



Uso de aplicaciones de juegos de palabras para potenciar el vocabulario en el idioma Inglés

Using word game applications to enhance vocabulary in the English language

Usando aplicativos de jogos de palavras para aprimorar o vocabulário da língua inglesa

Wilma Janneth Cauango Suica ^I
wjacuango@pucesa.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4162-7793>

Luis Francisco Mantilla Cabrera ^{II}
luis.mantilla@esPOCH.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6239-8208>

Enrique Jesús Guambo Yerovi ^{III}
e.guambo@esPOCH.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8556-6569>

Sandra Leticia Guijarro Paguay ^{IV}
sandra.guijarro@esPOCH.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-0413-4925>

Correspondencia: wjacuango@pucesa.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 12 de diciembre de 2024 * **Aceptado:** 29 de enero de 2025 * **Publicado:** 11 de febrero de 2025

- I. Escuela de Educación General Básica General Lavalle, Ecuador.
- II. Facultad de Mecánica, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba, Ecuador.
- III. Facultad de Informática y Electrónica, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba, Ecuador.
- IV. Facultad de Mecánica, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Riobamba, Ecuador.

Resumen

El artículo titulado " Uso de aplicaciones de juegos de palabras para potenciar el vocabulario en el idioma inglés " explora la efectividad de las aplicaciones de juegos de palabras en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés. A medida que el aprendizaje de lenguas extranjeras se vuelve crucial en un mundo interconectado, la necesidad de un vocabulario robusto se hace evidente para una comunicación efectiva. Esta investigación se centra en la integración de aplicaciones tecnológicas, específicamente juegos de palabras, que ofrecen experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas. Las aplicaciones permiten a los estudiantes participar en actividades lúdicas como rompecabezas y anagramas, lo que no solo fomenta el compromiso, sino que también mejora la retención de vocabulario y la comprensión de los significados de las palabras. El estudio incluye objetivos generales y específicos, tales como medir el impacto de estas aplicaciones en la adquisición de vocabulario y proporcionar formación sobre su uso. Además, se destaca que la incorporación de estas herramientas en el aula puede revitalizar métodos de enseñanza tradicionales que a menudo resultan insuficientes. Los hallazgos sugieren que el uso de juegos de palabras puede llevar a una mejora significativa en el aprendizaje del vocabulario. Sin embargo, se enfatiza la necesidad de que estas aplicaciones se utilicen como parte de un enfoque equilibrado en la instrucción del lenguaje, garantizando que se maximicen los beneficios. Finalmente, se proponen futuras investigaciones para identificar características específicas de los juegos que optimicen aún más los resultados en diferentes contextos de aprendizaje.

Palabras claves: aplicaciones de juego; potenciar el vocabulario; idioma Inglés.

Abstract

The article titled "Using Word Game Apps to Boost English Language Vocabulary" explores the effectiveness of word game apps in English Language Vocabulary Acquisition. As foreign language learning becomes crucial in an interconnected world, the need for a robust vocabulary becomes evident for effective communication. This research focuses on the integration of technological applications, specifically word games, that offer interactive and engaging learning experiences. The apps allow students to engage in playful activities like puzzles and anagrams, which not only encourages engagement but also improves vocabulary retention and understanding of word meanings. The study includes general and specific objectives, such as measuring the impact of these applications on vocabulary acquisition and providing training on their use. Furthermore, it is

highlighted that the incorporation of these tools in the classroom can revitalize traditional teaching methods that are often insufficient. The findings suggest that the use of word games can lead to significant improvement in vocabulary learning. However, the need for these applications to be used as part of a balanced approach to language instruction is emphasized, ensuring that benefits are maximized. Finally, future research is proposed to identify specific characteristics of games that further optimize results in different learning contexts.

Keywords: gaming applications; enhance vocabulary; English language.

Resumo

O artigo intitulado “Usando aplicativos de jogos de palavras para aumentar o vocabulário da língua inglesa” explora a eficácia dos aplicativos de jogos de palavras na aquisição de vocabulário da língua inglesa. À medida que o aprendizado de línguas estrangeiras se torna crucial em um mundo interconectado, a necessidade de um vocabulário robusto torna-se evidente para uma comunicação eficaz. Esta investigação centra-se na integração de aplicações tecnológicas, especificamente jogos de palavras, que oferecem experiências de aprendizagem interativas e envolventes. Os aplicativos permitem que os alunos participem de atividades lúdicas, como quebra-cabeças e anagramas, o que não apenas incentiva o envolvimento, mas também melhora a retenção de vocabulário e a compreensão do significado das palavras. O estudo inclui objetivos gerais e específicos, como medir o impacto dessas aplicações na aquisição de vocabulário e ministrar treinamento sobre seu uso. Além disso, destaca-se que a incorporação dessas ferramentas em sala de aula pode revitalizar métodos tradicionais de ensino que muitas vezes são insuficientes. Os resultados sugerem que o uso de jogos de palavras pode levar a uma melhoria significativa na aprendizagem de vocabulário. No entanto, é enfatizada a necessidade de estas aplicações serem utilizadas como parte de uma abordagem equilibrada ao ensino de línguas, garantindo que os benefícios sejam maximizados. Por fim, propõem-se pesquisas futuras para identificar características específicas dos jogos que otimizem ainda mais os resultados em diferentes contextos de aprendizagem.

Palavras-chave: aplicativos de jogos; melhorar o vocabulário; língua Inglesa.

Introducción

El proyecto Uso de aplicaciones de juegos de palabras para potenciar el vocabulario en el idioma inglés aborda un tema de gran relevancia en el mundo actual: el aprendizaje del idioma inglés en un contexto globalizado. En un entorno donde la comunicación efectiva se ha vuelto indispensable, especialmente en el ámbito personal, académico y profesional, la adquisición de un vocabulario amplio y variado es fundamental. Un vocabulario rico no solo facilita la expresión de ideas, sino que también es esencial para la comprensión de textos orales y escritos, así como para la interacción significativa con otros hablantes (Richards & Renandya, 2002).

En los últimos años, la tecnología ha revolucionado los métodos de enseñanza de lenguas. La proliferación de dispositivos móviles, como smartphones y tabletas, ha permitido el acceso a herramientas educativas diversas, y entre ellas, las aplicaciones de juegos de palabras han ganado popularidad. Estas aplicaciones ofrecen un enfoque innovador y ramificado que combina educación y entretenimiento, lo que convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva y participativa. Al integrar el juego en la educación, se transforma la enseñanza en una actividad motivadora que capta la atención de los estudiantes y potencia su compromiso con el aprendizaje (Kukulka-Hulme, 2018).

Este estudio se propone investigar la efectividad de las aplicaciones de juegos de palabras en la mejora de la adquisición de vocabulario en el idioma inglés. Estas aplicaciones proporcionan a los estudiantes una variedad de actividades interactivas, como crucigramas, anagramas y desafíos lingüísticos, que no solo promueven la retención de vocabulario, sino que también fomentan un aprendizaje activo y contextualizado. Además, al ofrecer un entorno divertido y desafiante, estas herramientas pueden ayudar a aumentar la motivación de los estudiantes para participar de manera más activa en su aprendizaje (Gee, 2003).

A través de la investigación, se busca reunir evidencia empírica que respalde la incorporación de estas tecnologías en la enseñanza de lenguas. Al comprender cómo las aplicaciones de juegos de palabras impactan el desarrollo del vocabulario, se espera ofrecer recomendaciones prácticas y fundamentadas para su uso en contextos educativos variados. Esto es particularmente relevante en un escenario en el que muchos estudiantes enfrentan dificultades para adquirir un vocabulario adecuado, influenciados por metodologías tradicionales y la falta de recursos modernos en el aula (Cziko et al., 2009).

Por último, se plantea que el uso de aplicaciones de juegos de palabras podría actualizar y enriquecer el enfoque pedagógico actual, haciendo que este sea más acorde con las características y necesidades de los estudiantes contemporáneos. En definitiva, esta investigación busca contribuir a un marco conceptual sólido sobre el uso de herramientas interactivas en la educación, promoviendo un aprendizaje más dinámico y eficaz del vocabulario en el idioma inglés, lo que se espera potencie no solo el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su confianza y habilidad comunicativa en el nuevo idioma (Kukulka-Hulme, 2018).

1. Importancia del Vocabulario

El vocabulario es fundamental para el desarrollo de la competencia lingüística y comunicativa. Según la hipótesis de la competencia comunicativa de Canale y Swain (1980), el dominio del vocabulario es uno de los componentes esenciales de la adquisición de una lengua. Sin un vocabulario adecuado, las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura pueden verse gravemente afectadas (Nation, 2001).

La falta de vocabulario suficiente puede ser una de las principales dificultades en el aprendizaje de un idioma (Schmitt, 2000). Diferentes estudios indican que los estudiantes que utilizan aplicaciones interactivas tienen un incremento significativo en su adquisición de nuevos términos y su habilidad para utilizarlos en contextos diversos (Godwin-Jones, 2018).

2. Características de las Aplicaciones de Juegos de Palabras

Las aplicaciones de juegos de palabras incluyen elementos como rompecabezas, anagramas y crucigramas, que fomentan la participación activa y la inmersión del estudiante. Según Zhang (2020), estas herramientas digitales permiten a los estudiantes practicar vocabulario de manera repetitiva y divertida, lo que resulta en una mayor retención.

Además, la retroalimentación inmediata, una característica común en estas aplicaciones, permite a los estudiantes identificar y corregir sus errores rápidamente, lo que es esencial para la adquisición del lenguaje (Wang & Chen, 2019). La gamificación del aprendizaje no solo lo hace más atractivo, sino que también contribuye al desarrollo de una mentalidad de crecimiento (Deterding et al., 2011).

3. Tipos de Juegos y su Efecto en el Aprendizaje

Los diferentes tipos de juegos de palabras pueden influir de manera significativa en el aprendizaje, cada uno aportando beneficios únicos. Por ejemplo, los juegos de correspondencias, como "memory" o "matching," permiten a los estudiantes establecer conexiones directas entre palabras

y sus significados, facilitando así la retención de vocabulario. Este tipo de actividad promueve asociaciones cognitivas esenciales para aprender un segundo idioma.

Por otro lado, los crucigramas fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Al enfrentarse a pistas que requieren deducción y contextualización, los estudiantes desarrollan habilidades analíticas importantes para la adquisición del idioma.

La variedad de juegos, como rompecabezas y aplicaciones interactivas, también mantiene el interés y la motivación de los alumnos, previniendo el aburrimiento. Esta diversidad permite a los estudiantes elegir formatos que se adapten a sus estilos de aprendizaje, lo que contribuye a un enfoque más personalizado en la educación (Baker et al., 2017).

La naturaleza como la variedad de los juegos de palabras son determinantes en la efectividad del aprendizaje, impactando positivamente en la adquisición de vocabulario y en la experiencia educativa general.

4. Integración de Tecnología en la Enseñanza

La integración de la tecnología en la enseñanza del idioma ha transformado los métodos de aprendizaje. Las aplicaciones de juegos de palabras pueden ser un complemento ideal a los métodos tradicionales, pero su eficacia depende de su correcta implementación en el aula (Healey, 2018). Los educadores deben seleccionar cuidadosamente las aplicaciones basándose en los objetivos de aprendizaje y las características del grupo (Stojanovic et al., 2021).

El uso de tecnología en el aula puede llevar a un aprendizaje más individualizado, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo. Según Zheng et al. (2016), el uso de aplicaciones educativas mejora no solo la adquisición de vocabulario, sino también la actitud general hacia el aprendizaje del idioma.

Metodología de Investigación

Diseño de la Investigación

La investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo, incorporando un diseño cuasiexperimental. Este enfoque es pertinente dado que busca medir la efectividad de las aplicaciones de juegos de palabras en la mejora del vocabulario en estudiantes que aprenden inglés. Se realizará una intervención pedagógica donde se utilizarán diversas aplicaciones diseñadas para el aprendizaje de vocabulario, permitiendo evaluar los cambios en la competencia del vocabulario de los participantes.

Población y Muestra

La población objetivo incluye estudiantes de inglés de nivel 1 en ingeniería Mecánica. Se seleccionó una muestra de 30 estudiantes a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, asegurando que estén en un nivel similar de competencia lingüística. Este tamaño de muestra es adecuado para realizar análisis estadísticos pertinentes y permitió obtener resultados significativos para validar la hipótesis de investigación.

Instrumentos de Recolección de Datos

La investigación empleó varios instrumentos para la recolección de datos que permitieron evaluar el impacto de aplicaciones de juegos de palabras en la adquisición del vocabulario.

Pruebas de Vocabulario

Se diseñaron dos pruebas estandarizadas: una prueba de diagnóstico (pre-test) y una prueba final (post-test). Ambas pruebas incluyeron tipos de preguntas como opción múltiple, emparejamiento y ejercicios de producción escrita. Estas evaluaciones midieron tanto la comprensión como el uso del vocabulario aprendido, asegurando que completen con los objetivos de aprendizaje específicos. Las pruebas fueron estandarizadas de acuerdo a parámetros internacionales.

Encuestas de Satisfacción

Para obtener datos sobre la experiencia de los estudiantes con las aplicaciones, se administró una encuesta de satisfacción al final del periodo de intervención. Esta encuesta incluyó preguntas sobre la percepción de la utilidad de los juegos, las preferencias de uso y el nivel de motivación experimentado. Se utilizó una escala Likert para cuantificar las respuestas y facilitar el análisis de datos.

Procedimiento

El procedimiento de investigación se dividió en varias fases estructuradas para garantizar la obtención efectiva de resultados.

Fase de Pretest

Se llevó a cabo un pretest al inicio del estudio para establecer la línea base de la competencia en vocabulario de los estudiantes. Este instrumento permitió diagnosticar el nivel inicial y se utilizó para medir el progreso obtenido tras la intervención.

Intervención

La intervención constó de un programa de seis semanas en el que se integraron aplicaciones de juegos de palabras en el aula. Las sesiones serán de 60 minutos, y se proporcionará a los estudiantes

acceso a diversas aplicaciones, tales como "Anki" y "Memrise y Quizlet". Cada sesión incluyó diferentes tipos de juegos con el fin de mantener el interés y la motivación de los estudiantes, además de fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo.

Fase de Posttest

Una vez finalizadas las seis semanas de intervención, se realizó un posttest con las mismas características que el pretest. Esto permitió comparar los resultados y evaluar cualquier progreso en el vocabulario adquirido por los estudiantes.

Análisis de Datos

Los datos obtenidos tanto del pretest como del posttest fueron analizados estadísticamente. Se llevó a cabo un análisis descriptivo que proporcionó un resumen de las características de los datos recolectados. Posteriormente, se realizó un análisis inferencial utilizando la prueba t de Student para determinar si existen diferencias significativas entre los resultados de las pruebas antes y después de la intervención.

Consideraciones Éticas

La investigación se llevó cabo respetando principios éticos fundamentales que aseguran la protección y bienestar de los participantes. Se obtuvo el consentimiento informado de todos los estudiantes antes del inicio del estudio, asegurando que comprendan el propósito y la naturaleza de la investigación, así como su derecho a la confidencialidad y a la libre participación.

Límites y Delimitaciones

Aunque esta investigación pretende obtener resultados significativos, es importante destacar que los hallazgos estarán limitados a la muestra seleccionada en una sola institución educativa, lo que podría restringir la generalización de los resultados a otros contextos. Además, la duración de la intervención (seis semanas) puede no ser suficiente para observar cambios sostenidos en la adquisición de vocabulario a largo plazo.

Resultados Esperados

Análisis Preliminar

La investigación se llevó a cabo con una muestra de 30 estudiantes de Ingeniería Mecánica, quienes participaron en un programa educativo integrado que utilizó diversas aplicaciones de juegos de palabras durante seis semanas. Se realizaron pruebas de diagnóstico antes y después de la intervención para cuantificar el progreso en la adquisición de vocabulario.

Resultados del Pretest y Posttest

Los resultados del pretest y posttest se analizaron utilizando la prueba t de Student para evaluar la significancia de la mejora en las puntuaciones de vocabulario.

Datos Cuantitativos

- Pretest: Los estudiantes obtuvieron un promedio de 65/100 en la prueba inicial, indicando un nivel básico de vocabulario.
- Posttest: Después de la intervención, el promedio en el posttest fue de 85/100.

Esto representó un incremento promedio de 20 puntos, lo que indica una mejora significativa en el vocabulario de los participantes.

Análisis Estadístico

La prueba t de Student mostró un valor de $p < 0.05$, lo que indica que los resultados son estadísticamente significativos. Esto sugiere que las aplicaciones de juegos de palabras tuvieron un impacto positivo en la adquisición de vocabulario de los participantes.

Resultados de la Encuesta de Satisfacción

Se distribuyó una encuesta a los 30 estudiantes para evaluar su experiencia con las aplicaciones de juegos de palabras. Los resultados se desglosan de la siguiente manera:

- Motivación: El 85% de los estudiantes reportó sentirse más motivados para aprender debido al uso de aplicaciones de juegos de palabras.
- Comprensión del Vocabulario: El 75% de los estudiantes afirmó que los juegos les ayudaron a comprender mejor los significados de las palabras.
- Uso Recomendado: El 90% de los participantes indicó que recomendaría el uso de estas aplicaciones a otros estudiantes.

Estos datos reflejan una experiencia positiva y resaltan la utilidad de las aplicaciones en el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés.

Observaciones Adicionales

Durante las sesiones, se observó un notable aumento en la participación y el interés de los estudiantes. Los juegos de palabras promovieron un ambiente de aprendizaje colaborativo y competitivo, lo que resultó en un mayor compromiso con el material de estudio.

Implicaciones de los Resultados

Los hallazgos de esta investigación proporcionan evidencia válida respecto a la efectividad de las aplicaciones de juegos de palabras para mejorar la adquisición del vocabulario en el contexto de enseñanza de lenguas.

- Implicaciones para Educadores: Integrar tecnologías y aplicaciones interactivas en el aula no solo pueden complementar los métodos de enseñanza tradicionales, sino también crear un entorno más dinámico y atractivo que fomente el aprendizaje activo.
- Sugerencias para Futuras Investigaciones: Sería valioso explorar el efecto a largo plazo de estas aplicaciones en otras habilidades del lenguaje, como la escritura y la conversación, y la aplicabilidad de este enfoque en diferentes contextos educativos.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación proporcionan una visión clara de la efectividad de las aplicaciones de juegos de palabras en la mejora del vocabulario de estudiantes de inglés. Los incrementos significativos en las puntuaciones del vocabulario, así como la retroalimentación positiva de los participantes, sugieren que estas herramientas tecnológicas pueden ser una intervención valiosa en programas educativos.

Uno de los hallazgos más destacados fue el aumento en la motivación de los estudiantes. La naturaleza lúdica de los juegos de palabras parece estimular el interés por el idioma y hacer que el aprendizaje sea más agradable. La motivación es un factor crítico en el aprendizaje de idiomas, y este estudio demuestra cómo los enfoques interactivos pueden fomentar un compromiso más profundo.

Sin embargo, es importante considerar algunas limitaciones de la investigación. El tamaño de la muestra, aunque representativo, podría ser ampliado en estudios futuros para permitir comparaciones más extensas y generalizaciones más robustas. Además, la duración de la intervención podría ser un tema a explorar, al igual que la posibilidad de un seguimiento a largo plazo para medir la retención del vocabulario.

Los resultados también subrayan la importancia de una combinación de métodos de enseñanza. Si bien las aplicaciones de juegos de palabras muestran ser efectivas, no deben sustituir

completamente las estrategias pedagógicas tradicionales, sino complementar estas prácticas para maximizar los resultados de aprendizaje.

Conclusión

En conclusión, esta investigación reafirma la hipótesis de que las aplicaciones de juegos de palabras tienen un impacto positivo en la adquisición de vocabulario en estudiantes de inglés como segunda lengua. Los resultados cuantitativos muestran una mejora significativa en las puntuaciones de vocabulario, y los datos cualitativos de la encuesta sugieren que los estudiantes valoran la experiencia de aprendizaje que ofrecen estas herramientas.

Las aplicaciones de juegos de palabras no solo contribuyen al incremento de vocabulario, sino que también generan un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador, lo que podría fomentar el aprendizaje continuo y la autonomía del estudiante.

Referencias

5. Baker, R. K., et al. (2017). The role of games in vocabulary learning: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*.
6. Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*.
7. Cziko, G. A., et al. (2009). Technology and the future of language learning. In *Teaching and Learning in a Digital Age*.
8. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
9. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 199-213.
10. Godwin-Jones, R. (2018). Emerging technologies: Using games to teach languages. *Language Learning & Technology*.
11. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.

12. Healey, D. (2018). Integrating technology into the language classroom: Reflections on practices and issues. *Foreign Language Annals*.
13. Kukulska-Hulme, A. (2018). *Designing for Learning in a Mobile Age*.
14. Kuznetsova, Y., et al. (2019). Gamification in language learning: The role of the teacher. *The New Educational Review*.
15. Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
16. Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
17. Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University Press.
18. Stojanovic, J., et al. (2021). The influence of mobile games on vocabulary retention. *Computer Assisted Language Learning*.
19. Wang, T., & Chen, S. (2019). Technology-enhanced vocabulary learning. *TechTrends*.
20. Zhang, L. (2020). Learning English vocabulary through mobile applications: A case study. *Computer Applications in Engineering Education*.
21. Zheng, B., et al. (2016). The impact of technology on learning: The importance of vocabulary knowledge. *Educational Technology Research and Development*.L