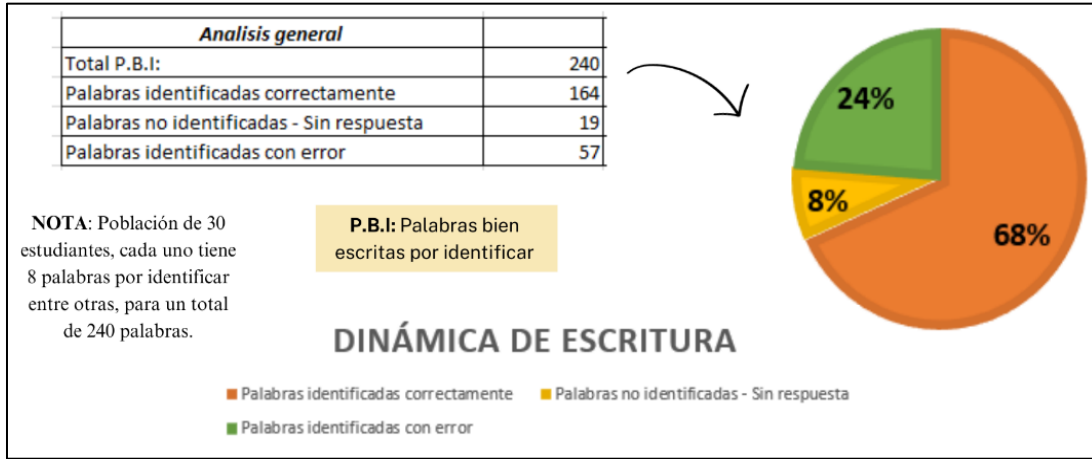


Mientras que el cuarto, muestra que para los estudiantes tener algunas opciones, le genera un poco más de confianza, lo cual, se refleja en los resultados obtenidos, en donde, el 68% de las palabras fueron identificadas de forma correcta, el 8% de palabras no tuvieron respuesta y el 24% tuvieron errores en la selección. Por lo tanto, este ejercicio se ubica como el según menor reto ortográfico y de vocabulario para los estudiantes.

Así pues, se observa cómo resuelven este punto, en un aproximado de 5 a 7 minutos. Las palabras identificadas con error, muestran selección de palabras con errores de omisión y adición de letras, cuya presencia se relaciona con la pronunciación de dicho vocabulario, mostrando la poca relación que establecen de los fonemas y los grafemas.

Figura 18

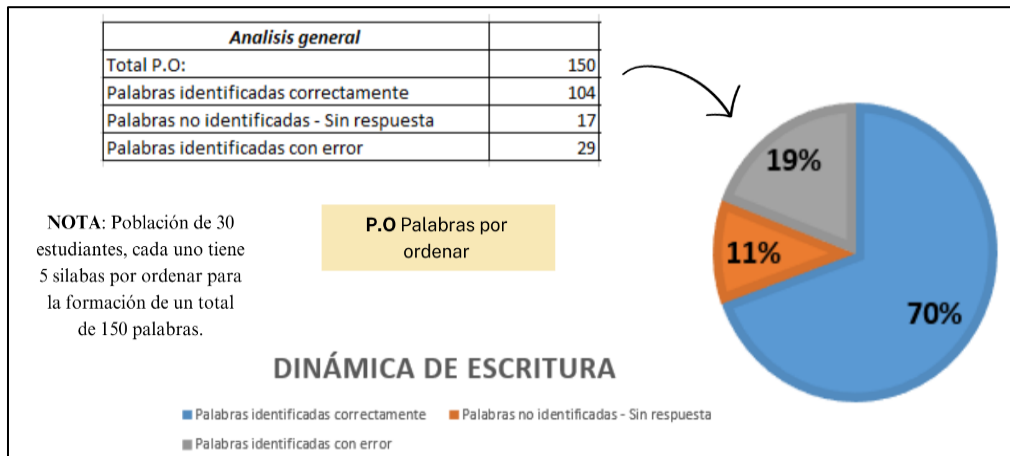
Análisis punto 4 - prueba diagnóstica



Por otro lado, el quinto punto, desde la perspectiva estudiantil y basado en las respuestas, se ubica como el más sencillo y con mayor número de palabras escritas correctamente, reflejado en el 70% de sílabas correctamente. Así pues, se establece más del 50% de errores en el orden de la palabra "rectangle" lo cual, se relaciona con el vocabulario adquirido por lo estudiantes, puesto que en el año escolar y en el currículo de años anteriores, no se ha trabajado las figuras geométricas en inglés y un mayor asertividad en el orden de la palabra "orange".

Figura 19

Análisis punto 5 - prueba diagnóstica



Finalmente, es importante mencionar que, al promediar los porcentajes obtenidos en cada una de las actividades realizadas, el aproximado de errores de escritura (ortografía) en la etapa inicial es del 34%.

Tabla 2

Análisis cuantitativo - resumen diagnóstico

Actividad	Palabras por escribir	Palabras con errores de ortografía	%	Promedio %
1	937	255	27%	34%
2	1.830	132	7%	
3	300	277	92%	
4	240	57	24%	
5	150	24	19%	

2.2.2 Diseño de la propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales

Para llevar a cabo esta investigación, en busca del fortalecimiento de la ortografía y la adquisición de vocabulario en idioma inglés, en los estudiantes de grado cuarto – Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz, se diseñó un cuadernillo de actividades basado en juegos tradicionales, las cuales, se refieren a aquellos juegos que se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, dándole a conocer así a la población actual, los juegos de las épocas anteriores (Sarmiento, 2008), como el crucigrama, la sopa de letras, el ahorcado y el juego: serpientes y escaleras.

La cartilla titulada “*the traditional games: pedagogical strategy for learning english*”, es la representación sólida de una propuesta pedagógica para la enseñanza del inglés, específicamente de la ortografía y la adquisición de vocabulario relacionado con medios de transporte, profesiones y oficios, animales y comidas, mediante los juegos tradicionales mencionados anteriormente, y se trabaja como ejemplo práctico de la teoría del aprendizaje social de Vygotsky, en donde, “el desarrollo cognitivo es un producto social, un proceso de adquisición cultural” (Bodrova & Leong,

2015, como se citó en Alonso, 2021, p. 17). Puesto que, está diseñada para ser trabajada de forma grupal, estableciendo relaciones estudiante - estudiante y estudiantes-docente.

Figura 20

Cartilla



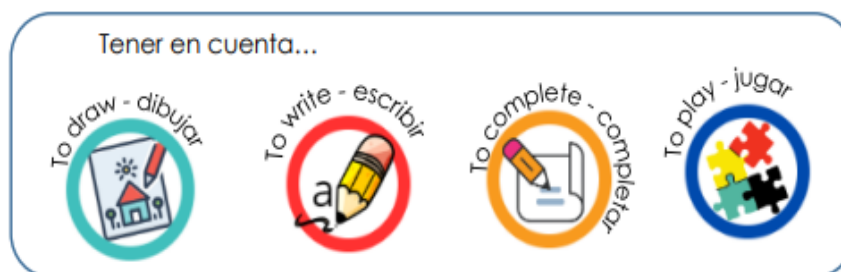
Su interior está organizado por temáticas, y cada una, pone en práctica un juego tradicional distinto, respetando los tres momentos importantes de una clase: inicio, desarrollo y final. Empezando por la identificación de saberes previos, seguido de una etapa para crear la “zona de desarrollo próximo”, la cual, se define como “la distancia entre el nivel actual del desarrollo, determinada mediante la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por medio de la solución de problemas bajo la guía adulta o en colaboración con pares más capaces” (Vygotsky, 1978, como se citó en Schunk, 2012, p. 243), y finalmente, una actividad evaluativa, que demuestra cómo el estudiante ha avanzado en el dominio de la ortografía del vocabulario adquirido. Es importante aclarar, que la evaluación es un proceso constante durante el proceso de aprendizaje.

Además, posee ayudas gráficas que permiten a los estudiantes inferir que deben realizar en cada etapa, y, por último, una parte evaluativa final del vocabulario aprendido y un glosario de las

palabras empleadas en la cartilla.

Figura 21

Ayudas gráficas



Es así, como para el desarrollo de esta, se elaboran los siguientes flujos de aprendizaje, que guían al docente para poner en práctica las actividades del cuadernillo, teniendo en cuenta que es un material de apoyo:

Tabla 3

Guía flujo de aprendizaje 1

Guía Flujo de Aprendizaje N° 1		
Asignatura	Grado	Unidad de aprendizaje
Ingles	Cuarto (4°)	Animals
Título del objeto de aprendizaje	El juego tradicional: estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés.	
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer vocabulario relacionado con animales en inglés - Categorizar los animales como sustantivos en el contexto del idioma de inglés. - Identificar la secuencia correcta de letras en la escritura de vocabulario relacionado con animales. - Establecer relaciones entre el vocabulario en inglés, su significado y su 	

Guía Flujo de Aprendizaje N° 1

	<p>pronunciación.</p> <p>- Fomentar la tolerancia y el trabajo grupal, así como el respeto por el uso de la palabra en actividades de turno.</p>
Introducción	<p>De mi bisabuelo a mi abuelo, y de mi abuelo a mi padre, así son los juegos tradicionales. Todos lo juegan, lo aprenden y lo enseñan. Uno de esos juegos que ha perdurado con el tiempo es "El Ahorcado". El cual, es un juego de palabras tradicional que consiste en adivinar una palabra oculta, letra por letra, antes de que el dibujo esté completo en el tablero. Cuyo fin es el desarrollo de la competencia amistosa, del vocabulario, la ortografía y de las habilidades de resolución de problemas.</p>
Flujo de aprendizaje	<p>Lo que sé</p> <p>Indagación saberes previos sobre vocabulario relacionado con Animales, para lo cual, los estudiantes deben completar 8 letras del alfabeto con nombre de animales en inglés. Y resuelva la siguiente pregunta: ¿En qué consiste el juego ahorcado?</p> <p>Aprendo algo nuevo</p> <p>En una actividad dirigida por la docente, se realizará aprendizaje de vocabulario, mediante juego “el ahorcado” en el tablero, enfocándolo específicamente a un total de 15 palabras, las cuales, se completarán en un ejercicio de turnos con la participación total del grupo.</p> <p>Ejercito lo aprendido</p> <p>En grupos de 3 personas realizan 4 rondas de ahorcado teniendo en cuenta el vocabulario.</p> <p>Evaluación</p> <p>La evaluación se realizará durante el transcurso de la actividad mediante ejercicios de observación directa y al final de las 4 actividades, mediante el juego tradicional stop.</p>

Tabla 4

Guía flujo de aprendiza 2

Guía Flujo de Aprendizaje N° 2		
Asignatura	Grado	Unidad de aprendizaje
Ingles	Cuarto (4°)	<i>Means of transport</i>
Título del objeto de aprendizaje	El juego tradicional: estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés.	
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer vocabulario relacionado con medios de transporte en inglés - Categorizar los medios de transporte como sustantivos en el contexto del idioma inglés. - Identificar la secuencia correcta de letras en la escritura de vocabulario relacionado con medios de transporte. - Establecer relaciones entre el vocabulario en inglés, su significado y su pronunciación. - Fomentar la concentración, la atención y el enfoque a la tarea, así la memoria para la búsqueda de palabras. 	
Introducción	<p>De generación en generación, nuestros antepasados han establecido valiosos legados que aun en la actualidad siguen vigentes, como los juegos tradicionales que son una parte importante de este. Pero realmente ¿Quién no ha disfrutado resolviendo una sopa de letras? Claramente muchas personas lo han hecho, pues esta es un rompecabezas en el que se esconden palabras de forma horizontal, vertical, diagonal e inclusive al revés, en un cuadrado repleto de letras, en donde, se pone a prueba la capacidad para identificar palabras entre un mar de letras, mejorando notablemente el vocabulario y ejercitando la mente.</p>	
Flujo de aprendizaje	<p>Lo que sé</p> <p>Indagación saberes previos sobre vocabulario relacionado con medios de transporte, para lo cual, en grupos de tres, los estudiantes deberán dibujar en un paisaje los medios de transporte que conoce, escribiendo estos a un</p>	

Guía Flujo de Aprendizaje N° 2

costado en inglés y español.

Aprendo algo nuevo

En una actividad dirigida por la docente, se realizará aprendizaje de vocabulario, mediante corrección y culminación de escritura en la actividad de indagación, y se complementará con la construcción de una sopa de letras grande de forma colectiva, es decir, en participación de todo el curso.

Ejercito lo aprendido

En grupos de 3 personas resolver una sopa de letras sin ayuda de la docente, para ello, se facilitará sopa de letras impreso.

Evaluación

La evaluación se realizará durante el transcurso de la actividad mediante ejercicios de observación directa y al final de las 4 actividades, mediante el juego tradicional stop.

Tabla 5

Guía flujo de aprendizaje 3

Guía Flujo de Aprendizaje N° 3

Asignatura	Grado	Unidad de aprendizaje
Inglés	Cuarto (4°)	<i>Professions and jobs</i>
Título del objeto de aprendizaje	El juego tradicional: estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés.	
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer vocabulario relacionado con trabajos y profesiones en inglés - Categorizar los trabajos y profesiones como sustantivos en el contexto del idioma inglés. - Identificar la secuencia correcta de letras en la escritura de vocabulario relacionado con trabajos y profesiones. - Establecer relaciones entre el vocabulario en inglés, su significado y su 	

Guía Flujo de Aprendizaje N° 3

	<p>pronunciación.</p> <p>- Fomentar la concentración, la atención y el enfoque a la tarea, así la memoria para la búsqueda de palabras.</p>
Introducción	<p>Los crucigramas han sido desde hace décadas una herramienta cautivadora y desafiante para entusiastas de las palabras y curiosos de todos los ámbitos, como lo es el inglés. Estos enigmas verbales o gráficos no solo son una fuente de entretenimiento, sino también una manera divertida y estimulante de poner a prueba nuestra destreza mental, vocabulario, ortografía de las palabras y conocimiento general.</p>
Flujo de aprendizaje	<p>Lo que sé</p> <p>Indagación saberes previos sobre vocabulario relacionado con oficios y profesiones, para lo cual, los estudiantes deberán escribir el nombre en inglés y hacer el dibujo de 8 profesiones u oficios.</p> <p>Aprendo algo nuevo</p> <p>En una actividad dirigida por la docente, se realizará aprendizaje de vocabulario, mediante un crucigrama grande en tablero (15 palabras relacionadas con trabajos y profesiones), el cual, se completará en un ejercicio de participación docente-estudiantes.</p> <p>Ejercito lo aprendido</p> <p>En grupos de 3 personas resolverán un crucigrama sin ayuda de la docente, para ello, se facilitará un crucigrama impreso.</p> <p>Evaluación</p> <p>La evaluación se realizará durante el transcurso de la actividad mediante ejercicios de observación directa y al final de las 4 actividades, mediante el juego tradicional stop.</p>

Tabla 6

Guía flujo de aprendizaje 4

Guía Flujo de Aprendizaje N° 4		
Asignatura	Grado	Unidad de aprendizaje
Inglés	Cuarto (4°)	<i>Food</i>
Título del objeto de aprendizaje	El juego tradicional: estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés.	
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer vocabulario relacionado con alimentos en inglés - Categorizar los alimentos como sustantivos en el contexto del idioma inglés. - Identificar la secuencia correcta de letras en la escritura de vocabulario relacionado con alimentos. - Establecer relaciones entre el vocabulario en inglés, su significado y su pronunciación. - Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo, así como el manejo de la frustración y el respeto por el turno. 	
Introducción	<p>El juego "Serpientes y Escaleras" no solo es una forma entretenida de pasar el tiempo, sino que también puede convertirse en una herramienta efectiva para aprender inglés. Esta versión del clásico juego de mesa ofrece una oportunidad única para practicar vocabulario, gramática y la ortografía del inglés de manera lúdica y divertida.</p>	
Flujo de aprendizaje	<p>Lo que sé</p> <p>Indagación saberes previos sobre vocabulario relacionado con alimentos, para lo cual, los estudiantes deberán dibujar y escribir los alimentos que recuerden en inglés.</p> <p>Aprendo algo nuevo</p> <p>En una actividad dirigida por la docente, se realizará aprendizaje de vocabulario, mediante un tablero de serpientes y escaleras grande, en donde, un estudiante lanzará el dado y la docente moverá la ficha, para indicar el color de la tarjeta, y de esta forma, ir escribiendo el vocabulario y</p>	

Guía Flujo de Aprendizaje N° 4

reforzándolo con los estudiantes.

Ejercito lo aprendido

Los estudiantes se dividirán en grupos de 5 personas, en donde, cada grupo moverá con una ficha, y con ayuda de la docente jugarán “*snakes and ladders*”. Una vez el grupo lance los dados, moverá el número de casillas correspondiente, y según el color de la casilla, deberá escribir el nombre del alimento que le sea otorgado por la tarjeta en inglés en una el espacio indicado en el libro, en caso, de tener un error retornan a la casilla, disminuyendo sus posibilidades de llegar a la meta. Gana la ronda, el grupo que llegue primero a la meta.

Evaluación

La evaluación se realizará durante el transcurso de la actividad mediante ejercicios de observación directa y al final de las 4 actividades, mediante el juego tradicional stop.

2.2.3 Implementación de la estrategia pedagógica

Durante la implementación de los cuatro juegos tradicionales (ahorcado, sopa de letras, crucigrama, serpientes y escaleras) se puede evidenciar como la diversión permite establecer ambientes eficaces en el aprendizaje, demostrando así que la motivación es un factor importante a la hora de aprender, o en palabras de Shunk (2012) “la motivación de los estudiantes puede influir en lo que aprenden y en cómo lo aprenden. A su vez, a medida que los estudiantes aprenden y perciben que se vuelven cada vez más hábiles, se sienten motivados para seguir aprendiendo” (p. 356).

Es así como cada actividad generó múltiples reacciones y resultados que pueden ser descritos, tanto de forma cualitativa como cuantitativa. Y que a su vez, son ejemplo latente de que el aprendizaje se construye colectivamente y de que el juego es un medio para construir aprendizaje, puesto que el juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la

principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción (Chamorro, 2010, como se citó en Alonso, 2021).

Así pues, se observa un nivel alto de receptividad a la diversidad de las actividades y se escuchan comentarios como “así si aprendería inglés todos los días”, “aprender inglés no es tan complejo si jugamos todos”, “jugando también aprendemos mucho”. Además, se percibe complicidad entre los estudiantes, se apoyan entre ellos, respaldándose en aquellos compañeros que consideran como buenos en el área de inglés.

Sopa de letras

Este juego tradicional resalta un ambiente de auge en el desarrollo de la actividad, en el desarrollo de la temática: medios de transporte, así pues, se observan dos variables: ortografía y la adquisición de vocabulario, en donde, es posible afirmar que en estos sustantivos existen palabras como taxi, bus y tractor, cuya escritura en inglés y español no varía, sólo se perciben como distintas por la pronunciación, sin embargo, “las reglas fonéticas y ortográficas [...] incluye el conocimiento de la correspondencia sonido/grafía” (Cassany, 1989, p. 26).

Tabla 7

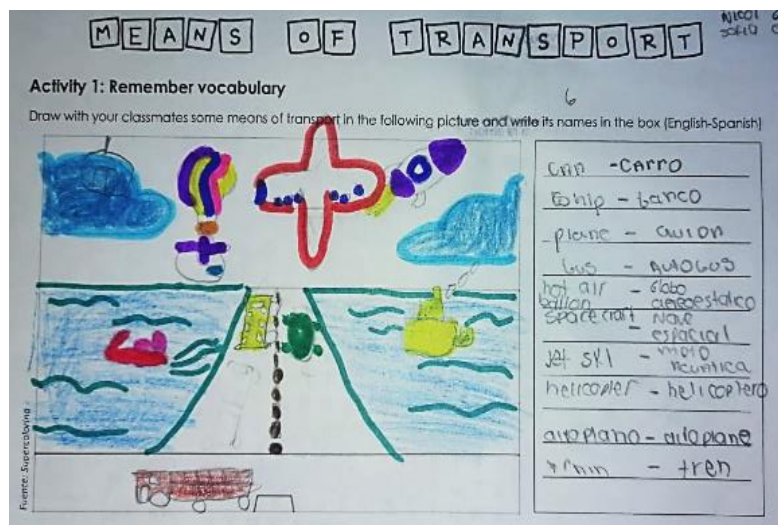
Análisis cuantitativo - sopa de letras

Inicio	El 31% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Conclusión	Se observa una mejora del 4% en la escritura de palabras.
Cierre	El 27% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.		
Faltas ortográficas según Spache		Inicio	Cierre
Omisión		27%	38%
Adición		21%	14%
Sustitución		50%	38%
Transposición		2%	10%
Palabras irreconocibles		0%	0%

En este sentido, en la fase inicial, se destaca que un alto porcentaje de la población reconoce el término "car" y lo asocia con su significado en español ("carro"), y de forma secuencial, con otros términos como: "helicopter" y "submarine". Sin embargo, se presentan dificultades con la ortografía, especialmente por casos de sustitución, como lo es el caso de la confusión en la escritura del término *Ship* y *bkoat*, en donde, el primer es barco y el segundo bote, lo cual, muestra también dificultades en la significación del vocabulario. Por otro lado, la omisión de letras mudas y sílabas, como el caso de la palabra "moto," revelando así, un fenómeno de confusión entre el español y el inglés.

Figura 22

Cartilla parte inicial - grupo 6



En la segunda parte, realizada en acompañamiento con la docente, se evidencia participación por parte de los estudiantes, en la concreción del glosario de 15 palabras relacionadas con medios de transporte, así pues, la mayor parte del vocabulario escrito fue expuesto por los estudiantes, lo cual, tiene sentido con lo expuesto por Madrid y Muros (2009) "la capacidad de memorizar imágenes condiciona decididamente el rendimiento ortográfico de los escolares. Una buena memoria visual facilita la evocación de la imagen completa de una palabra", y da paso a la significación de las palabras desde la teoría lingüística de Saussure.

Figura 23

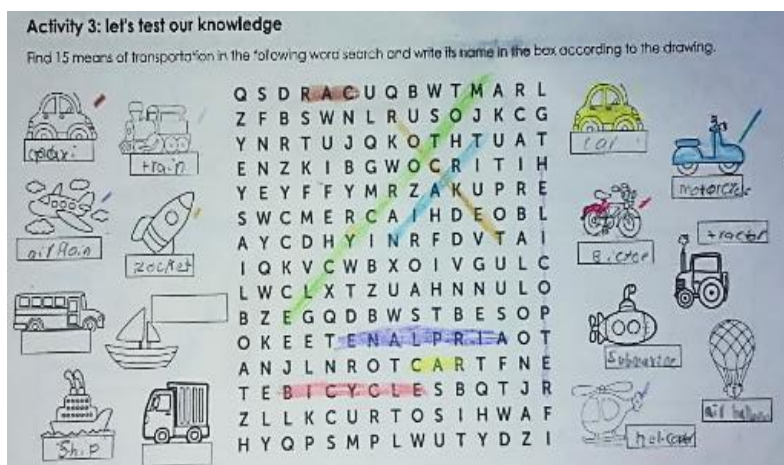
Implementación - sopa de letras



Y finalmente, en la etapa evaluativa, aunque se incrementó el número de errores por transposición y omisión, se identifica una mejora significativa tanto en el proceso de recordar vocabulario sobre medios de transporte, como en la concentración ejercida en la actividad para escribir correctamente las palabras, disminuyendo así, a un 27% de errores ortográficos, haciendo evidente lo expuesto por Van (2016, como se citó en Tosi y Percovich, 2019) “la sopa de letras es una buena forma de aprender nuevo vocabulario y corregir faltas de ortografía. Estimulan la memoria visual, la atención del niño y, pueden jugarse de forma individual o grupal” (p. 21).

Figura 24

Cartilla parte final - grupo 3



Crucigrama

Según Tosi y Percovich (2019) el crucigrama es un juego en el que se emplean cuadrículas con casillas vacías y deshabilitadas, así como un conjunto de pistas. Lo cual, tiene relación con lo observado, puesto que los estudiantes relacionan cada cuadro del crucigrama representando una pista visual que facilita la asociación entre la imagen de la profesión u oficio y su respectivo término en inglés.

Este enlace visual contribuye a una comprensión más profunda y duradera, que permite la significación de las palabras basada en la teoría lingüística de Saussure de forma materializada, en donde, la imagen mental del objeto se representa de forma física y se relaciona con su escritura en ambos idiomas, y no precisamente de forma física. Además, se percibe como esta estrategia permite establecer correctamente el orden de los grafemas, y evita mayormente los errores de ortografía por omisión.

Tabla 8

Análisis cuantitativo – crucigrama

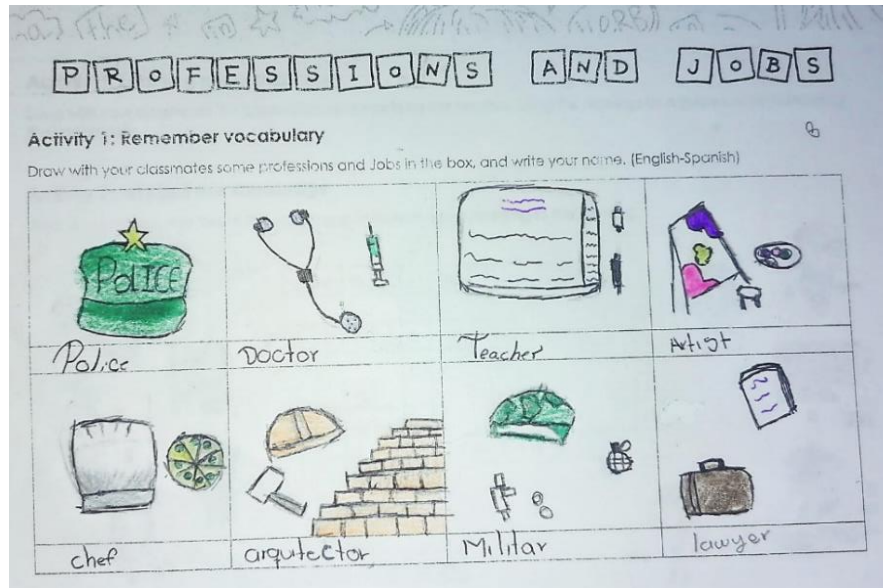
Inicio	El 46% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Conclusión	Se observa una mejora del 32% en la escritura de palabras.
Cierre	El 14% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.		
Faltas ortográficas según Spache		Inicio	Cierre
Omisión		49%	0%
Adición		6%	14%
Sustitución		13%	36%
Transposición		0%	7%
Palabras irreconocibles		32%	43%

En esta etapa inicial, dedicada a explorar los conocimientos previos sobre vocabulario en inglés relacionado con profesiones y oficios, en donde las más mencionadas son "chef" y "doctor". Sin

embargo, se observa una omisión significativa, especialmente en la palabra "policía", ya que algunos estudiantes escriben solo "police", omitiendo la terminación "man". También se identifica una tendencia a escribir las palabras de acuerdo con su pronunciación, como en el caso de "teacher", que se registra frecuentemente como "ticher". Entre las profesiones más mencionadas se encuentran "chef" y "doctor". Además, se observan palabras irreconocibles como "estilylist", "enfermery" y "carpitori", así como términos que no guardan relación con el vocabulario solicitado, como "music", "taxi" y "boat".

Figura 25

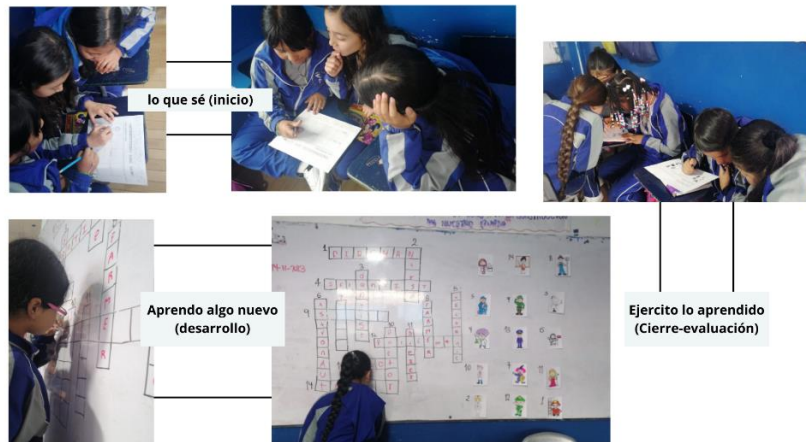
Parte inicial - grupo 1



En la etapa de adquisición de nuevo vocabulario, se observa una construcción conjunta y un buen trabajo en equipo para resolver el crucigrama, por lo tanto, la actividad no solo cumplió su propósito principal de reforzar el vocabulario y conceptos asociados con el crucigrama, sino que también dejó evidencia de la capacidad de los estudiantes para trabajar juntos de manera positiva y constructiva.

Figura 26

Implementación - crucigrama

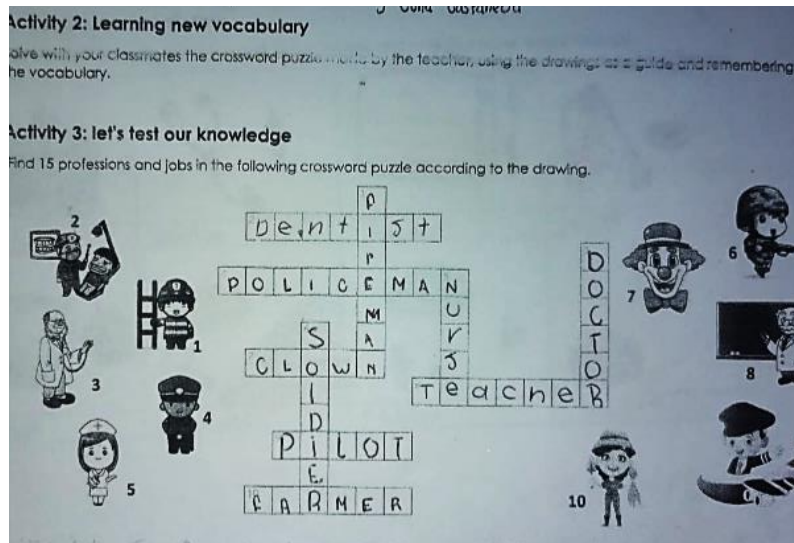


Es así, como las cifras de la etapa evaluativa demuestran cuan efectiva es esta estrategia, puesto que, se identifica una mejora del 32% en la escritura de palabras, incrementando los errores al 14% de las palabras escritas en su totalidad. Lo cual, tiene sentido con lo expresado por Jones (2006, como se citó en Tosi y Percovich, 2019): “los crucigramas [...] ayudan a ampliar el vocabulario y entrenan la comprensión lectora. Descifrar correctamente un crucigrama también requiere una ortografía exacta” (p. 21).

A su vez, es posible identificar que el error corregido por toda la población fue la omisión de la terminación “*man*”, logrando la escritura idónea de la profesión policía, es decir, “*policeman*”. Además, se identifica granjero, es decir “*farmer*”, como la palabra menos recordada, y una confusión del término “*clown*” (payaso), con la palabra “*Cloud*” (nube), lo cual, reafirma que modificar una letra en la escritura, puede modificar el significado que le queremos otorgar a las palabras. Lo cual, se sustenta en el quebrantamiento de lo expuesto por la teoría lingüística o semiótica de Saussure, respecto a que “lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica” (Alonso, 1945, p. 3), ya que, el concepto es distinto a la imagen acústica generada por el estudiante.

Figura 27

Cartilla parte final - grupo 7



Ahorcado

Este juego tradicional ha emergido como la actividad predilecta, dentro del ámbito escolar como en situaciones extracurriculares para los estudiantes. La popularidad de este juego ha generado un entusiasmo palpable entre los participantes, quienes lo abordan con confianza y dedicación. Por lo cual, al preguntarles: ¿en qué consiste el ahorcado?, demostraron conocimiento al respecto, en donde algunas respuestas fueron:

Tabla 9

Respuestas sobre el juego "ahorcado"

¿En qué consiste el juego ahorcado?
“Ahorcado es un tipo de juego que tiene que adivinar la palabra que el otro jugador escoja, y también lo conocemos un juego muy popular” Grupo 1
“Ahorcados se juega de la siguiente manera: tenemos que adivinar las letras y si nos equivocamos nos van a poner una parte de ahorcado” Grupo 5
“El juego consiste en pensar, en una palabra, hacer rayitas y tratar de adivinar la palabra diciendo

letras, si no dice la letra bien, se irán construyendo un muñeco “ahorcado” de ahí sale el nombre”

Grupo 7

“Si conocemos ahorcados y se juega así: primero ponemos líneas para que los otros integrantes del juego adivinen la palabra y si contestamos mal, se va dibujando el muñeco, si se llega a completa el muñeco pierden. Y si no llegan a completar el muñeco, ganan” Grupo 9

Lo anterior es un constructo de ideas estudiantiles, que en palabras de García (2023), puede ser resumidas como: “un juego clásico en el participante tiene que adivinar la palabra insertando una letra a la vez. En cada decisión, se pinta parte del dibujo de una persona o sujeto en la horca. Sí el dibujo es terminado, el juego termina. Y gana quien adivine la palabra.

Tabla 10

Análisis cuantitativo – ahorcado

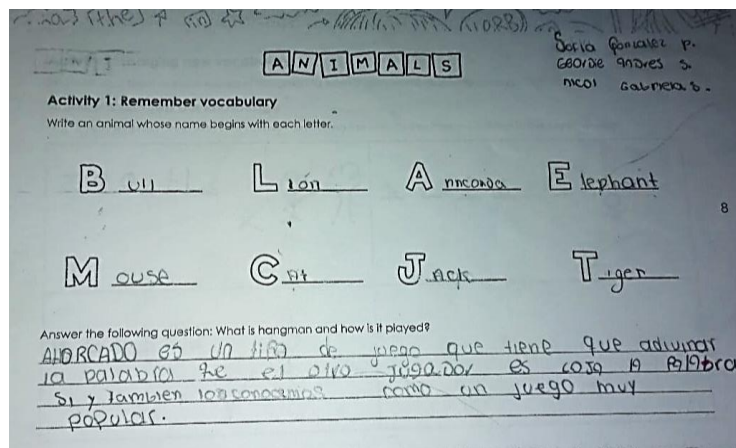
Inicio	El 33% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Conclusión	
Cierre	El 18% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Se observa una mejora del 15% en la escritura de palabras.	
Faltas ortográficas según Spache		Inicio	Cierre
Omisión		25%	60%
Adición		17%	40%
Sustitución		17%	0%
Transposición		4%	20%
Palabras irreconocibles		37%	0%

En el desarrollo de la actividad, se propuso a la población el reto de utilizar 8 letras diferentes para escribir el nombre de un animal que comenzará con cada letra. Durante este proceso, se observó la aparición de algunos errores, como la inclusión de tildes, que no son aplicables a la ortografía del inglés, como se evidenció en la palabra "lión" y "cát". Adicionalmente, se observa que los estudiantes tienden a escribir palabras en español, como se evidenció en la inclusión de la palabra "ardilla".

Asimismo, se identifica una tendencia constante a cometer errores de sustitución, especialmente en el caso de la palabra "elefante", que suele ser escrita de acuerdo con su pronunciación como "elephant". Por otro lado, se destaca que los términos "lion", "cat" y "monkey" son los animales más reconocidos por los estudiantes, y también se identificaron algunos animales no trabajados previamente en clase, según la información proporcionada por la docente, como "anaconda", "turkey" y "antelope".

Figura 28

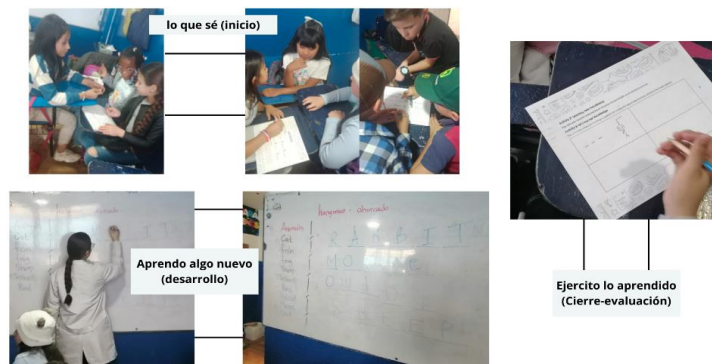
Cartilla parte inicial - grupo 6



Durante el desarrollo de la actividad central, se destaca la activa participación de los estudiantes. En cada ronda, se observa que logran identificar el vocabulario a partir de las letras proporcionadas como pistas, lo que sugiere que encuentran relativamente sencillo asociar las letras con las palabras correspondientes. Además, cabe resaltar que en ninguna instancia logran completar el sujeto en la horca. Esto permite inferir que el juego, de alguna manera, los motiva a poner en práctica una ortografía correcta para evitar perder en las rondas frente a sus compañeros. Lo cual, tiene sentido con lo expuesto por García (2013) “esta dinámica potencializa la imaginación y la adquisición del vocabulario” (p .28)

Figura 29

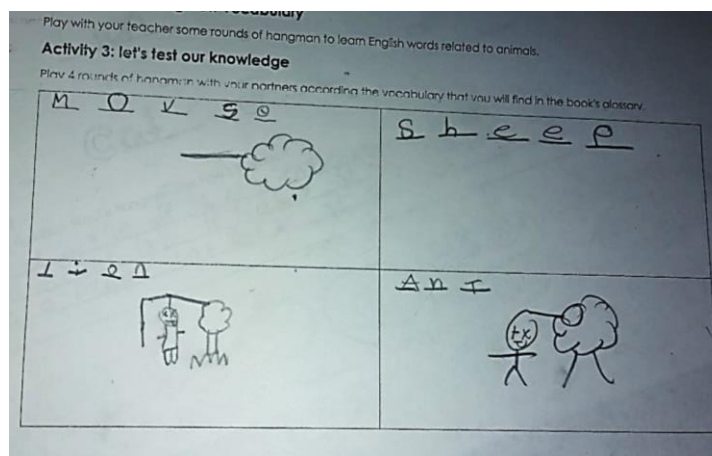
Implementación – ahorcado



En este sentido, la etapa evaluativa demuestra un incremento del 15% en los errores cometidos, disminuyendo por completo los errores de sustitución y de palabras irreconocibles, demostrando que la actividad es efectiva para algunos errores. Así pues, se evidencia vocabulario nuevo, no trabajado en la etapa central, como “ice bear”, que es un sustantivo compuesto, haciendo evidente que los estudiantes adquieren vocabulario fuera del aula, y lo ponen en práctica en actividad escolares, lo cual, es importante en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua o en palabras de Oster (2009) “tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión de una lengua extranjera” (p. 33).

Figura 30

Cartilla parte final - grupo 2



Serpientes y escaleras

Este juego de mesa se presenta como una herramienta que no solo despierta emociones entre los participantes, sino que también promueve la gestión de la frustración frente a situaciones imprevistas. Su versatilidad permite su adaptación a las necesidades específicas del docente en el entorno educativo, convirtiéndose así en una herramienta dinámica y efectiva para abordar diversos aspectos del aprendizaje de los estudiantes, o en palabras de Elizaldes y Daza (2021) con el juego de mesa “serpientes y escaleras” es posible practicar el vocabulario, y [...] puede fortalecer las habilidades sociales, respecto a situaciones negativas repentinas.

Tabla 11

Análisis cuantitativo - serpientes y escaleras

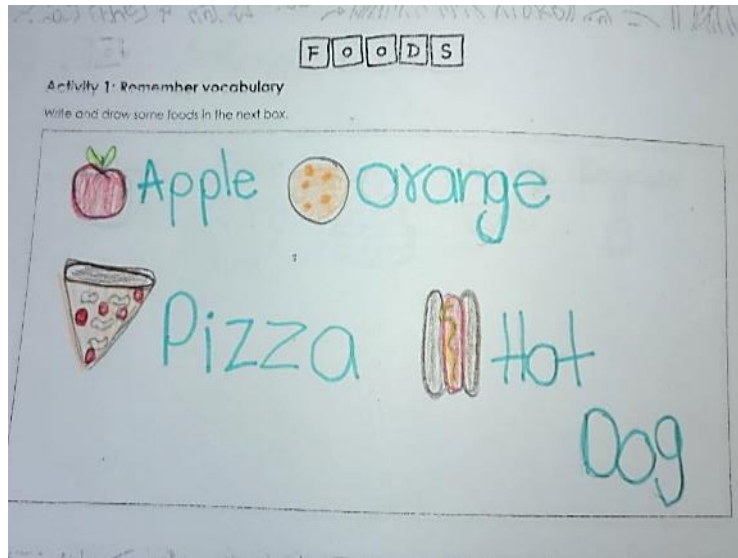
Inicio	El 35% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Conclusión	
Cierre	El 31% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	Se observa una mejora del 4% en la escritura de palabras.	
Faltas ortográficas según Spache		Inicio	Cierre
Omisión		8%	0%
Adición		11%	25%
Sustitución		35%	25%
Transposición		0%	0%
Palabras irreconocibles		46%	50%

En la fase inicial de la actividad, se evidencia que existen palabras conocidas por lo estudiantes, y que se relacionan con los alimentos en inglés, por lo cual, se identifica que el menor número de vocabulario escrito es 1 y el mayor es 11, encontrando palabras como “cookie”, “apple” y “fish”. Así pues, se identifica que, del vocabulario escrito, el 35% posee errores ortográficos, en donde la mayoría pertenecen a palabras irreconocibles, y se evidencia un error reiterativo en la adición de tildes no válidas para el idioma inglés, como es el caso de la palabra “watermelon”, lo cual, tiene relación con lo planteado por Mosterín (1993): la escritura está determinada por la lengua, y, por

lo tanto, es importante tener claro, que todas las lenguas utilizan una ortografía distinta. Además, dentro de las múltiples subcategorías existentes en alimentos, se infiere que “*fruits* (frutas)” es la más empleada por los estudiantes.

Figura 31

Cartilla parte inicial - grupo 6



En la actividad central, se evidencia la versatilidad del juego, que puede ser modificado según las estrategias pedagógicas del docente. Sin embargo, es crucial destacar que su implementación requiere un tiempo considerable. Asimismo, es notable la participación entusiasta de los estudiantes, quienes se involucran activamente en la consolidación de nuevo vocabulario. Aquellos con un mayor contacto extracurricular con el inglés desempeñan un papel de apoyo tanto para sus compañeros como para el docente, contribuyendo así a la escritura y comprensión del nuevo léxico.

Figura 32

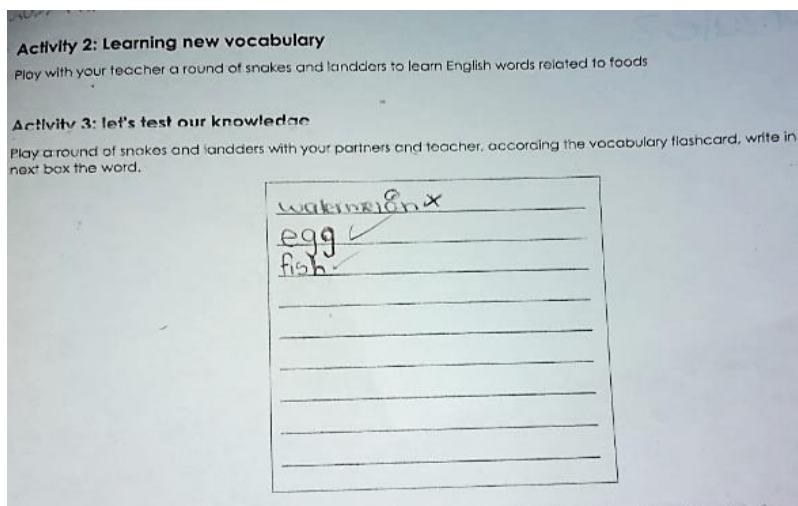
Implementación - serpientes y escaleras



Y finalmente, al aplicar la dinámica como actividad evaluativa, se observa que fortalece la ortografía en un 4%, disminuyendo por completo los errores ortográficos por omisión y por transposición, lo cual, se relaciona con lo defendido en el trabajo investigativo de Elizaldes y Daza (2021) pues, resaltan este juego, como una posibilidad metodológica de fortalecer el vocabulario, adaptándolo a cualquier temática del inglés, desarrollando “*speaking*” inconsciente, que puede ser ejemplificado, mediante ejercicios de escritura. Y se justifica bajo lo expresado por Vygotsky, puesto que no es posible separar el aprendizaje y el contexto, puesto que la interacción con el mundo transforma el pensamiento (Schunk, 2012), por lo tanto, establecer relaciones en este juego, permite transformar la realidad ortográfica.

Figura 33

Cartilla parte inicial - grupo 9



2.2.4 Evaluar la estrategia pedagógica

Teniendo en cuenta que la estrategia pedagógica de intervención se basó en los juegos tradicionales, se optó por emplear como etapa de evaluación del impacto, el juego tradicional “stop”. El cual, permite visualizar de forma amplia el vocabulario adquirido por los estudiantes dentro de su postura de emoción y de incertidumbre, teniendo en cuenta que esta escritura, depende de la letra otorgada por la docente como mediadora del proceso. Así pues, el siguiente flujo muestra el desarrollo planteado para ejecutar dicha actividad.

Tabla 12

Guía flujo de aprendizaje 5

Guía Flujo de Aprendizaje – Actividad Evaluativa N° 5		
Asignatura	Grado	Unidad de aprendizaje
Inglés	Cuarto (4°)	Vocabulario
Título del objeto de aprendizaje	El juego tradicional: estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés.	

Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer vocabulario en inglés- Categorizar los sustantivos en el contexto del idioma inglés.- Identificar la secuencia correcta de letras en la escritura de vocabulario en inglés.- Establecer relaciones entre el vocabulario en inglés, su significado y su pronunciación.- Fomentar la tolerancia y el trabajo grupal, así como el respeto por el uso de la palabra en actividades de turno.
--------------------------	--

Introducción	<p>El juego "Stop" es una herramienta lúdica y divertida que ha demostrado ser efectiva en el aprendizaje del idioma inglés. Este juego, además de ser entretenido, fomenta la agilidad mental, la creatividad y mejora el vocabulario y la ortografía en inglés. A través de categorías específicas y la competencia amigable entre participantes, "Stop" se convierte en una dinámica que estimula el pensamiento rápido y la retención de vocabulario, ofreciendo una manera dinámica de practicar y fortalecer el dominio del idioma inglés</p>
--------------	---

Flujo de aprendizaje	<p>Esta es una actividad evaluativa, que se realizará al final de las 4 actividades, mediante el juego tradicional stop. En donde, se realiza la tabla con las categorías: animales, alimentos, profesiones y medios de transporte en inglés. Con lo cual, se pretende evaluar la ortografía y adquisición de vocabulario en inglés.</p>
----------------------	--

Una vez implementada la actividad evaluativa, es posible indicar que el stop es un juego que permite evaluar, tanto la adquisición de vocabulario relacionado con las 4 categorías trabajadas, siendo estas: medios de transporte, profesiones y oficios, comidas y animales, como su ortografía al escribir.

Tabla 13

Análisis cuantitativo - evaluación – stop

El 24% de las palabras escritas muestran errores de ortografía.	
Faltas ortográficas según Spache	%
Omisión	10%
Adición	15%
Sustitución	5%
Transposición	0%
Palabras irreconocibles	63%

En donde, se establece un 24% de errores ortográficos, mayormente por palabras irreconocibles, las cuales, estaban escritas como se pronunciaban, unas no relacionadas a las categorías indicadas y otras escritas en español, la cual, justificaron, con una confusión debido a que el juego “stop” siempre lo han jugado en su idioma materno. Sin embargo, se logra eliminar los errores por transposición y se minimizan aquellos por sustitución, reafirmando lo planteado por Dorado (2022) mediante el juego Stop se puede fortalecer o vencer dificultades que impiden la adquisición del idioma inglés, enfocándose especialmente en la pronunciación y en la escritura.

Figura 34

Implementación evaluativa – stop



Por otro lado, se puede observar bastante emoción por un juego que, a su vez, les genera un poco de frustración la presión del tiempo, debido a que puede poner vocabulario teniendo hasta que algún compañero diga stop, y en cuanto a la escritura, se resaltan palabras como “*car*”, “*cat*”, “*apple*” y “*ant*”, como las más recordadas y correctamente escritas; no obstante, se mantiene el error ortográfico de adición a tildes, como es el caso de la palabra “*lión*”.

Así pues, respecto a la adquisición de vocabulario, es posible afirmar que, aunque no lograron completar todos los cuadros de las 4 rondas, en total completaron aproximadamente 15 a 7 cuadros, lo cual, afirma una existencia de vocabulario adquirido en las actividades de implementación, dando paso a lo expresado por Oster (2009) “tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión de una lengua extranjera” (p. 33).

2.3 Discusión

Los resultados demuestran en definitiva la efectividad de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario y la ortografía en inglés, en donde aspectos como la motivación natural generada por la acción de jugar, permite compactar conocimientos en la lengua extranjera de forma inconsciente, o en palabras de Monsalvo (2021) los juegos son una herramienta llamativa que genera aprendizajes de forma inconsciente en el ser humano. Estos resultados a su vez, son defendidos en su trabajo investigativo por Vente (2019) quien expresa que los juegos tradicionales permiten el fortalecimiento de aspectos como la pronunciación, la comprensión y la escritura, puesto que, forjan un ambiente agradable en el aula, dando paso a la motivación y estimulación del niño o niña para adquirir nuevos aprendizajes.

En este sentido, es posible determinar una diferencia significativa entre el componente de saberes previos (34% de errores ortográficos) y saberes post aplicación de estrategias (24% de errores ortográficos) de un 10%, confirmando así la efectividad de las estrategias aplicadas. No obstante, partiendo del ejercicio de comprensión de la información de carácter cualitativo y cuantitativo, se resalta el crucigrama como el juego tradicional más efectivo, teniendo un 33% de impacto en el mejoramiento en la escritura, promoviendo completamente un ejercicio de memoria para recordar cómo escribir correctamente (ortografía) el vocabulario adquirido, lo cual, tiene

relación con lo expresado por Jones (2006, como se citó en Tosi y Percovich, 2019): “los crucigramas [...] ayudan a ampliar el vocabulario y entrenan la comprensión lectora. Descifrar correctamente un crucigrama también requiere una ortografía exacta” (p. 21).

Además, es posible indicar que la ortografía exacta es un aspecto que tiene relación con el uso de la memoria, lo cual, resalta Ayala y Nieto (2017) pues concreta en su investigación, que la memoria no debe ser relacionada directamente como elemento de antaño, sino como habilidad que puede ser trabajada de forma divertida para mejorar el aprendizaje del inglés.

También, respecto a esta estrategia es posible indicar que, debido a la pista gráfica empleada, se ejerce con un proceso inverso de la teoría lingüística, por lo cual, es posible relacionar este proceso con lo planteado para Saussure quien comprende el uso de la lengua partiendo de tres elementos: signo, significado y significante (Alonso, 1945), es decir, relacionando el concepto con su imagen acústica, o en este caso particular, la imagen acústica con su concepto.

Pero, es importante aclarar que en este proyecto no se está indicando que las otras estrategias no sean efectivas, puesto que, se puede resaltar cada juego como válido en el fortalecimiento de los errores ortográficos mencionado por Spache (1940, como se citó en Madrid y Muros, 2009), resumidos en omisión, adición, sustitución y transposición. En donde, el juego “ahorcado” demuestra ser válido para mejorar errores por sustitución, la sopa de letras en errores por transposición, y el juego serpientes y escaleras, en errores por omisión y trasposición. En cierta medida, su funcionalidad depende de otros factores como tiempo de ejecución y constancia de implementación, lo cual sugiere en este caso, una limitación latente.

Por otro lado, en relación con la ortografía, se evidenció que el ubicar casillas para cada grafema, como en el caso del juego ahorcada y el crucigrama, puede dar paso a menos errores o faltas ortográficas. Sin embargo, el juego serpientes y escaleras, permite dar visualización directa del vocabulario adquirido, pues no existen pistas y ayudas, sin embargo, su ambiente de participación activa de los estudiantes, es propicio para practicar la escritura correcta de las palabras.

Sin embargo, es importante destacar que persisten desafíos, especialmente en palabras cuya

correspondencia fonema – grafema no es directa, lo cual, se relaciona con la naturaleza ortográfica del idioma, o en palabras de Jimenez y O’shanahan (2010) “el inglés no tiene una correspondencia directa entre grafema-fonema” (p. 184). Otro caso, es la confusión entre términos y la constante escritura de términos en inglés, destacando así, la importancia de abordar la influencia del español en el proceso de aprendizaje del inglés y la necesidad de trabajar en la correcta pronunciación y escritura de las palabras.

En resumen, los juegos tradicionales han demostrado ser herramientas valiosas para el desarrollo del vocabulario y la ortografía en inglés, o también como lo expresa Elizaldes y Daza (2021) el uso del juego en el aprendizaje del inglés genera alegría, imaginación, comodidad y nuevos conocimientos, dando paso al enriquecimiento de vocabulario. No obstante, aunque se observaron mejoras, se requiere una atención continua a áreas específicas de dificultad para garantizar un progreso más sólido. La adaptabilidad de estos juegos y la participación activa de los estudiantes sugieren un enfoque prometedor para futuras intervenciones pedagógicas, puesto que el juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales (Chamorro, 2010, como se citó en Alonso, 2021).

3. Conclusiones

La implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer la adquisición de vocabulario y mejorar la ortografía en los estudiantes de cuarto grado - Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz. Esta metodología ha revelado su potencial no solo en el ámbito académico, sino también en el desarrollo integral de los alumnos. Puesto que, la participación activa de los estudiantes en actividades que involucran juegos tradicionales ha generado un ambiente de seguridad, tranquilidad y motivación. Dicha conexión emocional ha facilitado el aprendizaje del inglés, creando un contexto, en el cual, los estudiantes se sienten cómodos y comprometidos con su propio proceso educativo.

Además, se ha demostrado que no solo fortalece el vocabulario y la ortografía, sino también el desarrollo de otras habilidades lingüísticas esenciales, como la pronunciación y la comprensión auditiva. Estas actividades han proporcionado un enfoque más efectivo en la enseñanza del idioma. En donde, la respuesta de los estudiantes al proyecto ha sido notable, evidenciando una superación del miedo al error y adoptando una actitud más responsable frente a la ortografía de las palabras. Asimismo, se ha observado una adquisición progresiva de un mayor vocabulario, lo que ha permitido un dominio más sólido y confiado de la escritura en inglés. Esta evolución no solo refleja un avance académico, sino también un crecimiento personal y una mayor autonomía en el proceso de aprendizaje.

4. Recomendaciones

Se sugiere integrar juegos tradicionales en el aula de manera regular en cualquier nivel, especialmente en básica primaria, sin limitar el impacto positivo que puede provocar de forma no dirigida en la escritura de la lengua nativa, pero, sí retomando estos, como estrategia para mejorar el uso ortográfico en la escritura en inglés, y en la adquisición correcta de vocabulario.

Se recomienda implementar en el aprendizaje del inglés, la colaboración entre los estudiantes, con el fin, de que aquellos con mayor acercamiento al inglés, puedan apoyar a sus compañeros en la escritura de vocabulario nuevo. Pues las dinámicas grupales favorecen el aprendizaje entre pares y generan un ambiente de apoyo mutuo. También se invita a visualizar nuestros juegos de antaño como una posibilidad de recordar su impacto cultural y de adaptarlo de forma innovadora a las necesidades del contexto escolar y a los diversos estilos – ritmos de aprendizaje.

Finalmente, es importante pensar en extender a futuro esta estrategia a la participación de padres de familia, brindándole recursos y sugerencias para que puedan apoyar la práctica del vocabulario y la ortografía fuera del entorno escolar.

Referencias bibliográficas

- Abril, V. H. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. <https://lc.cx/fg-MhS>
- Alonso, A. (1945). *Ferdinand de Saussure. Curso de lingüística general*. Editorial Losada. S.A.
<http://semiologia-cbc-distefano.com/bibliografia/unidad-1/Saussure-1984-Curso-de-Linguistica-general.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Álvarez, J., Jurgenson, G., Camacho, S., Maldonado, G., Trejo, C., Olguín, A. y Pérez, M. (2014). *La investigación cualitativa*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Anijovich, R. y Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Buenos Aires: Aique.
- Ayala, P. M. y Nieto, Y. O. (2017). *Propuesta pedagógica lúdica para el estímulo del uso de la memoria y su desarrollo dentro del aprendizaje del idioma inglés en niños de 5° de primaria del colegio José Joaquín Casas de la ciudad de Bogotá* [trabajo de grado, Fundación Universitaria Los libertadores]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/11371/1336>
- Baena, A. (2011). *Utilización del juego en la clase de educación física*. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22065/1/14.%20El%20juego%20en%20EF.pdf>
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P. J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acciónmotriz*, (16), 19-26.
- Bellón Morales, C., y Cruz Arias, M. del P. (2002). La escritura como actividad sociocultural compleja en el aula de transición: avances teóricos. *Enunciación*, 7(1), 57–63. <https://doi.org/10.14483/22486798.2463>

Bronstein, V. y Vargas, R. (2001). *Niños Creativos*. Barcelona: Océano.

Cabezas Llerena, K. Y., Cárdenas Moyano, M. Y. y Asqui Luna, Y. E. (2019). Proyecto de investigación para la enseñanza de vocabulario en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes del primer año de bachillerato “D” en la unidad educativa “Combatientes de Tapi” en la Ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo durante el período escolar febrero-julio de 2016. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v31i1.1090>

Campo Sánchez, G. E. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Kinesis.

Cassany, D. (1989). *Describir el escribir Cómo se aprende a escribir*. Paidós

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 67*. (2a edición). Legis.
<http://www.suinjuriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Constitucion/1687988>

Chaves-Manzano, H. R. y Ordoñez-López, I. D. P. (2020). Cavilaciones sobre la evaluación y la calidad educativa en Colombia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 66-80.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.267>

Damian, V. y Vicuña, J. (2016). *Prueba objetiva 1*. Chimborazo, Ecuador.

De La Calle, I. (2021). *El papel del juego en el aprendizaje del Inglés Lengua extranjera. Una propuesta didáctica para primer curso de Educación Primaria* [trabajo de grado, Universidad del Valladolid]. Repositorio UVaDOC.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49109>

De La Rosa, N. I. (2015). La importancia de la Ortografía en la Producción de Textos. *Una Vida Científica, Boletín científico de la escuela preparatoria No. 4*, 3(5).
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html>

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). Metodología de investigación en educación médica. *La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es

Diccionario Etimológico Castellano Virtual. (2023). Inglés. etimología de inglés. <https://etimologias.dechile.net/?ingles>

Dorado, P. A. (2022). *El juego del Stop como herramienta lúdico-pedagógica para el aprendizaje básico del inglés* [trabajo de grado, Fundación Universitaria Los libertadores]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/11371/5541>

Elizaldes, N. P. y Daza, J. D. (2021). *El juego como herramienta metodológica para la enseñanza del inglés en los niños entre los 6 a 10 años del barrio pozo azul del municipio de Girardot* [trabajo de grado, Universidad de Cundinamarca]. Repositorio UDEC. <http://hdl.handle.net/20.500.12558/3988>

Elliott, J. (2005). *El cambio educativo desde la investigación acción*. 4ª ed. Editorial Morata.

Espinosa Soriano, R. J. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(2), 00041. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>

Gallardo-López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.

Gamboa Mora, M. C., Garcia Sandoval, Y. y Beltrán Acosta, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones de la UNAD*, 12(1).

- García, A. K. (2023). *La gamificación como estrategia para el aprendizaje de vocabulario del medio ambiente en el idioma inglés en estudiantes de grado quinto de una institución privada* [tesis de grado, universidad La gran Colombia]. Repositorio UGC. https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/7800/Garcia_Ana_2023.pdf?sequence=1
- Harmer, J. (2015). *The practice of English Language Teaching* (5th ed.) Essex, England: Pearson.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, Ch. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Iguiní, Y. (2020). El juego como estrategia de enseñanza. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Jakobson, R. (1976). El concepto lingüístico de rasgos distintivos. Reminiscencia y meditaciones. R. Jakobson, *Nuevos ensayos de lingüística general, Siglo XXI Editores, México, 142*
- James, C. (2013). *Errors in Language Learning and use: Exploring errors analysis*. New York: Routledge.
- Javaloyes, J. J. (2015). *El arte de enseñar a amar: La educación afectiva de los hijos* (Vol. 82). Palabra.
- Jiménez, J. E. y O'Shanahan Juan, I. (2010). Aprender a leer y escribir en inglés como segunda lengua: un estudio de revisión en Canadá y EE. UU. *Revista Iberoamericana De Educación, 52,*

179–202. <https://doi.org/10.35362/rie520616>

Lacombe, F. y Vásquez, F. (2011). El horizonte pedagógico socio/crítico como base de la reflexión del acto educativo (ii). La reflexión docente como una actividad compleja dentro del horizonte pedagógico socio-crítico. *Psicogente*, 14(26), 19-496. <https://doi.org/10.17081/psico.14.26.1829>

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción conocer y cambiar la practica educativa*. Editorial Grao

Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). El Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 41.214. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html

Ley 1651 de 2013. (2013, 12 de julio). El Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 48.849. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1651_2013.html

Madrazo, M. (2005). Algunas consideraciones en torno al significado de la tradición. *Contribuciones desde Coatepec*, (9), 115-132. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28150907>

Madrid, D. y Muros, J. (2009). *La ortografía del inglés: análisis y tratamiento de las deficiencias ortográficas en alumnos de E. G. B. y Magisterio*. https://www.ugr.es/~dmadrid/Publicaciones/Ortografia_EGB.pdf

Maldonado Farriols, M. de L. (2016). Serpientes y escaleras ayudando a la memoria. *Jóvenes en la ciencia*, 1(2), 40–42. Recuperado a partir de <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/844>

Marín, F. (2013) Análisis y Diagnóstico de Errores en Estudiantes de Inglés como Lengua Extranjera. *Exedra: revista científica*, (8), 182-198.

- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.
- Medellín, A. (2008). La enseñanza de vocabulario en segunda lengua. *Universidad Autónoma de Querétano*, 32(1), 1-15.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (1998). *Idiomas Extranjeros*. Serie lineamientos curriculares. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje. https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/DBA_Lenguaje.pdf
- Monsalvo, J. L. (2021). *Implementación de actividades lúdicas para la mejora de los resultados de la competencia de escritura (writing) en el área de inglés del Colegio Cotes Queruz grado primero Valledupar-Cesar* [proyecto de investigación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44222>
- Morales, O. (2003). Fundamentos de la investigación documental y la monografía. *Manual para la elaboración y presentación de la monografía*. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes, 1-14.
- Mosterín, J. (1993). *Teoría de la escritura* (Vol. 63). Icaria Editorial.
- Moya, V. E. (2022). *Aplicación de técnicas de gamificación para la adquisición del vocabulario de inglés* [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/783da86a-dac4-44cf-9317-ae0a023fa59e/content>
- Ordóñez, N. L. (2021). *Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado transición del Colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle* [Diplomado de profundización

para grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44242>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2010). *"UNESCO Atlas of the World's Languages in Danger"*.
<http://www.unesco.org/culture/languages-atlas/en/atlasmap.html>

Ortiz Ramírez, D. y Suarez Tavera, L. J. (2019). *Los juegos tradicionales infantiles, una estrategia pedagógica para la construcción del concepto de número de los niños y niñas* [tesis maestría, Universidad del Tolima]. Repositorio institucional.
<https://repository.ut.edu.co/handle/001/3324>

Oster, U. (2009). La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera: de la teoría a la aplicación didáctica. *Porta Armen L Ginguarum*, 33-50.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/31830/Oster.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Oyosa Romero, A. E. (2013). Consideraciones sobre grafemática en el ámbito hispánico: en torno a los usos gráficos en la documentación medieval de las lenguas romances peninsulares. *Anuario de letras. Lingüística y filología*, 1(1), 273-347.

Peña, V. L. (2019) *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas* [tesis maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio UASB.
<https://repository.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>

Perdomo-España, L. M. y Vargas-Jacobo, S. L. (2020). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. *Revista Criterios*, 27(2), 70–90. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/27.2-art3>

Pineda, L. (2009). *Pensamientos y enfoques alrededor de la estrategia como concepto según diferentes autores*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.

https://doi.org/10.48713/10336_3809

Ramos Hernández, D. y Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>

Real Academia Española [RAE]. (2023). Ortografía. *Diccionario de la lengua española*. 23.^a ed. <https://dle.rae.es>

Reidl-Martínez, L. M. (2012). Marco conceptual en el proceso de investigación. *Investigación en Educación Médica*, 1(3):146-151. <https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v1n3/v1n3a7.pdf>

Rincón, L. (2023). El Diario de Campo como instrumento de recolección de información en el marco del Diplomado en Construcción de Redes Sociales de Comunicación [Diplomado de profundización para grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/54480>

Ruiz, C. A., Cuervo, D. L. y Salguero, E. T. (2017). *Las funciones de la enseñanza de la escritura en inglés* [trabajo de grado, Universidad de La Salle]. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/3

Rull, J. M. (2014). *Clases de palabras y características morfológicas del español e inglés: El sustantivo* [trabajo de grado, Universidad de Almería]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3462/1795_Entrega%20digital%20TFG%20Jose%20Maria%20Rull%20Rubio.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Santos, G. (1993). *Hacer visible lo cotidiano. Teoría y práctica de la evaluación cualitativa de centros escolares*. Editorial Akal.

Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física Y Deporte*, 27(1), 115–122. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>

- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. (6ª ed.). Pearson. <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>
- Suárez Obando, F. (2015). Un marco ético amplio para la investigación científica en seres humanos: más allá de los códigos y las declaraciones. La propuesta de Ezekiel J. Emanuel. *Persona y Bioética*, 19(2), 182-197. <https://doi.org/10.5294/PEBI.2015.19.2.2>
- Tarazona, D. E. (2022). *Propuesta didáctica basada en los enfoques comunicativo y lexical para desarrollar el vocabulario en inglés en los estudiantes de guía oficial de turismo del IESTP "Eleazar Guzmán Barrón"-Huaraz* [tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11208>
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1, p. 348). Barcelona: Paidós.
- Timaná Hurtado, V. S. y Rojas Jácome, D. M. (2017). *The role of crossword puzzles for increasing vocabulary in twelve-year old learners in the second-language acquisition process at Institución Educativa Municipal Liceo Central de Nariño* [Informe final de Trabajo de Grado, Universidad de Nariño]. Sistema Institucional de Recursos Digitales SIRED. <http://sired.udenar.edu.co/id/eprint/9107>
- Toala Zambrano, J. D., Loor Mendoza, C. E. y Pozo Camacho, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *En Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: " desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI"* (pp. 691-700). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>
- Tosi, A. y Percovich, A. (2019). *Aplicaciones Lúdicas de Soporte a la Enseñanza de Lenguas* [proyecto de grado, Universidad de la republica Uruguay]. <https://www.fing.edu.uy/inco/grupos/pln/prygrado/InformeANEPjuegos2018.pdf>

Valencia, D. F. y Velásquez, D. J. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá* [tesis de grado, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://hdl.handle.net/10901/20421>

Vente, T. D. J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategias para fortalecer el aprendizaje y los valores en el área de inglés del grado séptimo de la institución educativa liceo del pacifico Mosquera - Nariño* [proyecto aplicado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26565>

Yacarini-Martínez, A. E. (2019). Ética e investigación: un camino en equipo: Ethics and research: a team path. *Revista Experiencia En Medicina Del Hospital Regional Lambayeque*, 5(4), 171–172. <https://doi.org/10.37065/rem.v5i4.411>

Anexos

Anexo A. Entrevista docentes

Universidad Mariana
Programa Licenciatura en Educación Básica Primaria



ENTREVISTA No 1 (docente)

Fecha:	24 de octubre
Tema:	adquisición de vocabulario y ortografía en inglés.
Autor (a/as/es):	Kenny Lorena Vidal Lasada
Dirigida a:	Docentes de inglés
Objetivo:	La presente encuesta tiene como fin obtener información detallada para determinar las dificultades que presentan los estudiantes de grado cuarto en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés

Preguntas de la Entrevista:

Entrevista para el Docente: Dificultades en Ortografía y Adquisición de Vocabulario en inglés

Introducción:

1. ¿Podrías describir brevemente su experiencia en la enseñanza del inglés a estudiantes de cuarto grado?

Categoría ortografía

2. **Secuencia correcta de grafemas:**
 - ¿Ha observado errores comunes entre los estudiantes al escribir palabras en inglés relacionadas con la secuencia incorrecta de letras? ¿Podría proporcionar algunos ejemplos?
 - ¿Qué estrategias utilizan para enseñar la correcta secuencia de grafemas en inglés?
3. **Relación correcta de fonemas y grafemas:**
 - ¿Cómo describiría los retos que enfrentan los estudiantes al relacionar los sonidos (fonemas) con las letras o grupos de letras (grafemas) en inglés?
 - ¿Qué actividades o ejercicios han encontrado efectivos para mejorar esta relación fonema-grafema?

Categoría vocabulario

4. **Sustantivos - Relación palabra-significado:**
 - En el caso de los sustantivos, ¿cuáles son las principales dificultades que han presentado los estudiantes para relacionar palabras en inglés con su significado?
 - ¿Podrías compartir algunas técnicas que hayas utilizado para facilitar la comprensión y memorización de nuevos sustantivos en inglés?

General

5. ¿Cómo evaluar el progreso de los estudiantes en cuanto a ortografía y adquisición de vocabulario en inglés?
6. ¿Ha identificado alguna mejora entre el desempeño de los estudiantes en estos dos aspectos y otros factores, como el entorno familiar o la exposición al idioma fuera del aula?
7. ¿Qué apoyo adicional considera que sería beneficioso para los estudiantes que enfrentan mayores desafíos en estas áreas?

Conclusión:

8. ¿Hay algún otro aspecto que quisiera agregar o destacar sobre los desafíos en la enseñanza de la ortografía y el vocabulario en inglés a estudiantes de cuarto grado?

Anexo B. Entrevista estudiantes

Universidad Mariana
Programa Licenciatura en Educación Básica Primaria



ENTREVISTA No 1 (estudiante)

Fecha:	24 de octubre
Tema:	Adquisición de vocabulario y ortografía en inglés
Autor (a/as/es):	Kenny Lorena Vidal Losada
Dirigida a:	Estudiantes de grado cuarto – Pablo Neruda
Objetivo:	La presente encuesta tiene como fin obtener información detallada para determinar las dificultades que presentan los estudiantes de grado cuarto en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés

Preguntas de la Entrevista:

Entrevista para Estudiantes: Dificultades en Ortografía y Vocabulario en inglés

Introducción:

- ¿Qué te gusta de aprender inglés en la escuela?
- ¿Qué es lo más divertido que has hecho mientras aprendías inglés este año?

Categoría: Ortografía

2. Secuencia correcta de grafemas:

- ¿Encuentras difícil escribir algunas palabras en inglés? ¿Podrías darme un ejemplo?
- ¿Qué palabras en inglés te resultan más difíciles de escribir y por qué?

3. Relación correcta de fonemas y grafemas:

- Al leer en inglés, ¿hay veces que no estás seguro de cómo pronunciar una palabra?
¿Puedes darme un ejemplo?
- ¿Hay letras o sonidos en inglés que te parecen confusas o difíciles?

Categoría: Vocabulario

4. Sustantivos - Relación palabra-significado:

- ¿Puedes contarme sobre una palabra nueva en inglés que hayas aprendido recientemente? ¿Como la aprendiste?
- ¿Hay palabras en inglés que sabes cómo se dicen, pero no estás seguro de lo que significan?

General:

5. ¿Qué actividades o juegos en clase te ayudan a recordar mejor las palabras en inglés?
6. ¿Cómo te gusta aprender nuevas palabras en inglés? ¿Por ejemplo, a través de juegos, canciones, historias?
7. ¿Qué crees que podría ayudarte a aprender mejor el inglés en la escuela?

Conclusión:

8. ¿Hay algo más sobre aprender inglés que te gustaría compartir o qué crees que es importante?

Anexo C. Prueba objetiva



Proyecto de investigación: “Fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés a través (mediante) de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.”

UNIVERSIDAD MARIANA
2023

PRUEBA DIAGNOSTICA TALLER DE ORTOGRAFIA Y VOCABULARIO EN IDIOMA INGLES

Nombre: _____ grado: _____ fecha: _____

Objetivo Determinar las dificultades que tienen los estudiantes de cuarto Pablo Neruda en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés

1. Escribe vocabulario en inglés que recuerdes, piensa muy bien la escritura de las palabras.

Nota: Este ejercicio pretende evidenciar el *vocabulario* en idioma inglés que ha adquirido el estudiante, además, de dar evidencia si ha establecido una correcta *relación entre fonemas y grafemas*, así como una *secuencia correcta* de las mismas, es decir, *ortografía*.

2. Transcribe el texto:

When the turtle passed by her side, the hare made fun of her once more. She left her advantage and set out her quick walk. She did the same several times but, in spite of her mocks, the turtle kept her way until she arrived to the finishing line. When the hare woke up, she ran with all her might but it was too late, the turtle had **won** the race.



Proyecto de investigación: “Fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés a través (mediante) de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz de la Localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C.”

UNIVERSIDAD MARIANA

2023

Nota: Este es un ejercicio que consiste en transcribir un texto corto para evidenciar si existe una secuencia correcta de grafemas en un ejercicio de memorización corta y concentración, a fin de verificar si hay omisión, adición, sustitución y trasposición de las letras en la escritura de cada palabra en inglés a pesar de tenerlas ya escritas.

3. Toma el dictado

Nota: Este es un ejercicio que consiste en establecer relación entre fonemas (sonidos) y grafemas (letras y vocales), es decir, de escribir la palabra teniendo en cuenta la pronunciación (vocabulario ya conocido), por lo tanto, demuestra cuán interiorizado tienen la escritura de vocabulario trabajado, así como de la secuencia correcta de los grafemas, es decir, de su ortografía.

4. Subraye las palabras que consideres están bien escritas.

Book	Buk	Bok
Floguer	Flower	flowwer
City	citi	citie
Beautiful	Biutiful	Beautifull
Sky	eskai	Esky
Butterfly	Buterfli	butterfli
Worer	Water	Warer
Inglish	English	englsish

Nota: Este es un ejercicio de memoria visual, respecto a la secuencia correcta de grafemas de una palabra (vocabulario) ya conocida en inglés. Por lo tanto, se refiere a la ortografía.

5. Ordene las sílabas correctamente y forme las palabras.

GE-RAN-O -----> _____ -----> naranjado

NOON-TER-AF ---> _____ -----> tarde

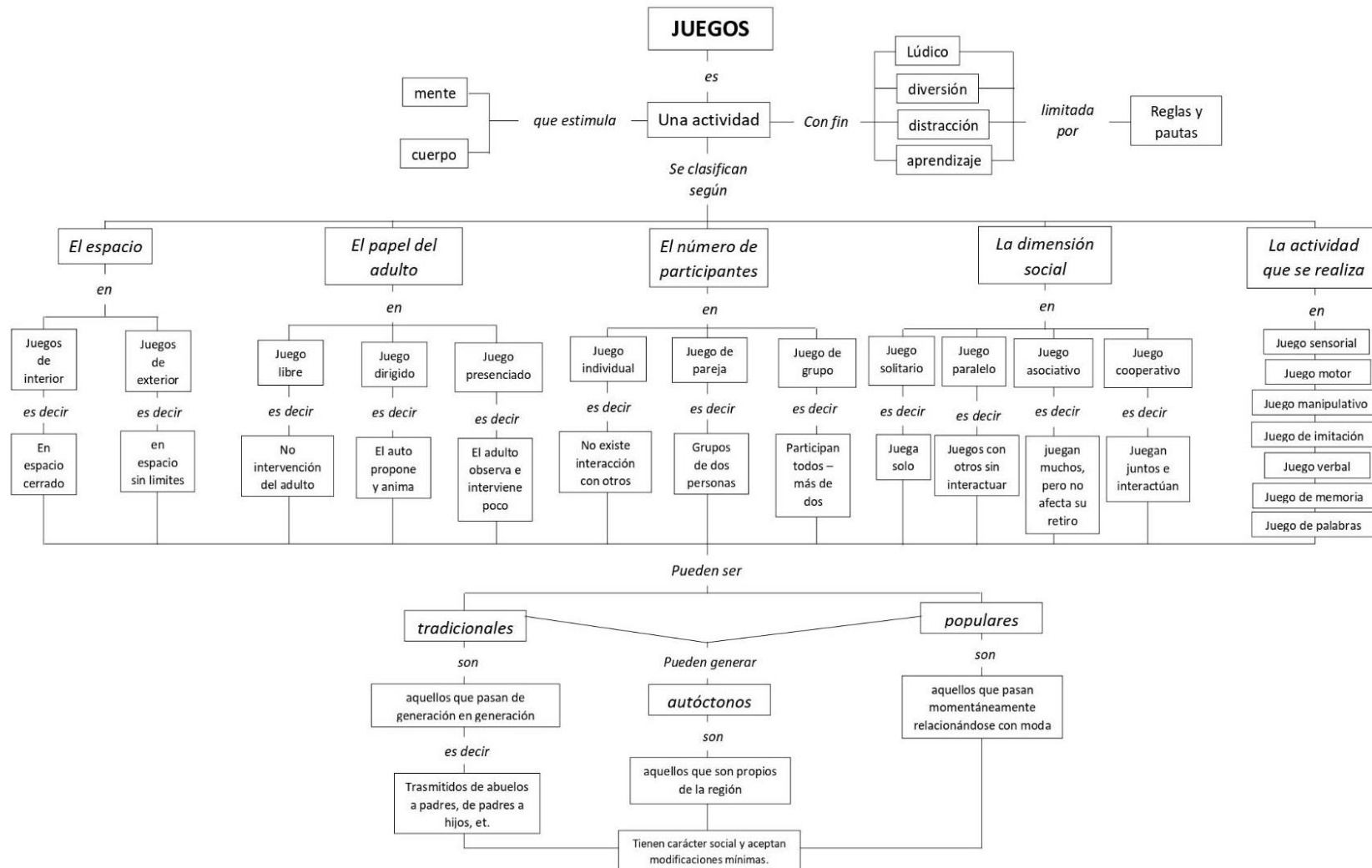
BLE – TA -----> _____ -----> mesa

MI – LY – FA -----> _____ -----> Familia

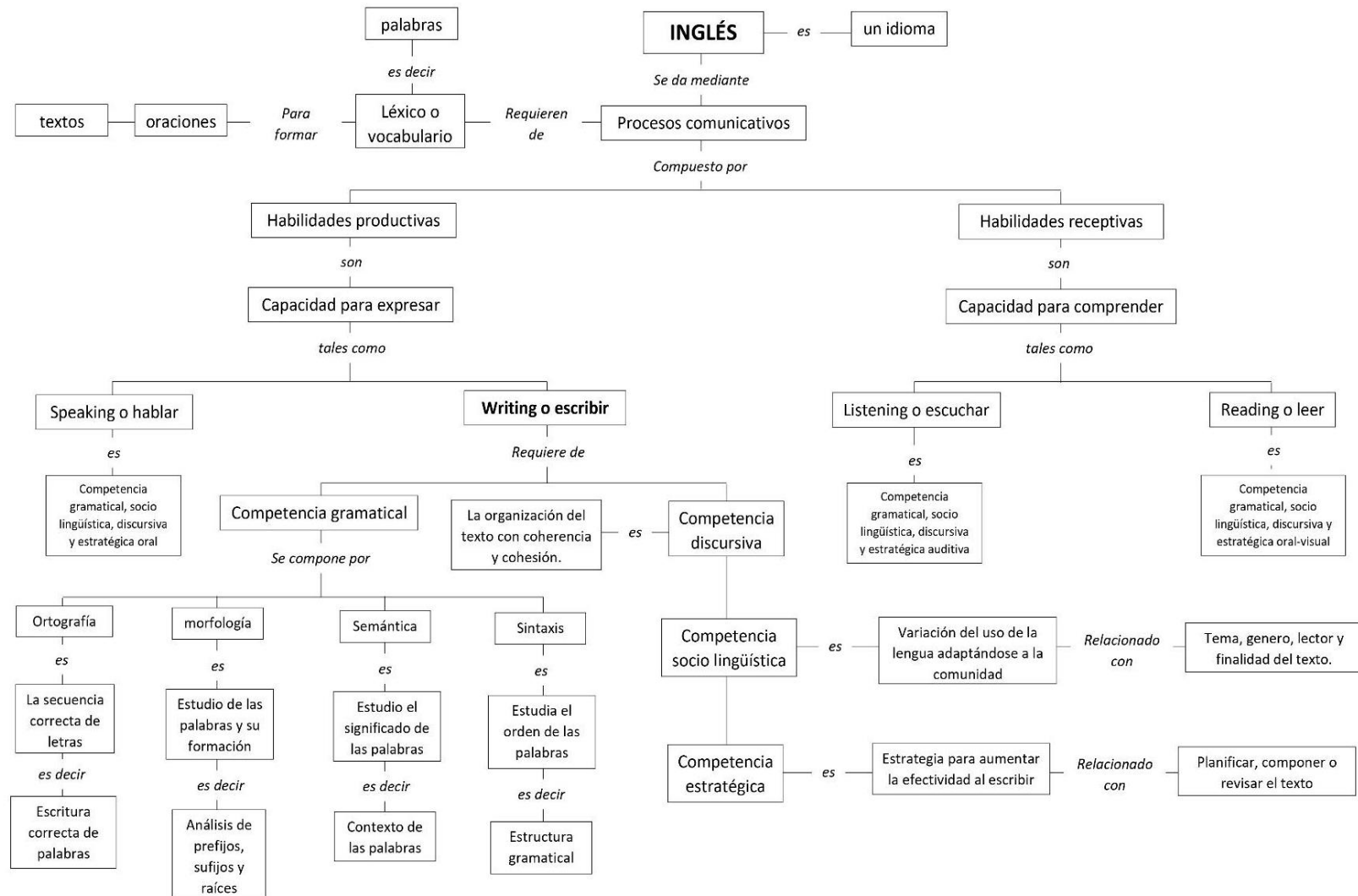
REC – GLE – TAN -----> _____ -----> Rectángulo

Nota: Este es un ejercicio de organización de sílabas para conformar palabras en inglés, en donde la pista es su significado en español, por lo tanto, el estudiante establece una relación entre la palabra y su significado, verificando así, su vocabulario, y ortografía.

Anexo D. Mapa conceptual sobre el juego



Anexo E. Mapa conceptual sobre inglés



Anexo F. Cartilla

THE TRADITIONAL GAMES
Pedagogical strategy for learning English.
By: Kenny Lorena Vidal Losada

Una propuesta pedagógica para la enseñanza del inglés (vocabulario y ortografía) mediante los juegos tradicionales.

TABLE OF CONTENTS

Means of transport	4
Professions and jobs.....	6
Animals.....	8
Foods	10
Evaluation (stop).....	12
Glossary.....	13

Tener en cuenta...

Activity 2: Learning new vocabulary

Make a word search on a sheet of paper or cardboard with the vocabulary that you will find in the book's glossary.

Activity 3: let's test our knowledge

Find 15 means of transportation in the following word search and write its name in the box according to the drawing.

Q S D R A C U Q B W T M A R L
 Z F B S W N L R U S O J K C G
 Y N R T U J Q K O T H T U A T
 E N Z K I B G W O C R I T I H
 Y E Y F F Y M R Z A K U P R E
 S W C M E R C A I H D E O B L
 A Y C D H Y I N R F D V T A I
 I Q K V C W B X O I V G U L C
 L W C L X T Z U A H N N U L O
 B Z E G Q D B W S T B E S O P
 O K E E T E N A L P R I A O T
 A N J L N R O T C A R T F N E
 T E B I C Y C L E S B Q T J R
 Z L L K C U R T O S I H W A F
 H Y Q P S M P L W U T Y D Z I

G L O S A R Y

PROFESSIONS AND JOBS

- Astronauta – Astronaut
- Bombero – Fireman
- Cantante – Singer
- Científico – scientist
- Dentista – Dentist
- Doctor – Doctor
- Enfermera – Nurse
- Granjero – Farmer
- Mecánico – Mechanic
- Payaso – Clown
- Piloto – Pilot
- Policia – Policeman
- Profesor – Teacher
- Soldado – Soldier
- Veterinaria – Veterinary



MEANS OF TRANSPORT

- Avión – Airplane
- Barco – Ship
- Bicicleta – Bicycle
- Bus – Bus
- Camión – Truck
- Carro – Car
- Cohete – Rocket
- Globo aerostático – Air balloon
- Helicóptero – Helicopter
- Moto – Motorcycle
- Submarino – Submarine
- Taxi – Taxi
- Tractor – Tractor
- Tren – Train
- Velero – Sailboat



FOODS

- Agua – Water
- Apple – Manzana
- Café – coffee
- Ensalada – Salad
- Gaseosa – Soda
- Hamburguesa – Hamburger
- Naranja – Orange
- Perro Caliente – Hot dog
- Pescado – Fish
- Pizza – Pizza
- Pollo – Chicken
- Sandía – Watermelon
- Tomate – Tomatoe
- Zanahoria – Carrot



ANIMALS

- Caballo – Horse
- Cerdo – Pig
- Conejo – Rabbit
- Elefante – Elephant
- Gato – Cat
- Hambriga – Ant
- León – Lion
- Mariposa – Butterfly
- Perro – Dog
- Pez – Fish
- Pollito – Chick
- Ratón – Mouse
- Tigre – Tiger
- Vaca – Cow
- Zorra – Fox

Anexo G. Cuadro de categorización

Objetivo específico	Categoría	Subcategorías	Preguntas orientadoras	Fuente	Instrumento técnico de recolección de información
<p>Determinar las dificultades que tienen los estudiantes de cuarto Pablo Neruda en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés.</p>	<p>Dificultades que se presentan en la ortografía y en la adquisición de vocabulario.</p>	<p><i>ORTOGRAFÍA</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia correcta de grafemas. • Relación correcta de fonemas y grafemas. <p><i>VOCABULARIO</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sustantivos • Relación palabra – significado 	<p>¿Cuáles son las dificultades ortográficas que se presentan en inglés? ¿Cuáles son las dificultades respecto a la adquisición de vocabulario que se presentan? ¿Cómo afectan los errores ortográficos y la falta de vocabulario a la competencia comunicativa: writing?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante. • Docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa – diario de campo. • Prueba objetiva. • Entrevista.
<p>Diseñar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.</p>	<p>Relación entre los juegos tradicionales y la adquisición de vocabulario – ortografía en inglés.</p>	<p><i>ORTOGRAFÍA</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia correcta de grafemas. • Relación correcta de fonemas y grafemas. <p><i>VOCABULARIO</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sustantivos • Relación palabra – significado 	<p>¿Qué función cumple cada juego tradicional en el fortalecimiento de la adquisición de vocabulario y ortografía en inglés? ¿Cuál es la relación entre juegos tradicionales y la adquisición de vocabulario y ortografía en inglés?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadernillo de actividades • Revisión documental

Objetivo específico	Categoría	Subcategorías	Preguntas orientadoras	Fuente	Instrumento técnico de recolección de información
		<p><i>JUEGOS TRADICIONALES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahorcado - Crucigrama - Sopa de letras - Snake and landers (adaptado) 	<p>¿Por qué los juegos tradicionales permiten fortalecer la adquisición de vocabulario y ortografía en inglés?</p>		
<p>Implementar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para fortalecer la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.</p>		<p><i>JUEGOS TRADICIONALES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahorcado - Crucigrama - Sopa de letras - Snake and landers (adaptado) 	<p>¿Cómo implementar una estrategia pedagógica basada en los juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto, Pablo Neruda? ¿Qué se pretende lograr con esta propuesta pedagógica?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadernillo de actividades.
<p>Evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la ortografía y en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de cuarto Pablo Neruda.</p>	<p>Impacto de los juegos tradicionales en la ortografía y la adquisición de vocabulario en idioma inglés</p>	<p><i>JUEGOS TRADICIONALES:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahorcado - Crucigrama - Sopa de letras - Snake and landers (adaptado) - Stop 	<p>¿Cómo evaluar el impacto de la propuesta para el fortalecimiento de la ortografía y la adquisición de vocabulario en idioma inglés?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadernillo de actividades – parte evaluativa