

Estrategias lúdicas para mejorar el vocabulario en los estudiantes de 4to año de Educación General Básica

Playful strategies to improve vocabulary in 4th year students of Basic General Education

Susana Gabriela Pérez Álvarez¹ (sgpereza@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0002-2057-4880>)

Rosa Aurelia Lozano Guailas² (ralozanog@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0000-1329-6566>)

Jorge Vicente Cabrera Mendoza³ (jvcabreram@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0001-9047-938X>)

Marco Antonio Espín Landázuri⁴ (maespini@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0006-8793-9943>)

Resumen

Es fundamental mejorar el vocabulario en alumnos de 4to año de Educación General Básica para fortalecer sus capacidades de comunicación. Este análisis trata las restricciones de los métodos convencionales de enseñanza y sugiere la implementación de estrategias lúdicas como una alternativa innovadora. La meta era medir el efecto de estas estrategias en alumnos de cuarto grado de EGB. Mediante un diseño mixto, cuasiexperimental, longitudinal, a partir del cual el estudio implicó a 25 alumnos de un centro educativo en Ecuador, utilizando instrumentos como pretest, postest, guías de observación y entrevistas semiestructuradas. Los hallazgos mostraron un avance notable en el vocabulario, con un aumento del 60% al 85% en un rendimiento satisfactorio después de la intervención. Las actividades recreativas, tales como juegos de roles y crucigramas, promovieron un aprendizaje colaborativo y estimulante. También mejoró la actitud de los alumnos, demostrando mayor interés y confianza. El debate subraya que las cualidades recreativas se manifiestan como un recurso efectivo capaz de fomentar un aprendizaje relevante, aunque se admite la importancia de ajustar las actividades a los ritmos personales de los alumnos. Para

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

² Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

concluir, la implementación de herramientas recreativas resultó eficaz para fortalecer el vocabulario, estimulando el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando la relevancia de innovar en las prácticas pedagógicas contemporáneas.

Abstract

The enrichment of vocabulary in Basic General Education students is essential to enhance their communication skills. This analysis addresses the restrictions of conventional teaching methods and suggests the implementation of recreational strategies as an innovative alternative. The goal was to measure the effect of these tactics on fourth grade basic education students. Using a mixed, quasi-experimental, longitudinal design, the study involved 25 students from an educational center in Ecuador, using instruments such as pretests, posttests, observation guides, and semi-structured interviews. Findings showed notable improvement in vocabulary, with a 60% to 85% increase in satisfactory performance following the intervention. Recreational activities, stories such as role-playing and crossword puzzles, promoted collaborative and stimulating learning. The attitude of the students was also improved, demonstrating greater interest and confidence. The debate highlights that recreational tactic promote relevant learning, although the importance of adjusting activities to the personal rhythms of students is recognized. To conclude, the implementation of recreational tools was effective in enhancing vocabulary and stimulating the teaching-learning process, highlighting the relevance of innovating in contemporary pedagogical practices.

Palabras clave: oralidad, aprendizaje significativo, didácticas lúdicas, juegos educativos, integralidad de destrezas.

Keywords: Meaningful communication, meaningful learning, playful teaching, educational games, comprehensiveness of skills.

Introducción

El desarrollo del vocabulario es un componente esencial en la formación académica de los estudiantes, porque influye directamente en su capacidad de comprensión, expresión oral y escrita.

Un repertorio léxico amplio facilita la comunicación efectiva y mejora el desempeño en diversas áreas del conocimiento como lo mencionan López y Lescay (2023) en su investigación. No obstante, en la educación básica, el aprendizaje del vocabulario enfrenta múltiples desafíos, como la falta de estrategias dinámicas y la predominancia de metodologías tradicionales centradas en la memorización de palabras, lo que limita su aplicación en contextos reales (Paredes, 2020).

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), el 43% de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica en Ecuador tiene dificultades en comprensión lectora y producción escrita. El limitado desarrollo del vocabulario está relacionado con deficiencias metodológicas. La enseñanza se genera a través de estrategias convencionales que priorizan la memorización sin tomar en cuenta contextos significativos.

Bajo este panorama es necesario aplicar otro tipo de estrategias que inviten al desarrollo y aplicación de vocabulario en diferentes contextos.

Las estrategias lúdicas motivan al aprendizaje del vocabulario. La interacción y la aplicación contextualizada de nuevas palabras se da de manera natural para que los estudiantes puedan asimilar y emplear el vocabulario en situaciones comunicativas auténticas mediante la aplicación de juegos, dinámicas participativas y actividades interactivas, promoviendo un aprendizaje significativo (Santillán, 2022). De esta forma, se contribuye al desarrollo de habilidades de comprensión lectora y mejora la expresión oral y escrita.

La presente investigación busca analizar el impacto de las estrategias lúdicas en la mejora del vocabulario de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. A partir de su aplicación se puede visibilizar la eficacia al momento de desarrollar el lenguaje de una forma más fluida y sin limitantes o restricciones que a veces el lenguaje técnico genera. Este tipo de estrategias trata de generar un espacio menos forzado y rígido para que el educando interactúe de forma normal.

Las inventivas de enseñanza del léxico, realizan un enlistado del vocablo y definiciones, con escasa integración en situaciones comunicativas auténticas. Esta aproximación dificulta la retención y el uso significativo del vocabulario, afectando la expresión oral y escrita de los estudiantes (Cevallos, 2022). Así mismo estos métodos llegan a ser efectivos para la adquisición del lenguaje, ya que

permiten a los estudiantes interactuar activamente con las palabras en un ambiente participativo y motivador (Pyle, 2018).

A más del análisis didáctico la perspectiva psicológica con autores como Piaget y Vygotsky destacan que el aprendizaje es más efectivo cuando se construye a partir de experiencias significativas. Vygotsky (1978) enfatiza la importancia del entorno social en el desarrollo cognitivo, lo que refuerza la idea de que las estrategias lúdicas, al fomentar la interacción entre pares, pueden ser herramientas poderosas para la enseñanza del vocabulario. Por otro lado, investigaciones recientes indican que los juegos didácticos favorecen la retención de palabras y mejoran la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma (Rodríguez, 1999).

La presente investigación surge de la necesidad de mejorar los procesos metodológicos para la enseñanza del vocabulario en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, donde se ha identificado una brecha en la adquisición del léxico debido al uso predominante de metodologías rutinarias. Según el Ministerio de Educación de Ecuador (2023), las deficiencias en comprensión lectora y expresión oral afectan el desempeño general de los estudiantes en el sistema educativo. En este contexto, el uso de estrategias lúdicas cobra especial relevancia, ya que juegos y actividades no solo generan un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador, sino que también facilitan la asimilación del vocabulario de manera significativa. Teorías como las de Piaget y Vygotsky respaldan el juego como un medio eficaz para la construcción del conocimiento, permitiendo que los estudiantes interioricen palabras y estructuras gramaticales en un entorno interactivo y natural (Paredes, 2020).

Por ello, la implementación de estrategias didácticas innovadoras es fundamental para motivar a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica y favorecer la adquisición de vocabulario de manera significativa. Como señalan Candela y Benavides (2020), es necesario adoptar enfoques que permitan a los estudiantes aplicar el nuevo léxico en contextos comunicativos reales, superando las limitaciones de metodologías tradicionales.

Además, estas actividades recreativas favorecen un aprendizaje dinámico y activo. El juego de roles, donde se simulan situaciones reales; el uso de crucigramas interactivos adaptados a las diversas temáticas vista en clases; dinámicas grupales, concursos de narraciones creativas entre otros son piezas clave para la evolución del estudiante (Camposano et al., 2024).

A partir de esta necesidad, surge la pregunta de investigación: ¿En qué medida las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora del vocabulario en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica?

Para responder a esta interrogante, se plantea como objetivo diseñar, implementar y evaluar estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo del vocabulario, promoviendo su aplicación en diversos contextos comunicativos (oral). De esta manera, se busca no solo demostrar la efectividad de estos enfoques, sino también proporcionar herramientas didácticas que fortalezcan el aprendizaje significativo del vocabulario en los estudiantes.

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener un análisis integral del impacto de las estrategias lúdicas en la adquisición del vocabulario en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

Desde el enfoque cuantitativo, se empleó un diseño cuasiexperimental que permitió medir de manera objetiva el efecto de estas estrategias a través de evaluaciones comparativas, aplicando un pretest y postest para identificar mejoras significativas en el aprendizaje del vocabulario.

Por otro lado, el enfoque cualitativo facilitó la recopilación y análisis de las percepciones y experiencias de los estudiantes, brindando una comprensión más profunda sobre cómo estas estrategias influyen en su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. De este modo, la integración de ambos enfoques posibilitó una evaluación más completa y fundamentada del fenómeno estudiado (Cadena et al., 2017).

El estudio se desarrolló bajo un diseño cuasiexperimental de tipo longitudinal durante 16 semanas, en el cual se aplicó un pretest y un postest que permitió evaluar objetivamente la evolución en el rendimiento lingüístico de los estudiantes, específicamente en la adquisición del vocabulario. Esta metodología facilitó observar cambios progresivos tanto a nivel individual como grupal, permitiendo comparar los efectos pedagógicos de ambos enfoques y determinar el impacto real de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

Además, se incorporó un enfoque mixto de tipo concurrente que integró datos cuantitativos y cualitativos mediante la triangulación de información. A través de esta estrategia, los resultados obtenidos en las pruebas estandarizadas se contrastaron con entrevistas a docentes y observaciones de aula, lo que aportó una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno educativo. Esta combinación metodológica no solo reforzó la validez del estudio, sino que también evidenció cómo las estrategias lúdicas influyeron positivamente en la motivación, participación y desarrollo del vocabulario en los estudiantes.

Para asegurar la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados en la investigación, se llevó a cabo un proceso riguroso de piloteo previo con un grupo similar al de la muestra principal. Esta etapa permitió ajustar y validar tanto los ítems de las pruebas de vocabulario como las preguntas de las entrevistas semiestructuradas, garantizando su claridad, pertinencia y coherencia con los objetivos del estudio. De igual forma, en el análisis cualitativo se aplicaron criterios de credibilidad y conformabilidad, asegurando que las interpretaciones fueran fieles a las opiniones de los participantes y sustentadas en evidencias concretas.

La investigación se llevó a cabo con una población y muestra coincidentes, conformadas por los 25 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico debido a que representan la totalidad del grado existente en la institución. Esta selección fue adecuada, ya que, al trabajar con todos los individuos disponibles, se garantiza que los resultados sean representativos de este grupo en particular, eliminando la necesidad de aplicar fórmulas para el cálculo del tamaño muestral. Para evaluar integralmente el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo del vocabulario, se emplearon herramientas como pruebas diagnósticas y finales, entrevistas y observaciones estructuradas.

Esta investigación tuvo una duración de tres meses, los que se distribuyeron de la siguiente manera.

Fase 1: Diagnóstico y diseño

Se aplicó un pretest para medir el dominio del vocabulario y detectar obstáculos al utilizarlo en situaciones formales y cotidianas. Se idearon herramientas evaluativas y tácticas recreativas a la medida del grupo, enriquecidas con observaciones en el aula para desentrañar patrones de aprendizaje.

Fase 2: Implementación

Durante 12 semanas, se llevaron a cabo sesiones semanales de 90 minutos con actividades progresivas, incluyendo juegos de roles, crucigramas y dinámicas grupales, con el objetivo de reforzar el vocabulario en contextos comunicativos de mayor complejidad. Las actividades se estructuraron con el propósito de preservar la motivación y alcanzar los objetivos de la investigación.

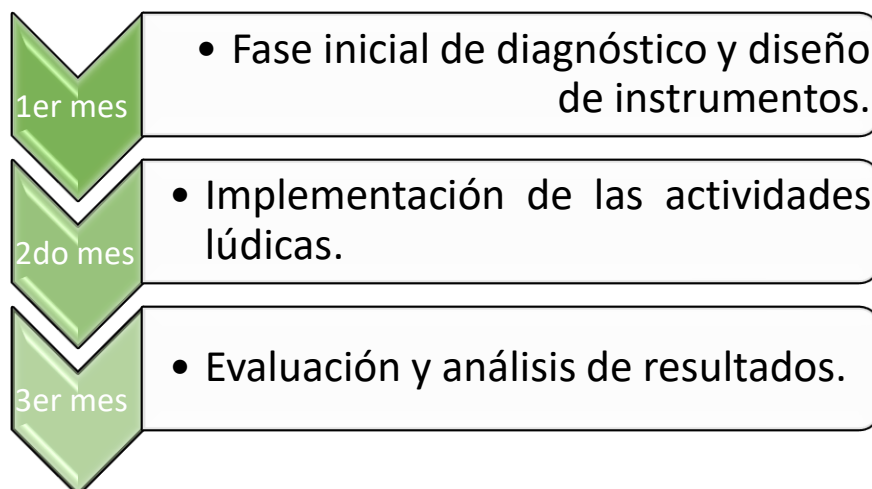
Fase 3: Evaluación y análisis

Se compararon los resultados con el pretest mediante un postest para medir la efectividad de las estrategias lúdicas. Se realizaron entrevistas a los docentes para evaluar el impacto de la intervención. Se analizaron los datos cuantitativos con estadísticas descriptivas y los cualitativos con análisis de contenido para identificar patrones en el impacto de las actividades.

La intervención tuvo una duración de 16 semanas, con sesiones semanales de 90 minutos, estructurada en tres fases: diagnóstico (2 semanas), intervención (12 semanas) y evaluación (2 semanas), orientadas a promover un aprendizaje significativo del vocabulario.

La investigación se desarrolló en un periodo de 3 meses, distribuidos de la siguiente manera:

Figura 1. Fases de la investigación



Nota. Autores, 2025.

Resultados

Resultados del pretest

En función de los resultados iniciales empezamos con el análisis en la fase de pretest donde se obtiene los siguientes resultados considerando que fueron tabuladas las preguntas más relevantes.

Tabla 1. Resultados fase de pretest

Dimensión	Actividad	Pregunta	Porcentaje de Aciertos (%)
Comprensión de palabras	Crucigramas	¿Cuál es el significado de la palabra "sinónimo"?	45%
		Encuentra la palabra que significa "felicidad" en el crucigrama.	40%
Uso de vocabulario	Juegos de Roles	En una conversación, ¿cómo pedirías ayuda en una tienda?	35%
		¿Cómo describirías un lugar utilizando palabras nuevas?	30%
Asociación de significados	Dinámicas Grupales	Relaciona la palabra "sol" con otra que tenga un significado opuesto.	50%
		¿Qué palabra utilizarías para expresar tristeza?	45%
Aplicación en contexto	Adivinanzas	Completa la adivinanza: "Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera".	40%
		¿Cuál es el animal que camina en cuatro patas por la mañana, dos al mediodía y tres por la noche?	35%

Nota. Esta tabla indica las dimensiones y actividades que se llevan a cabo en la fase de pre test.

A partir de los datos anteriores, podemos generar un análisis general en función de los valores de la fase inicial o pretest presentados en la Tabla 1, donde en la fase de pretest, se evidenció un

dominio limitado del vocabulario por parte de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, reflejando dificultades en distintas dimensiones evaluadas.

En la dimensión de comprensión de palabras, los estudiantes respondieron a dos preguntas mediante la actividad de crucigramas. A la pregunta “¿Cuál es el significado de la palabra sinónimo?”, solo el 45% logró responder correctamente, lo cual indica un nivel inicial limitado de reconocimiento semántico, es decir, los estudiantes tienen dificultades para comprender relaciones entre palabras con significados similares. A esto se suma el resultado de la segunda pregunta: “Encuentra la palabra que significa felicidad en el crucigrama”, donde únicamente el 40% acertó. Este resultado refuerza la conclusión anterior: los estudiantes presentan deficiencias en la identificación de palabras con significados equivalentes, una habilidad fundamental para el desarrollo del vocabulario.

En cuanto a la dimensión de uso de vocabulario, evaluada mediante juegos de roles, los resultados muestran aún mayor dificultad. Solo el 35% respondió correctamente a “¿Cómo pedirías ayuda en una tienda?”, lo que revela que una mayoría significativa de estudiantes tiene problemas para aplicar vocabulario en situaciones comunicativas cotidianas. Esto se agrava en la segunda pregunta, “¿Cómo describirías un lugar utilizando palabras nuevas?”, donde el porcentaje de aciertos cae al 30%. Esta cifra evidencia una limitada capacidad de expresión descriptiva, especialmente cuando se requiere el uso de vocabulario recientemente aprendido o poco frecuente.

En la dimensión de asociación de significados, abordada mediante dinámicas grupales, los resultados son levemente más alentadores. El 50% de los estudiantes logró asociar correctamente la palabra “sol” con una de significado opuesto, lo que sugiere que existe una base parcial en la comprensión de antónimos, aunque aún insuficiente. Por otro lado, a la pregunta “¿Qué palabra utilizarías para expresar tristeza?”, el 45% respondió adecuadamente. Esto muestra que, si bien algunos estudiantes pueden identificar emociones y vocabulario relacionado, aún se requiere fortalecer su capacidad para asociar palabras con sentimientos y contextos apropiados.

Finalmente, en la dimensión de aplicación en contexto, evaluada mediante adivinanzas, los resultados también son bajos. Solo el 40% completó correctamente la adivinanza “Blanca por dentro, verde por fuera...”, lo cual indica que la interpretación de pistas lingüísticas para aplicar el vocabulario en contextos figurativos no está del todo desarrollada. Asimismo, en la pregunta

“¿Cuál es el animal que camina en cuatro patas por la mañana, dos al mediodía y tres por la noche?”, únicamente el 35% respondió correctamente, evidenciando dificultades para vincular lenguaje figurado con conceptos abstractos o simbólicos.

Entrevista

Se diseñó una encuesta dirigida a tres docentes diferentes con el propósito de analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del vocabulario y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Estas encuestas exploraron la percepción docente sobre la efectividad de las dinámicas implementadas, los cambios observados en la interacción y participación estudiantil, así como la adaptabilidad de las estrategias a distintos ritmos de aprendizaje. Además, se indagó sobre los desafíos enfrentados durante la aplicación de las actividades y su viabilidad para ser replicadas en otros contextos educativos. La información recopilada proporcionó una visión integral sobre la utilidad y sostenibilidad de la intervención lúdica dentro del proceso educativo.

Resultados de las entrevistas

Para complementar los datos cuantitativos, se realizaron entrevistas a los docentes participantes. Los comentarios destacan la importancia de la metodología lúdica, a continuación, se tiene las respuestas de la entrevista al primer docente:

Tabla 2. *Entrevistas a los docentes*

Pregunta	Resumen de Respuestas
¿Cómo describiría el nivel de vocabulario que actualmente presentan los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran un dominio limitado del vocabulario y dificultades para usarlo en diferentes contextos. • Presentan un vocabulario reducido y dificultades para emplear sinónimos o expresarse con claridad.
¿Qué indicadores ha observado que reflejan esta dificultad en el aula?	<ul style="list-style-type: none"> • Baja participación verbal, errores frecuentes al escribir y poca fluidez en la expresión oral. • Problemas de comprensión, inseguridad al hablar y poca precisión en el uso de palabras.

¿Qué estrategias ha utilizado para apoyar el desarrollo del vocabulario?	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de lectura, memorización de palabras y uso de fichas didácticas. • Lectura dirigida, definiciones, repetición oral y ejercicios escritos.
¿Qué considera necesario para mejorar la enseñanza del vocabulario?	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar actividades más participativas y centradas en el juego y la exploración del lenguaje. • Usar métodos más dinámicos que promuevan la participación activa y significativa.
¿Qué papel cree que juegan las emociones y la motivación en este proceso?	<ul style="list-style-type: none"> • Las emociones influyen directamente en la disposición al aprendizaje del vocabulario. • La motivación es clave: cuando el estudiante se divierte, el aprendizaje se vuelve más natural.

Nota. Esta tabla indica las entrevistas a los docentes en la Fase diagnóstica previa a la aplicación de estrategias lúdicas.

Las entrevistas realizadas a los docentes durante la fase diagnóstica evidencian una preocupación compartida respecto al limitado dominio del vocabulario que presentan los estudiantes. Ambos coinciden en que esta debilidad se manifiesta en la expresión oral y escrita, así como en la comprensión de textos. Las estrategias implementadas hasta el momento han sido de corte tradicional y, aunque han ofrecido algunos resultados positivos, no han sido suficientes para lograr un aprendizaje significativo y sostenido. Esta situación ha motivado a los docentes a considerar alternativas metodológicas más dinámicas, como el uso de estrategias lúdicas que fomenten la motivación, la participación activa y el aprendizaje en contexto.

Asimismo, los docentes valoran positivamente el rol de las emociones y la motivación en el proceso de adquisición de vocabulario. Resaltan que los recursos visuales, los juegos didácticos y las actividades cooperativas pueden convertirse en elementos clave para mejorar la enseñanza del lenguaje en el aula. La disposición mostrada por los docentes hacia la innovación pedagógica, junto con su reconocimiento de las limitaciones actuales, proporciona una base sólida para el diseño de una propuesta educativa basada en estrategias lúdicas. Esta propuesta no solo

respondería a las necesidades detectadas, sino que también fortalecería las competencias lingüísticas desde una perspectiva más integral y significativa.

Resultados del Postest

En función de los resultados de la fase de postest se tabula los siguientes resultados considerando que fueron seleccionadas las preguntas más relevantes.

Tabla 3. Resultados fase de postest

Dimensión	Actividad	Pregunta	Porcentaje de Aciertos (%)
Comprensión de palabras	Crucigramas	¿Cuál es el significado de la palabra "sinónimo"?	85%
		Encuentra la palabra que significa "felicidad" en el crucigrama.	80%
Uso de vocabulario	Juegos de Roles	En una conversación, ¿cómo pedirías ayuda en una tienda?	75%
		¿Cómo describirías un lugar utilizando palabras nuevas?	70%
Asociación de significados	Dinámicas Grupales	Relaciona la palabra "sol" con otra que tenga un significado opuesto.	90%
		¿Qué palabra utilizarías para expresar tristeza?	85%
Aplicación en contexto	Adivinanzas	Completa la adivinanza: "Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera".	80%
		¿Cuál es el animal que camina en cuatro patas por la mañana, dos al mediodía y tres por la noche?	75%

Nota. Esta tabla indica las dimensiones y actividades que se llevan a cabo en la fase de post test.

Los resultados obtenidos en la fase de postest se evidencian en la Tabla 3, donde una mejora significativa en el dominio del vocabulario por parte de los estudiantes tras la implementación de estrategias lúdicas.

En la dimensión de comprensión de palabras, los resultados reflejan un avance significativo en el entendimiento del significado de términos clave. La pregunta “¿Cuál es el significado de la palabra ‘sinónimo’?” obtuvo un 85% de aciertos, lo que evidencia una mejora notable respecto al pretest, donde solo se alcanzó un 45%. Este incremento sugiere que la estrategia lúdica mediante crucigramas fortaleció la retención de conceptos. De igual forma, el 80% de aciertos en la identificación de una palabra equivalente a “felicidad” dentro del crucigrama indica que los estudiantes no solo comprendieron el término, sino que lograron ubicarlo dentro de un contexto visual y estructurado, lo cual facilitó la conexión semántica y la ampliación del vocabulario.

Respecto a la dimensión del uso de vocabulario, los estudiantes también demostraron mejoras sustanciales. En la pregunta “¿Cómo pedirías ayuda en una tienda?”, el 75% respondió correctamente, mostrando que los juegos de roles resultaron efectivos para desarrollar habilidades comunicativas prácticas. La contextualización del lenguaje permitió a los estudiantes usar expresiones de forma más fluida y con mayor confianza. Asimismo, el 70% logró describir un lugar utilizando palabras nuevas, lo que evidencia no solo adquisición de léxico, sino también una aplicación adecuada del mismo en situaciones descriptivas. Este resultado contrasta favorablemente con los porcentajes más bajos del pretest, reafirmando la eficacia de las actividades interactivas para fomentar el uso del lenguaje en contextos reales.

En cuanto a la asociación de significados, los resultados fueron sobresalientes. El 90% de los estudiantes pudo identificar correctamente un antónimo de la palabra “sol”, lo que demuestra una sólida comprensión de relaciones semánticas opuestas, una habilidad esencial para enriquecer el análisis lingüístico. Además, el 85% fue capaz de elegir una palabra adecuada para expresar tristeza, lo cual sugiere que lograron vincular emociones con términos específicos, mejorando la expresión emocional y empática. Las dinámicas grupales permitieron una construcción colectiva del significado, promoviendo la participación y el pensamiento crítico.

Finalmente, en la dimensión de aplicación en contexto, se observó una mejora considerable en el razonamiento lingüístico. El 80% de los estudiantes resolvió correctamente la adivinanza “Blanca por dentro, verde por fuera...”, lo cual implica un buen manejo del lenguaje figurado y de pistas contextuales. Por otra parte, el 75% respondió adecuadamente a la adivinanza sobre el ciclo de la vida humana representado por el número de patas, lo que indica un desarrollo del pensamiento abstracto y una comprensión más profunda de mensajes simbólicos. Estas actividades fomentaron la deducción, la interpretación y el uso flexible del lenguaje.

Comparación por Estrategia Lúdica

La efectividad de las estrategias lúdicas fue evaluada comparando el desempeño de los estudiantes en cada tipo de actividad. La Tabla 8 presenta los resultados detallados:

Tabla 4. Cuadro comparativo de resultados por estrategia lúdica aplicada

Estrategia Lúdica	Pregunta Evaluada	Porcentaje de aciertos en pre test	Porcentaje de aciertos en post test
Crucigramas	¿Cuál es el significado de la palabra "sinónimo"?	45%	85%
Juegos de Roles	¿Cómo describirías un lugar utilizando palabras nuevas?	30%	70%
Dinámicas Grupales	Relaciona la palabra "sol" con otra de significado opuesto.	50%	90%
Adivinanzas	Completa la adivinanza: "Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga, espera".	40%	80%

Nota. Elaborado por autores, 2025.

Se observa que las dinámicas grupales y los crucigramas fueron las estrategias más efectivas, con incrementos del 40% y 45% en el desempeño de los estudiantes. Esto puede atribuirse a que estas actividades fomentan el trabajo colaborativo y el pensamiento asociativo, facilitando la

comprensión del vocabulario. En contraste, los juegos de roles mostraron un avance menor (40%), posiblemente porque algunos estudiantes aún enfrentaron dificultades para integrar nuevas palabras en conversaciones espontáneas.

Triangulación de datos

La evaluación final se basó en la comparación de los resultados del pretest y posttest, junto con el análisis de las entrevistas a los docentes. Se utilizó una triangulación de datos para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del vocabulario.

Tabla 5. *Triangulación de resultados*

Categoría de Análisis	Pretest	Posttest	Percepción de los Docentes
Nivel de vocabulario	60% de los estudiantes tenía un nivel limitado, 20% neutral y 20% avanzado.	Solo el 8% permaneció en nivel limitado, 8% en nivel neutral y el 84% alcanzó nivel avanzado.	Se evidenció un progreso significativo en el dominio del vocabulario.
Impacto de las estrategias lúdicas	Dificultades en la aplicación del vocabulario en contexto.	Mayor retención y aplicación de palabras en situaciones comunicativas.	Las estrategias favorecieron la comprensión y uso práctico del vocabulario.
Actividades más efectivas	Métodos tradicionales con bajo impacto en el interés del estudiante.	Crucigramas (+45%) y dinámicas grupales (+40%) fueron las más efectivas.	Se destaca el aprendizaje colaborativo como un factor clave.
Habilidades sociales	Baja confianza y participación en actividades orales.	Se observó mayor seguridad y fluidez en la comunicación.	Se fortaleció la interacción y el trabajo en equipo.

Desafíos identificados	Falta de interés y dificultades en la construcción de oraciones.	y Algunos estudiantes aún presentan dificultades en la espontaneidad al hablar.	Se recomienda integrar estrategias complementarias para reforzar el vocabulario.
-------------------------------	--	---	--

Nota. Triangulación de resultados.

Validación de los instrumentos

Para garantizar la fiabilidad y validez de los instrumentos empleados en esta investigación, se implementaron procedimientos rigurosos en su diseño, aplicación y análisis. El pretest y postest fueron diseñados para medir de manera precisa el nivel de vocabulario de los estudiantes, asegurando que los resultados reflejaran con fidelidad el impacto de las estrategias lúdicas implementadas. La validación se llevó a cabo mediante tres enfoques principales: validación de contenido, validación de confiabilidad y validación mediante grupo piloto.

Impacto de las estrategias Lúdicas en el desarrollo del vocabulario

Los resultados cuantitativos reflejan un cambio positivo en el nivel de vocabulario de los estudiantes. La disminución del porcentaje de estudiantes en la categoría "Limitado" (del 60% al 8%) y el incremento en la categoría "Avanzado" (del 20% al 84%) demuestran la efectividad de las estrategias lúdicas.

Las actividades más impactantes fueron crucigramas y dinámicas grupales, con una mejora del 40% y 45% en el desempeño de los estudiantes, respectivamente. No obstante, los juegos de roles presentaron una menor incidencia de mejora (40%), ya que algunos estudiantes aún enfrentaron dificultades en la construcción de oraciones espontáneas.

Percepciones finales de Docentes y Estudiantes

Las entrevistas a los docentes corroboraron que las estrategias lúdicas no solo mejoraron el aprendizaje del vocabulario, sino también promovieron habilidades sociales como la comunicación, la confianza y el trabajo en equipo. Los estudiantes destacaron que el aprendizaje fue más dinámico y significativo, mostrando mayor motivación y seguridad en la participación.

Discusión

Interpretación de resultados

Los resultados obtenidos en este estudio reflejan una mejora significativa en el vocabulario de los estudiantes tras la aplicación de estrategias lúdicas. Se evidencia un incremento notable en la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar nuevas palabras en contextos significativos al comparar el pretest y el postest. En el pretest, muchos estudiantes tenían vocabulario limitado. En el postest, se vio una distribución más equilibrada, con más estudiantes en niveles avanzados de vocabulario.

La aplicación de estrategias lúdicas potenció el aprendizaje del vocabulario, como sugiere la hipótesis planteada. Las estrategias utilizadas facilitaron la adquisición de vocabulario y promovieron un ambiente de aprendizaje motivador y colaborativo, cumpliendo así los objetivos del estudio.

Estos resultados son respaldados por el análisis cualitativo de las entrevistas con los docentes. La interacción social y la resolución de problemas son factores clave para la motivación y retención del vocabulario, según el Docente 1. Los estudiantes mostraron mayor interés en actividades como crucigramas y dinámicas grupales. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para aplicar el vocabulario en conversaciones espontáneas, según el Docente 2, quien destacó el impacto positivo de los juegos de roles y la necesidad de una transición progresiva hacia el uso natural del lenguaje. El Docente 3 identificó dificultades en la interpretación semántica de algunas palabras, pero resaltó la utilidad de las adivinanzas para fortalecer la memoria y creatividad.

La importancia de combinar diferentes estrategias lúdicas para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes se refuerza con estos resultados. Para consolidar el uso en la comunicación oral, es necesario complementar la implementación de estrategias lúdicas con prácticas repetitivas y ejercicios contextuales. Las estrategias lúdicas son efectivas para la adquisición de vocabulario.

Comparación con estudios anteriores

Los hallazgos de este estudio concuerdan con investigaciones previas que han demostrado la efectividad de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del vocabulario. Candela y Benavides (2020) encontraron que el uso de actividades lúdicas incrementa la motivación y participación de los estudiantes, lo que coincide con los resultados obtenidos en esta investigación. Además, Pardo (2023) destacó que estas estrategias no solo favorecen el aprendizaje del lenguaje, sino que también reducen la ansiedad en los estudiantes, lo que también fue evidenciado en la percepción positiva de los docentes sobre la actitud de los estudiantes durante la intervención.

Sin embargo, a diferencia de otros estudios que han enfatizado el uso de plataformas digitales para el aprendizaje lúdico, este estudio se centró en estrategias tradicionales como crucigramas, adivinanzas y juegos de roles. Esta diferencia destaca la versatilidad de las metodologías lúdicas y su aplicabilidad en diversos entornos educativos, independientemente del acceso a tecnología.

Implicaciones de los hallazgos

El impacto positivo y significativo de las estrategias lúdicas en la enseñanza del vocabulario sugiere que su adecuada implementación y aplicación puede ser altamente beneficiosa en diversos niveles educativos, contribuyendo de manera efectiva al desarrollo integral de los estudiantes. La capacidad intrínseca de los juegos para fomentar la interacción social y el aprendizaje cooperativo refuerza la idea fundamental de que el vocabulario no debe ser abordado de manera aislada, sino que debe ser enseñado y aprendido en contextos significativos que promuevan su aplicación práctica en situaciones cotidianas y reales. Asimismo, la implementación de estas estrategias pedagógicas podría ser aplicada de manera transversal en diversos ámbitos del proceso educativo, abarcando no solo la expresión escrita y la interpretación de textos, sino también fomentando un crecimiento significativo en la competencia comunicativa de los educandos.

Limitaciones del estudio

A pesar de los resultados altamente favorables obtenidos en el desarrollo de esta investigación, es importante destacar que se han identificado ciertas limitaciones que podrían influir en la interpretación de los hallazgos. En primer lugar, es importante señalar que la muestra utilizada en el estudio fue notablemente reducida, lo cual plantea ciertas limitaciones en términos de la

capacidad de generalizar los hallazgos obtenidos a otras poblaciones con características distintas. Asimismo, es importante tener en cuenta que el periodo de tiempo en el que se llevó a cabo la intervención fue de un total de ocho semanas, lo cual limita nuestra capacidad para determinar si los beneficios positivos derivados del enfoque educativo basado en el juego perduran en el transcurso de un periodo prolongado. Una limitación adicional a considerar es la falta de un grupo de control adecuado en el estudio, lo cual dificulta la posibilidad de llevar a cabo análisis comparativos con enfoques metodológicos convencionales.

Direcciones para futuras investigaciones

Para obtener una visión más completa del impacto de las estrategias lúdicas en la enseñanza del vocabulario, futuras investigaciones podrían enfocarse en:

- Realizar estudios longitudinales para analizar la retención del vocabulario adquirido con el paso del tiempo.
- Ampliar la muestra para obtener resultados más generalizables.
- Incorporar un grupo de control para comparar la efectividad de las estrategias lúdicas con otros enfoques metodológicos.
- Explorar la combinación de estrategias lúdicas con herramientas digitales para evaluar su impacto en entornos de aprendizaje híbridos.

Conclusiones

Los resultados de la presente investigación comprueban la eficacia de las estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para el perfeccionamiento del vocabulario en alumnos de cuarto año de Educación General Básica. A través de un análisis comparativo entre las pruebas pretest y posttest, esto presenta un incremento notable en el dominio del vocabulario estudiantil, lo cual sugiere que estas estrategias promueven un mejor aprendizaje, por lo que se concluye que:

- a) Las estrategias lúdicas incrementan la motivación y participación de los estudiantes, lo que genera un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo.

- b) La implementación de juegos de roles, crucigramas y dinámicas grupales facilita la retención y comprensión del vocabulario, promoviendo su uso en situaciones formales e informales.
- c) Se identificaron diferencias en la efectividad de cada estrategia, destacando que los crucigramas y dinámicas grupales resultaron más eficaces, mientras que los juegos de roles requerían un mayor tiempo de práctica para consolidar el aprendizaje.
- d) La percepción de los docentes fue favorable hacia el aprendizaje lúdico como herramienta pedagógica, aunque enfatizaron la necesidad de una planificación cuidadosa y adaptación a las características individuales de los estudiantes.

Aunque los descubrimientos evidencian un impacto positivo en el estudio, se debe continuar con la exploración y perfeccionamiento de estas estrategias con el objetivo de optimizar su implementación en diversos contextos educativos. Además, en investigaciones futuras se podría profundizar en el efecto duradero de estas metodologías y su integración con otras técnicas pedagógicas para potenciar el aprendizaje del vocabulario en contextos comunicativos reales.

Referencias

- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*. Logroño: Universidad de la Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/download/tesis/325324.pdf>
- Caballeros, M., Sazo, E., & Gálvez, J. (2014). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: Experiencias exitosas de Guatemala. *Interamerican Journal of Psychology*, 48(2), 212-222. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, E., Cruz, F., & Sangerman, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 8(7), 1603-1617. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342017000701603&script=sci_abstract&tlng=pt

- Campozano, J., Garcia, P., Álava, L., Arana, M., & Inte, J. (2024). Aprendizaje activo y enseñanza efectiva. *Revista Ciencia Latina Internacional*, 146. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cli_w1043
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Cevallos, J. (2022). Estrategia didáctica para desarrollar la comunicación oral entre el docente y los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 13(4), 341-361. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8808759>
- Hernández, M., Llamas, I., & Dzib, D. (2022). *Estrategias didácticas innovadoras, elemento clave en la nueva normalidad educativa*. Villahermosa, Tabasco: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. <https://www.spiujat.mx/pdf/emu2022/Estrategias%20didácticas%20innovadoras,%20elemento%20clave%20en%20la%20nueva%20normalidad%20educativa.pdf>
- Justicia, A., Pichardo, M. C., & Justicia, F. (2015). El enfoque longitudinal facilitó el seguimiento del progreso individual y grupal, evidenciando la evolución del dominio léxico en diferentes etapas del proceso educativo. *Revista de Psicodidáctica*, 20(2), 263-283. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17541412004>
- López, J., & Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona*(76). <https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/html/>
- Ministerio de Educación Bolivia. (2023). *Propuesta Transformadora hacia la Calidad Educativa*. La Paz, Bolivia: Ministerio de Educación.

https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/veaye/dgee/Propuestas_transformadoras_Hacia_la_Calidad_Educativa_2023_.pdf

Pardo, G. (27 de agosto de 2023). *Sistema de Estrategias Metodológicas Inclusivas para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de la Lectoescritura desde la Atención a la Diversidad en la Unidad Educativa Ciudad de Portoviejo*. Portoviejo: Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3283>

Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje, Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Pyle, A. (febrero de 2018). *Aprendizaje basado en el juego*. Canadá: University of Toronto. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Rodríguez, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477-489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Sáinz, A. (28 de noviembre de 2019). *Las necesidades educativas especiales en el segundo ciclo de Educación Infantil*. España: Gobierno Vasco Instituto para el Desarrollo Curricular y la Formación del Profesorado. https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110006c_Doc_EJ_nee_hh2_c.pdf

Santillán, J. (21 de febrero de 2022). La importancia de la comunicación oral y escrita en el siglo XXI. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(2), 2061-2077. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3696>