

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

## JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN IDIOMA INGLÉS

AUTORES:           Andrea Muñoz Rodríguez<sup>1</sup>  
                          Martha Narcisa Loor Fernández<sup>2</sup>  
                          Francisco Octavio León Villacís<sup>3</sup>  
                          Javier Antonio Zambrano Mero<sup>4</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [andymire18@hotmail.com](mailto:andymire18@hotmail.com)

Fecha de recepción: 12 - 11 - 2018

Fecha de aceptación: 23 - 01 - 2019

**RESUMEN**

El objetivo de la presente investigación es analizar los juegos didácticos y su relevancia para el desarrollo de la memorización y expresión oral con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa “Pinceladas” en el año 2016-2017”. Se aplicaron la investigación exploratoria y la descriptiva con la finalidad de analizar el rol de los juegos dentro del ámbito educativo, ya que funcionan como una herramienta pedagógica que integra no solo a los estudiantes, sino también a los maestros involucrados en la formación de los mismos. Encuestas aplicadas a los docentes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas, cuyos resultados más significativos será reflejado en este estudio demostró que la influencia de los juegos en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar hoy en día es una de las principales técnicas utilizadas en la educación debido a sus grandes alcances en el desarrollo que los estudiantes alcanzan en diferentes áreas. La ficha de observación fue creada por un colectivo de experto en el área de formación pedagógica del distrito 13D11 de la zona 4 de Sucre- San Vicente estructurado por cinco elementos y cinco escala de evaluación, tal como se muestra en la tabla que a continuación se muestra. Se concluye que los juegos didácticos de aprendizaje ayudan a

---

<sup>1</sup> Magister en Enseñanza del Idioma Inglés. Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Ingles. Doctorante de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Docente Auxiliar a Tiempo Completo del Centro de Idiomas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Ecuador.

<sup>2</sup> Licenciada en Ciencias de la Educación mención Ingles. Magister en Enseñanza del Idioma Inglés. Doctorante de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Docente de Inglés del Departamento de Lenguas Modernas de la Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [mnlf2427@hotmail.com](mailto:mnlf2427@hotmail.com)

<sup>3</sup> Licenciado en Comunicación, mención Publicidad y Mercadotecnia, Máster Universitario en Comunicación Internacional, Traducción e Interpretación. Técnico docente tiempo completo del Centro de Idiomas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Ecuador. E-mail: [fleonvillacis@gmail.com](mailto:fleonvillacis@gmail.com)

<sup>4</sup> Magister en Enseñanza del Idioma Inglés. Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Ingles. Doctorante de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Investigador acreditado por la SENESCYT. Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, campus Bahía de Caráquez. Ecuador. E-mail: [javierzmerol@gmail.com](mailto:javierzmerol@gmail.com)

mejorar la memorización y expresión oral del idioma Inglés y facilita una comunicación fácil y divertida.

PALABRAS CLAVE: juegos; didáctica; pedagógico; análisis; ámbito educativo.

## **THE DIDACTIC GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF THE ORAL EXPRESSION IN THE LEARNING OF THE ENGLISH LANGUAGE**

### ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the didactic games and their relevance for the development of memorization and oral expression with pre-school children of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016-2017". Exploratory and descriptive research were applied in order to analyze the role of games within the educational sphere, since they function as a pedagogical tool that integrates not only students, but also teachers involved in the formation of the same. . Surveys applied to pre-school teachers of the Pinceladas Educational Unit, whose most significant results will be reflected in this study showed that the influence of games on oral expression and memorization of pre-school students today is a of the main techniques used in education due to its great scope in the development that students achieve in different areas. The observation sheet was created by a group of experts in the area of pedagogical training in district 13D11 of zone 4 of Sucre-San Vicente structured by five elements and five evaluation scale, as shown in the table below. It is concluded that the didactic learning games help to improve the memorization and oral expression of the English language and facilitate easy and fun communication.

KEYWORDS: games; didactic; pedagogical; analysis; educational field.

### INTRODUCCIÓN

La presente investigación "Juegos didácticos y su relevancia para el desarrollo de la memorización y expresión oral con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa "Pinceladas" en el año 2016-2017", permitió la recolección de datos interesantes que proporcionaron información llamativa en cuanto a la memorización y expresión oral, sus ventajas y su optimización con la ayuda de juegos didácticos.

Este estudio se justificó debido a que el Inglés es uno de los idiomas más incluidos en una malla curricular estudiantil pero en grados superiores y siendo los primeros años de vida escolar los mejores para ser aprendido ya que el estudiante está en su mejor etapa de aprendizaje. El siguiente trabajo de investigación se basó en niños de pre-escolar y el desarrollo de la memorización para una buena expresión oral.

La mayoría de las escuelas en la ciudad de Bahía de Caráquez no cuenta con una malla curricular donde se incluya el inglés como una materia con suficientes horas de clases para niños de los primeros grados, específicamente pre-escolar, siendo estos grados los precisos para aprender un segundo idioma.

Tomando en cuenta a Caneo, M. (1987), plantea que la utilización del juego didáctico dentro del aula desarrolla en los niños diversos aspectos no solo en el área cognitiva, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de diferentes formas.

Al aplicarse varias estrategias específicas como *dress up*, *bingo*. etc... lo que se consiguió en los niños fue un aprendizaje duradero ya que al aprender de una forma novedosa y didáctica pudieron recordarlo en su divertido día a día, además, su base para avanzar a los siguientes grados escolares fue ideal.

En cada actividad realizada no solo se desarrollaron las habilidades antes mencionadas sino que también se les enseñó a aprender con diferentes tipos de metodologías. Otra ventaja es que al ser pequeños solo se dedican a escuchar y desarrollan el listening de una manera impresionante, que es una de las habilidades más difíciles de manejar en grados superiores especialmente en la secundaria.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

Lo que se buscó con este proyecto de investigación es que tanto padres de familia como maestros noten lo importante que es que la institución educativa cuente con suficientes horas académicas dedicadas a la enseñanza del idioma Inglés y cabe recalcar que esta debe de ser divertida para que los estudiantes se enamoren de la materia y su aprendizaje sea provechoso.

Con respecto al diseño teórico, se planteó a su vez el problema científico el cual llevó a preguntar lo siguiente: ¿Los juegos didácticos son relevantes en el desarrollo de la memorización y expresión oral en los niños de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas periodo 2016?

Acerca del objeto de investigación, los juegos didácticos en la mayoría de las escuelas en el nivel pre-escolar se centran en letras, números, nociones y arte (en español) pero no en empezar a formar una base sólida de un segundo idioma incluido en sus clases diarias, entonces, a simple vista se pudo observar el problema que existe a nivel educativo.

El objetivo de este análisis fue desarrollar habilidades que lleven a una buena memorización y expresión oral para un aprendizaje duradero a través de los juegos didácticos.

Se aplicaron la investigación exploratoria y la descriptiva. No se trató exclusivamente de la obtención y la acumulación de datos y su tabulación correspondiente, sino que se relacionó con opiniones de personas, sus puntos de vista y las actitudes que se mantienen. Así mismo explorar sobre sucesos de los cuales no se tiene conocimiento y lograr responder para qué y cuál es el problema.

En relación a la población y muestra, la población para la presente investigación la constituyeron la directora, dos docentes de inglés y los estudiantes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas.

La idea de los juegos didácticos, nace a partir de incentivar al estudiante a desarrollar habilidades tanto motoras como cognitivas, de manera que puedan recordar mediante las mismas palabras que puedan utilizar en su vida diaria y expresarlas a quienes los rodeen, es decir, que exista participación en todas las áreas donde se encuentren, y que todos sean parte de ella.

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término Inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

Los juegos didácticos son una técnica participativa orientada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, promoviendo así disciplina; este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento del aprendizaje.

El propósito hacia donde están dirigidos los juegos de este tipo es principalmente el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo favorecen el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que enriquecen todos los aspectos del progreso de los niños.

Según Vygotsky, el juego conlleva a la comunicación, expresión de pensamientos, enfrentamiento de situaciones de triunfo o de frustración con los sentimientos que ellos implican, sin dejar de lado los diferentes aprendizajes que se obtienen. Pero todo esto puede ser fortalecido en gran manera con la ancha variedad de juegos al alcance sin ser dependientes de equipos electrónicos.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. (Bañeres, La influencia educativa de los juegos, 2008)

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

El juego es utilizado como herramienta predilecta con el fin de facilitar y fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje ya sea individual o grupal. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido, ya que se descubre que el juego puede ser creativo y el aprendizaje entretenido.

Este tipo de juegos permiten que los niños y niñas exploren sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplíen estas capacidades permitiendo así descubrirse a sí mismos. De esta forma van conquistando su cuerpo y el mundo exterior. En referencia al desarrollo social y afectivo, los niños y las niñas socializan con sus compañeros y aprenden normas de comportamiento debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice “Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones.

Como seres humanos, sus acciones son intensificadas mediante aspectos motivacionales intrínsecos y estímulos procedentes del entorno, a su vez encadenados a la práctica de cualquier actividad. Este fenómeno se muestra desde el primer momento que cada persona empieza a tener sentido de la razón, por la cual el juego se convierte en una destreza que no sólo recrea y puede estimular, sino que también acerca al niño hacia la edificación del saber.

En algunas circunstancias, respecto al juego, el pensamiento del adulto es diferente a la del menor, ya que aquel tiende a idear el juego a partir de una lógica funcional mientras el niño lo hace por placer, por diversión y así cimienta un espacio oportuno donde expresarse e implantar contacto con el mundo.

Se puede deducir entonces que el juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano cuenta para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean.

El juego como agente socializador cumple otras funciones que van más allá que recrear al niño o tenerlo entretenido por un tiempo determinado. El juego involucra la integración y aceptación, el mismo que actúa como agente de transporte al conocimiento de forma divertida y más significativa. Conduce al ser humano a ser creativo, dinámico e independiente.

Es así que el juego se convierte en un agente socializador que favorece el desarrollo del niño como ser social y a través de los valores fundamentales se fortalecen. De esta forma, la dimensión lúdica no solo es diversión sino también aprendizaje. Así, tanto docentes como padres de familia están en la necesidad de tratar el juego no solo como un pasatiempo, sino también con el objetivo de ayudar al niño a superar debilidades que aparecen a medida que va creciendo.

Complementando a Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). (Huizinga, 1968)

Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Franc, 2002)

Desde tiempos antiguos, los juegos didácticos han tenido relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, sobre todo de aquellos más pequeños que empiezan a descubrir sus nociones y van experimentando diversos pensamientos a partir de ello. Es por esto que los juegos didácticos son de gran ventaja porque:

- Garantizan en el estudiante hábitos de colaboración colectiva.
- Acrecientan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Comprueban el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes.
- Solucionan los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (JUEGOS DIDACTICOS, 2012)

#### *Desarrollo de la memorización y expresión oral*

Según Jean Robin (1982), la expresión oral es el proceso de hablar que va más allá de la simple producción de sonidos concatenados los unos a los otros. El objetivo fundamental de quien estudia un idioma extranjero es la comunicación, es decir enviar y recibir mensajes de forma efectiva y de negociar significados.

Cuando los estudiantes comienzan la escuela por primera vez, necesitan conocer frases y expresiones clave que puedan utilizar para comunicarse con las maestras y los compañeros de clase durante el día escolar. Ser capaz de comunicarse efectivamente con los demás es fundamental para poder aprender. (Calderón, 1994)

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de microdestrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no. (Cervantes, LA COMUNICACION Y EL MUNDO, 2007)

La memoria no es solamente tema de interés de alumnos, profesores y padres en el ámbito académico, sino que lo es también en la vida diaria, aunque, lógicamente, sea con relación a aprendizaje académico donde, directa o indirectamente, más se evalúa y considera.

## DESARROLLO

Mediante la siguiente investigación se empleó un tipo de muestreo: probabilismo aleatorio simple, donde la muestra tendrá en un nivel de confianza del 95%. Con un error de muestreo del 0,05%. Mediante la siguiente investigación se empleó un tipo de muestreo: probabilismo aleatorio simple. Es así como se presentan a los docentes encargados del área de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas y la directora de la institución.

Encuestas aplicadas a los docentes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas, cuyos resultados más significativos será reflejado en este estudio demostró que la influencia de los juegos en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar hoy en día es una de las principales técnicas utilizadas en la educación debido a sus grandes alcances en el desarrollo que los estudiantes alcanzan en diferentes áreas. Es por esto que el 100% equivalente a dos maestros, piensa que la razón principal por la que los juegos didácticos influyen en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar es porque despiertan el interés en los niños en la enseñanza tanto del inglés como del español.

Referente a que si la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés los maestros equivalentes al 100% de la muestra, cree que la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés debido a que los estudiantes se les hacen novedoso el aprender un nuevo idioma y más aún si se les hace divertido y entretenido.

Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. Y dentro de estos juegos cuales usted considera implementar. El 50% equivalente a uno de los maestros considera que solo deberían implementarse dos clases de juegos: Simon looks y dress up, debido a que son fáciles de realizar y los estudiantes comprenderán las direcciones y aprenderán el contenido. Sin embargo, el otro 50% equivalente al otro maestro piensa que deberían implementarse los juegos mencionados y otros más que beneficien el aprendizaje de los estudiantes y los entretenga aprendiendo este nuevo idioma.

Referente a la respuesta de la pregunta 4 sobre cómo piensa el docente que la memoria del estudiante se desarrolla con más facilidad, es decir le es factible recordar el vocabulario aprendido a través de la utilización de estos juegos los dos maestros equivalentes al 100% de la muestra, piensan que a través de estos juegos la memoria del estudiante se desarrolla con más facilidad y pueden recordar lo aprendido en clase. La razón radica en que los niños de pre-escolar debido a su edad aman jugar, entonces, al maestro incorporar juegos en

su enseñanza hacen que el niño o niña al practicar en casa pueda recordar fácilmente el contenido aprendido.

Otra pregunta que resulto meditar fue relacionada a las razones que considera el docente que los juegos didácticos deberían utilizarse a diario durante la clase de Inglés, donde el 50% equivalente a uno de los maestros, considera que estos juegos deberían utilizarse a diario porque de esta manera los estudiantes pueden relajarse y liberar energía excesiva que muchas veces ocasiona conflictos entre compañeros. Otro maestro equivalente al otro 50%, piensa que todas las razones propuestas son válidas para la utilización de estos juegos aplicados a diario en la clase de inglés

Referente a que si la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza aprendizaje del idioma Inglés los maestros equivalente al 100% de la muestra, cree que la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés debido a que los estudiantes se les hace novedoso el aprender un nuevo idioma y más aún si se les hace divertido y entretenido.

Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. Y dentro de estos juegos cuales usted considera implementar. El 50% equivalente a uno de los maestros considera que solo deberían implementarse dos clases de juegos: Simon looks y dress up, debido a que son fáciles de realizar y los estudiantes comprenderán las direcciones y aprenderán el contenido. Sin embargo, el otro 50% equivalente al otro maestro piensa que deberían implementarse los juegos mencionados y otros más que beneficien el aprendizaje de los estudiantes y los entretenga aprendiendo este nuevo idioma.

El 50% equivalente a uno de los maestros, considera que estos juegos deberían utilizarse a diario porque de esta manera los estudiantes pueden relajarse y liberar energía excesiva que muchas veces ocasiona conflictos entre compañeros. Otro maestro equivalente al otro 50%, piensa que todas las razones propuestas son válidas para la utilización de estos juegos aplicados a diario en la clase de inglés.

Los juegos didácticos de aprendizaje permiten desarrollar diversas habilidades, entre ellas las de memorización, speaking, listening, writing y reading; sin embargo, en los estudiantes de pre-escolar que recién están comenzando a descubrir nociones no sucede igual. Es así, que el 34% correspondiente a 2 docentes de inglés, consideran que la memorización es la habilidad que más se desarrolla. Seguida del 33% la habilidad de speaking y 33% la de listening. Asimismo, los dos docentes están de acuerdo que no se desarrollan las habilidades de writing y reading puesto que ellos no leen ni escriben.

El planteamiento sobre la utilización de diversos juegos didácticos de aprendizaje y las habilidades que se desarrollan a través de los mismos es hoy en día considerado desde diversos aspectos. Los dos docentes de inglés equivalentes al 100%, exponen que los juegos propuestos como Dress up, bingo, simon looks y the magic box son juegos que proponen un aprendizaje



significativo del idioma inglés a través de la aplicación de los mismos. Pero también ponen en consideración la aplicación de otros.

Son varias las razones por las cuales los docentes del área de inglés utilizan juegos didácticos de aprendizaje en sus clases. Es por esto, que los dos docentes del área consideran en un 50% que la razón principal es porque se les permite a los estudiantes relajarse y liberar energía. Otra de las razones correspondiente al 25% es porque desarrollan la comprensión de las funciones del cuerpo y la mente. Sin embargo, una de las docentes equivalente al 25% también expresó que es bueno incorporar los juegos pero no a diario.

#### *Análisis de la ficha de observación*

La ficha de observación fue creada por un colectivo de experto en el área de formación pedagógica del distrito 13D11 de la zona 4 de Sucre- San Vicente estructurado por cinco elementos y cinco escala de evaluación, tal como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Ficha de observación.

INDICADORES	1	2	3	4	5
1. Empleo de juegos didáctico a. Utiliza juegos didácticos b. Emplea de forma adecuada los juegos didácticos c. Aplica tácticas didácticas					
2. Recursos y estrategias que utiliza en clases a. Dress up b. Bingo c. Simon looks d. The magic box					
3. Destrezas que frecuentemente desarrolla en los estudiantes a. Writing b. Reading c. Speaking d. Listening e. Memorization.					
4. Enseñanza-Aprendizaje a. Obtiene un aprendizaje significativo b. La didáctica usada es afin a las edades c. Logra los objetivos trazados d. La comunicación es participativa					
5. Selección de contenido					

a. Contenido moderno					
b. Innovador y persuasivo					
c. Personalizado					

1 = Nunca 2 = Pocas veces 3= A veces

4= Usualmente

5 = Siempre

Analizando los cinco indicadores y luego de aplicado que se plantearon en la ficha de observación se llega a los siguientes resultados:

En el indicador #1 Empleo de juegos didácticos, se pudo observar que siempre se utilizan juegos didácticos. Asimismo usualmente se emplean de manera adecuadas los mismos y se aplican tácticas didácticas.

En el indicador #2 Recursos y estrategias que utiliza en clases, se notó que siempre se utilizan estas estrategias durante la clase de Inglés: dress up, bingo, simon looks y the magic box; sin embargo, también se percibió que algunas de estas actividades son más fáciles de entender para ciertos estudiantes y un tanto complicadas para otros.

En el indicador #3 Destrezas que frecuentemente desarrolla en los estudiantes, se evidenció que siempre se desarrollan las destrezas de listening y speaking, y nunca las habilidades de reading y writing, debido a que los estudiantes de pre-escolar aún no saben leer ni escribir. Cabe recalcar que las habilidades de listening y speaking tienen mayor auge en estos estudiantes debido a que a esta edad despiertan y empiezan a desarrollar sus nociones.

En el indicador #4 Enseñanza-Aprendizaje, se pudo ver que los estudiantes usualmente obtienen un aprendizaje significativo, ya que por lo general 2 o 3 de ellos no siempre captan el mensaje de la clase. Y que la didáctica usada es siempre afin a las edades puesto que todos están entre los 4 y 5 años; también siempre se logran los objetivos trazados y la comunicación es participativa.

En el indicador #5 Selección de contenido, se notó que la maestra siempre utiliza contenido moderno, la mayoría de los temas son de carácter actual. Asimismo, el contenido es siempre innovador y persuasivo, tanto así que el estudiante no pierde la concentración en lo que se le está explicando y el toque personalizado que le incluye es llamativo.

## CONCLUSIONES

La implementación de una sala de juegos didácticos de aprendizaje es una herramienta significativa que conlleva a un aprendizaje representativo a nivel de enseñanza.

Que demostrado que los juegos didácticos de aprendizaje ayudan a mejorar la memorización y expresión oral del idioma Inglés y facilita una comunicación fácil y divertida.

El uso de juegos didácticos aumenta la comunicación entre maestro-alumno elevando el aprendizaje en estudiantes de nivel primario.

Se fomenta la responsabilidad y cuidado de la sala de juegos de aprendizaje en los estudiantes y demás personas que frecuentan el área.

#### BIBLIOGRAFÍA

ABC, D. (2007). *DEFINICION ABC*. Recuperado el 4 de NOVIEMBRE de 2016, de DEFINICION DE EXPRESION ORAL: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php>

ALEGSA. (31 de Agosto de 2010). *Definiciones-de.com*. Recuperado el 26 de Mayo de 2017, de <http://www.definiciones-de.com/Definicion/de/memorizacion.php>

Bañeres. (2008). *La influencia educativa de los juegos*. Madrid. Bruner. (1984). *VENTAJAS DE LAS SALAS DE JUEGOS. Aprendo haciendo*.

Calderón, M. (1994). Desarrollo de la expresión oral. En M. Calderón, *Second language acquisition*. Texas: MTTI.

Cervantes, C. V. (Diciembre de 2007). *LA COMUNICACION Y EL MUNDO*. Recuperado el 5 de Noviembre de 2016, de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/expresionora1.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionora1.htm)

Clasificaciones, E. d. (2016). *TIPOS DE- ENCICLOPEDIA DE TIPOS*. Recuperado el Mayo de 2017, de <http://www.tiposde.org/general/31-tipos-de-memoria/>

Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz.

Gardey, J. P. (2012). Recuperado el 26 de Mayo de 2017, <http://definicion.de/voz/>

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

*JUEGOS DIDÁCTICOS*. (23 de FEBRERO de 2012). Recuperado el 5 de Marzo de 2017, de <http://juegoseducativos.blogspot.com/>

Nunan. (2001). EL ESCUCHAR Y SUS FASES. En F. NIEVES, *LA COMPRENSIÓN AUDITVA* (pág. 158).

Padro, L. (Diciembre de 2016). *CONCEPTO DEFINICIÓN DE*. Recuperado el Mayo de 2017, de <http://conc>

