

PROYECTO ENJOY LEARNING VOCABULARY BY PLAYING BINGO

Project Enjoy Learning Vocabulary by Playing Bingo

Ana Quinonez Beltran *, <https://orcid.org/0000-0002-5722-1096>

Elsa Morocho Cuenca, <https://orcid.org/0000-0002-2573-1593>

Carmen Benítez Correa, <https://orcid.org/0000-0001-9745-4938>

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

*Autor para correspondencia. email alquinones@utpl.edu.ec

Para citar este artículo: Quinonez Beltran, A., Morocho Cuenca, E. y Benítez Correa, M. (2024). Proyecto Enjoy Learning Vocabulary by Playing Bingo. *Maestro y Sociedad*, (Número Especial Vinculación Sociedad y Educación), 68-71. <https://maestroysociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: El proyecto Enjoy Learning Vocabulary by Playing BINGO tuvo como objetivo fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés de los alumnos de Educación General Básica media (EGB) a través del videojuego Bingo. Participaron 165 estudiantes de Prácticum 2 de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la modalidad abierta y a distancia. Materiales y métodos: Los practicantes enseñaron temas de vocabulario (verbos, comida, vestimenta, pasatiempos, y adjetivos) a 826 niños de instituciones educativas públicas en diferentes provincias del país. Se aplicaron técnicas como pre test, post test y encuesta para la recolección de datos. Resultados: Los resultados evidenciaron que el uso del videojuego incidió positivamente en el aprendizaje de vocabulario de los participantes. Adicionalmente, ellos manifestaron sus percepciones positivas sobre el uso del videojuego debido a que les pareció divertido y motivante; por lo cual les gustaría continuar utilizándolo en su aprendizaje de vocabulario. Discusión: El vocabulario se convierte en la base para potenciar el hablar, escuchar, leer y escribir en inglés; por lo tanto, su adquisición y aprendizaje se ha constituido en el interés de las personas involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Conclusiones: El proyecto permitió a los practicantes innovar en su experiencia docente a través del uso de recursos tecnológicos y a desarrollar sus competencias de acuerdo al perfil de la carrera.

Palabras clave: aprendizaje, videojuego, vocabulario en inglés.

ABSTRACT

Introduction: The Enjoy Learning Vocabulary by Playing BINGO project aimed to strengthen the English vocabulary learning of Middle Basic General Education (EGB) students through the video game Bingo. 165 students of Practicum 2 of the Pedagogy of National and Foreign Languages program participated in the open and distance modality. Materials and methods: The practitioners taught vocabulary topics (verbs, food, clothing, hobbies, and adjectives) to 826 children from public educational institutions in different provinces of the country. Techniques such as pre-test, post-test and survey were applied for data collection. Results: The results showed that the use of the video game had a positive impact on the participants' vocabulary learning. Additionally, they expressed their positive perceptions about the use of the video game because they found it fun and motivating; Therefore, they would like to continue using it in their vocabulary learning. Discussion: Vocabulary becomes the basis to enhance speaking, listening, reading and writing in English; Therefore, its acquisition and learning has become the interest of the people involved in the teaching-learning process. Conclusions: The project allowed practitioners to innovate in their teaching experience through the use of technological resources and to develop their skills according to the career profile.

Keywords: learning, video game, English vocabulary.

Recibido: 19/10/2023 Aprobado: 4/12/2023

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de vocabulario es esencial para lograr una comunicación efectiva en todo idioma, para ello es necesario que todo estudiante adquiriera un mínimo de léxico durante las diferentes etapas de adquisición del lenguaje. De acuerdo a Dunsmore (2020) los estudiantes necesitan aprender un mínimo de 95% de palabras para entender la información que reciben y poder comunicar sus ideas sin dificultad. El idioma inglés es parte de realidad ya que el vocabulario es uno de los elementos esenciales sobre el que se desarrollan las destrezas de este idioma.

En este contexto y dado que nuestra realidad educativa no está exenta de esta problemática, se desarrolló el presente proyecto cuyo principal objetivo fue fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés de los alumnos de Educación General Básica media (EGB) a través del videojuego Bingo, el cual, a diferencia de otras aplicaciones, tiene características prácticas como las de usarlo en dispositivos móviles, no requerir conexión a Internet, personalización de las categorías según los contenidos a estudiar, uso indefinidas, entre otras.

De allí que, el uso de este videojuego y una adecuada metodología se constituyeron en los elementos esenciales para el éxito del proyecto a través del cual los alumnos aprendieron vocabulario en inglés de forma dinámica, interactiva e innovadora, lo que contribuyó tanto al mejoramiento de su competencia lingüística en el idioma inglés como al desarrollo de su comunidad.

Bajo este antecedente, consideramos que el presente proyecto tuvo un impacto positivo en la sociedad ya que se constituyó en un aporte en el campo de la innovación social del país, fue un puente entre la escuela y la comunidad para poder dar respuesta a la problemática de aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, y permitió promover el trabajo conjunto entre docentes, padres de familia y estudiantes.

Con ello, la Universidad Técnica Particular de Loja a través de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, continúa alineado al compromiso y la responsabilidad adquirida para contribuir al desarrollo Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (Educación de Calidad) en la búsqueda de una educación inclusiva y de calidad orientada a mejorar la vida de las personas y el desarrollo sostenible de la comunidad.

MATERIALES Y MÉTODO

En el presente proyecto participaron 165 los estudiantes de Prácticum 2 de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la modalidad abierta y a distancia (MAD) de la Universidad Técnica Particular de Loja, quienes impartieron clases de inglés, específicamente sobre vocabulario, a 826 estudiantes de educación básica media de colegios fiscales y a quienes dejaron de recibir educación formal como consecuencia de la pandemia pertenecientes a varias provincias del Ecuador. Durante las clases los practicantes UTPL fortalecieron el aprendizaje de vocabulario en inglés de sus estudiantes a través del uso del videojuego BINGO. El proyecto se desarrolló en las siguientes etapas:

CAPACITACIÓN

Inicialmente se capacitó tanto a los practicantes como a los estudiantes de los colegios sobre cómo usar el videojuego, sus características, y contenido (5 categorías con temas de vocabulario: vestimenta, adjetivos, pasatiempos, verbos, y comida). Adicionalmente, se dio a conocer sobre el proceso planificado para el proyecto. Posteriormente, los practicantes aplicaron un pre test a los estudiantes con la finalidad de determinar su nivel de conocimiento de vocabulario de los temas a abordar.

PLANIFICACIÓN DE LAS CLASES

Previo al desarrollo de las clases, los practicantes diseñaron las respectivas planificaciones en las que se incluyeron actividades individuales y grupales con el uso del videojuego en diferentes momentos de la clase. Las planificaciones fueron revisadas y retroalimentadas por el tutor de Prácticum.

DESARROLLO DE CLASES

Al inicio de cada clase los alumnos jugaron en el videojuego la categoría de vocabulario establecida a fin de que se familiaricen con la misma. Luego de esta actividad, los practicantes continuaron con otras actividades individuales o grupales a fin de reforzar el tema de vocabulario. Seguidamente, los estudiantes usaron el videojuego por dos ocasiones más; y, finalmente, desarrollaron otra actividad en la que se usó el vocabulario de acuerdo a un contexto.

CIERRE

Finalmente, los practicantes aplicaron un post test al término de todas las clases con la terminología abordada para determinar la incidencia del videojuego en el aprendizaje de vocabulario en inglés de cada estudiante. Adicionalmente, se administraron una encuesta de satisfacción a fin de determinar su percepción final sobre el uso del videojuego durante su aprendizaje de vocabulario.

RESULTADOS

En la figura 1 muestra los resultados obtenidos tanto en el pre test como en el post test, entre los cuales hay una importante diferencia (2.76 puntos), lo cual implica que sí hubo mejoramiento en el aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes a través del uso del videojuego BINGO.



Fig. 1 Resultados pre test y post test

De allí que, los participantes, luego de la ejecución del proyecto, incrementaron su conocimiento respecto a las cinco categorías de vocabulario (verbos, comida, vestimenta, adjetivos, y pasatiempos) aprendidas durante las clases y con el apoyo del videojuego. Ello, les permitirá tener menos dificultad para comprender un mensaje oral escrito que incluyan las palabras aprendidas.



Fig. 2 Percepciones de los estudiantes

La imagen 2 evidencia la tendencia positiva de los estudiantes respecto al uso del videojuego BINGO ya que mayoritariamente manifestaron que el mismo les ayudó a aprender vocabulario en inglés muy rápidamente porque es divertido, y que les gustaría continuar utilizándolo en su proceso de aprendizaje.

Estos resultados tienen relación con las características que tiene el videojuego como el de poder usarlo en

dispositivos móviles, no requiere de conexión a Internet, es de uso indefinido, de fácil uso, y motivador.

DISCUSIÓN

Según Diamond y Gutlohn (2006) la adquisición del vocabulario se la realiza a través de la exposición directa de las palabras e instrucción explícita de palabras específicas y estrategias de aprendizaje de palabras. De su parte, Alagozlu y Kiyamazarslan (2020) manifiesta que el vocabulario se convierte en la base para potenciar el hablar, escuchar, leer y escribir en inglés; por lo tanto, su adquisición y aprendizaje se ha constituido en el interés de las personas involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De allí que, al igual que las destrezas mencionadas, es importante la aplicación de diferentes estrategias y recursos a fin de que la adquisición de la nueva terminología en este idioma sea efectiva. Actualmente, son varios los recursos digitales que pueden ser usados para este fin como por ejemplo las flashcards digitales como Anki, Quizlet entre otras, cuya naturaleza permiten ser utilizadas en cualquier lugar y tiempo (Elgort, 2018). Sin embargo, pese a que existen una gran cantidad de recursos para enseñar vocabulario en inglés no se evidencia que los estudiantes logren un mínimo de vocabulario que les permita comunicarse adecuadamente en este idioma. Esto debido a factores como la falta de estrategias para enseñar vocabulario, uso de metodologías tradicionales que enfocan principalmente la gramática, la poca importancia que los docentes tienen hacia la enseñanza de vocabulario, limitado tiempo de clase para la práctica de vocabulario, carencia de recursos didácticos para enseñar vocabulario, uso inadecuado de recursos didácticos, recursos poco motivadores, entre otras.

CONCLUSIONES

Los estudiantes de EGB media fortalecieron su aprendizaje de vocabulario en inglés a través del uso del videojuego FUN BINGO ya que hubo un incremento significativo entre los resultados del pre test y post test. Las percepciones de los participantes sobre el uso de FUN BINGO para su aprendizaje de vocabulario en inglés fueron positivas ya que les pareció divertido y les gustaría continuar utilizándolo. El proyecto permitió a los practicantes innovar en su experiencia docente a través del uso de recursos tecnológicos y a desarrollar sus competencias de acuerdo al perfil de la carrera.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alagozlu, N & Kiyamazarslan V. (2020). Current Perspectives on Vocabulary Learning and Teaching. Scholars Publishers.
2. Diamond, L., & Gutlohn, L. (2006). Teaching vocabulary. Retrieved from <http://www.readingrockets.org/article/teaching-vocabulary>.
3. Elgort, I. (2018). Teaching/developing vocabulary using ICTs and digital resources. The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching, 1-15.
4. Ministerio de Educación del Ecuador. (2021, Noviembre 10). El Ministerio de Educación garantiza el acceso a la educación para todos los niños, niñas y jóvenes inscritos en el ciclo Costa. <https://educacion.gob.ec/el-ministerio-de-educacion-garantiza-el-acceso-a-la-educacion-para-todos-los-ninos-ninas-y-jovenes-inscritos-en-el-ciclo-costa/>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Ana Quinonez Beltran, Elsa Morocho Cuenca y Carmen Benítez Correa: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.