

# 57

## APRENDER SOBRE MEDIO AMBIENTE A TRAVÉS DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS

### LEARN ABOUT THE ENVIRONMENT THROUGH DIDACTIC GAMES IN THE ENGLISH COURSE

Sherlly Alvarez Miranda<sup>1</sup>

E-mail: [ii201@ucf.edu.cu](mailto:ii201@ucf.edu.cu)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-3864-5309>

Yudith Miranda Torres<sup>1</sup>

E-mail: [ymiranda@ucf.edu.cu](mailto:ymiranda@ucf.edu.cu)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9799-1186>

Amarilys Suárez Alfonso<sup>1</sup>

E-mail: [asuarez@ucf.edu.cu](mailto:asuarez@ucf.edu.cu)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3589-4927>

<sup>1</sup>Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Alvarez Miranda, S., Miranda Torres, Y., y, Suárez Alfonso, A. (2024). Aprender sobre medio ambiente a través de juegos didácticos en la asignatura de inglés. *Revista Conrado*, 20(97), 600-607.

#### RESUMEN

La protección del medio ambiente es un tema esencial en la sociedad actual, con la necesidad de abordar los efectos del cambio climático y la degradación ambiental. La enseñanza del medio ambiente en la educación superior impacta en el desarrollo de habilidades críticas, creativas y de trabajo en equipo en los estudiantes. El uso de juegos didácticos en las clases de inglés puede ser una herramienta valiosa para motivar y mejorar el aprendizaje. Al combinar el aprendizaje de un idioma con la educación ambiental de manera lúdica y atractiva, se logra que los estudiantes enfrenten los desafíos ambientales de forma innovadora. Conocer las características individuales de cada estudiante y adaptar el aprendizaje a sus necesidades hace que el proceso sea más práctico e inclusivo. La integración de juegos educativos en las clases de inglés potencia la motivación y los resultados del aprendizaje, fomentando una educación más dinámica y efectiva.

#### Palabras clave:

Medio ambiente, Juego didáctico, Habilidades, Inglés.

#### ABSTRACT

Environmental protection is an essential issue in today's society, with the need to address the effects of climate change and environmental degradation. Teaching the environment in higher education impacts the development of critical, creative and teamwork skills in students. The use of educational games in English classes can be a valuable tool to motivate and improve learning. By combining language learning with environmental education in a playful and attractive way, students are able to face environmental challenges in an innovative way. Knowing the individual characteristics of each student and adapting learning to their needs makes the process more practical and inclusive. The integration of educational games in English classes enhances motivation and learning results, promoting a more dynamic and effective education.

#### Keywords:

Environment, Educational game, Skills, English.

## INTRODUCCIÓN

La protección del medio ambiente es un tema de vital importancia en la actualidad. Vivimos en una época en la que los efectos del cambio climático y la degradación ambiental son cada vez más evidentes. Los incendios forestales, las inundaciones, la pérdida de biodiversidad y la contaminación del aire y del agua son solo algunos de los problemas que enfrentamos. Estos desafíos requieren soluciones urgentes y es aquí donde la educación juega un papel crucial.

La educación ambiental en las universidades es fundamental para formar ciudadanos conscientes y comprometidos con el cuidado de nuestro planeta. Los estudiantes universitarios son los líderes, innovadores y tomadores de decisiones del mañana. De acuerdo con lo planteado por Blas et al. (2020), *“la educación ambiental en la educación debe abordar los problemas ambientales locales y globales de manera crítica y propositiva, para que los estudiantes se conviertan en ciudadanos responsables y activos en la búsqueda de soluciones”*. Por lo tanto, es esencial que estén bien informados sobre los problemas ambientales y que comprendan la importancia de la sostenibilidad. La educación ambiental no solo implica la transmisión de conocimientos sobre el medio ambiente, sino también la promoción de valores y comportamientos que contribuyan a su protección.

En el sistema educacional, cada día se hace más acuciante la necesidad de desarrollar la creatividad de maestros y estudiantes para formar trabajadores capaces de resolver problemas y contribuir a construir activamente el Socialismo.

La creación es una relectura de la realidad enriquecida por la experiencia y la fantasía. Parte de la información acumulada para producir nueva información, originalidad. Se aportan no solo conocimientos, sino también por las distintas lecturas, interpretaciones, que van entre tejiéndose en el quehacer conjunto.

Con la puesta en práctica de la creatividad favorece el surgimiento de programas, técnicas participativas, juegos, los cuales propicien el desarrollo de habilidades o capacidades intelectuales donde la responsabilidad de aprender recaiga más sobre ello el alumno, incrementando el interés, la motivación. Con ello, el maestro dejaría de ser un simple transmisor de conocimientos y se convertiría en un constante cuestionador de los mismos.

En este contexto, los juegos didácticos son una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje y la concienciación sobre este tema. Los juegos didácticos en las clases son una herramienta poderosa para la motivación y el

aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes aprender de forma divertida e interactiva. Como afirman los autores, Vera-Monroy et al. (2020) “Los juegos no son exclusivos de la infancia, están presentes en todas las etapas de la vida, generando pensamientos abstractos y la construcción de estructuras cognitivas”.

Los juegos didácticos, al ser interactivos y participativos, pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y memorable. Pueden ayudar a los estudiantes a entender conceptos complejos y a ver las conexiones entre las acciones humanas y el medio ambiente. Además, los juegos didácticos pueden fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades esenciales para abordar los desafíos ambientales. Constituyendo, por tanto, un medio poderoso para inspirar a los estudiantes a tomar medidas para proteger nuestro planeta.

Este trabajo se realizó producto de la necesidad de vincular en las clases de la asignatura de Inglés diferentes aspectos del medio ambiente. Es por ello que el problema de investigación es el siguiente

¿Se pueden enriquecer los conocimientos relacionados con el medio ambiente en los estudiantes, por medio de juegos didácticos a través de las clases de Inglés durante su proceso de formación como futuros profesionales?

En ese sentido, el objetivo de la investigación es crear un dominio didáctico e instructivo que esté vinculado a temáticas sobre el medio ambiente y la asignatura de Inglés.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La enseñanza del medio ambiente en la educación superior es fundamental para formar profesionales conscientes de la importancia de la sostenibilidad y la conservación. Esta formación se alinea con la idea de que la educación para la sostenibilidad en la escuela debe fomentar la comprensión de los problemas ambientales, el desarrollo de valores proambientales y la participación en la búsqueda de soluciones. Los estudiantes aprenden sobre los desafíos ambientales actuales, como el cambio climático, la pérdida de biodiversidad y la contaminación, y cómo estos problemas se interrelacionan con aspectos sociales y económicos. Esta educación integral permite a los estudiantes comprender la complejidad de los problemas ambientales y buscar soluciones innovadoras. Esto refuerza la afirmación según Pérez-Vásquez et al. (2022) que *“la educación ambiental precisa la formación de ciudadanos responsables en su relación con el entorno y sus componentes”*.

Además, es importante destacar que: (Pérez-Vásquez et al., 2022).

“la escuela tiene un encargo social de cara a las necesidades y realidades socioambientales de su comunidad educativa, por tanto, debe aportar, herramientas formativas y operativas que garanticen la comprensión de su contexto y el desarrollo de soluciones alternativas a los problemas que enfrenta”. (p.57)

Esto se refleja en la educación superior, donde los estudiantes no solo aprenden sobre los problemas ambientales, sino que también se les proporcionan las herramientas para desarrollar soluciones innovadoras y efectivas. La educación ambiental en todos los niveles, desde la escuela hasta la educación superior, juega un papel crucial en la formación de individuos conscientes y responsables que pueden contribuir a la sostenibilidad y la conservación del medio ambiente.

La enseñanza del medio ambiente en la educación superior no solo promueve la investigación y la innovación, sino que también fomenta el desarrollo de valores ambientales en los estudiantes. Las estrategias para este desarrollo deben ser creativas, participativas y contextualizadas. Esto significa que los estudiantes deben tener la oportunidad de participar activamente en investigaciones de vanguardia sobre temas ambientales, lo que les permite apropiarse de estos valores y aplicarlos en su vida diaria.

Conjuntamente, esta participación en la investigación no solo enriquece su aprendizaje, sino que también contribuye al avance del conocimiento en el campo del medio ambiente. Al resolver problemas ambientales a través de la enseñanza, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo, lo que les permite afrontar los desafíos ambientales del presente y del futuro.

La promoción y valoración de la biodiversidad, junto con el uso adecuado de las áreas naturales protegidas, son fundamentales para la conservación de nuestros recursos naturales. Estos recursos naturales pueden ser utilizados como herramientas pedagógicas para fomentar el aprendizaje, estimular la creatividad, resolver problemas y promover la investigación científica entre los estudiantes (Gutiérrez Meregildo, 2021).

En el contexto de la educación superior, la enseñanza del medio ambiente tiene un impacto significativo tanto dentro como fuera del aula. Al hacer que la educación ambiental sea creativa y relevante para la realidad de los estudiantes, se les permite desarrollar una conexión con el medio ambiente y un compromiso con su cuidado. Esta conexión y compromiso motivan a los estudiantes a promover prácticas sostenibles y a fomentar la conciencia ambiental en sus comunidades. De esta manera, la educación ambiental se convierte en un medio para

cultivar ciudadanos responsables y conscientes del medio ambiente.

Además, la educación ambiental en la educación superior tiene como objetivo formar profesionales con conocimientos, habilidades y valores para promover la sostenibilidad en sus diferentes ámbitos de acción. Muchos de estos estudiantes se convierten en líderes en sus campos, utilizando su educación y experiencia para influir en las políticas y prácticas ambientales a nivel local, nacional e incluso global.

Finalmente, la educación ambiental para la acción busca que los estudiantes no solo aprendan sobre el medio ambiente, sino que también tomen acción para protegerlo y mejorarlo, a través de proyectos, campañas y otras iniciativas. Esto refuerza la idea de que la enseñanza del medio ambiente en la educación superior tiene un impacto más allá del aula, ya que los estudiantes aplican lo que han aprendido para hacer una diferencia en el mundo real. Por lo tanto, la enseñanza del medio ambiente en la educación superior es una estrategia integral que promueve la investigación, la innovación, el desarrollo de valores y habilidades, y la preparación para los desafíos ambientales futuros.

Los juegos didácticos en las clases son una herramienta poderosa que puede transformar la educación. Como medio de apoyo a los conocimientos, estos juegos constituyen un esfuerzo para su continuo desarrollo. A través de la lúdica, se desarrollan capacidades intelectuales y morales en el estudiante, fundando prácticas de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto. En este contexto, el papel del docente es crucial. Debe colaborar para organizar los medios que permitan a sus alumnos desarrollar toda su creatividad, tal como señalan Barba Ayala et al. (2022). De esta manera, los juegos didácticos se convierten en un recurso invaluable para la educación moderna.

Además, estos juegos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades esenciales como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación. Estas habilidades no solo son fundamentales para el aprendizaje, sino que también son vitales para la vida fuera del aula. Los juegos didácticos permiten a los estudiantes explorar y experimentar en un entorno seguro y controlado, lo que les permite aprender de sus errores y mejorar constantemente.

Asimismo, los juegos didácticos pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Esto significa que todos los estudiantes, independientemente de cómo aprendan mejor, pueden beneficiarse de ellos. Ya sea que un estudiante sea un aprendiz visual, auditivo o kinestésico, los juegos didácticos pueden diseñarse de manera que

se adapten a sus necesidades individuales. Esto no solo hace que el aprendizaje sea más efectivo, sino que también hace que sea más inclusivo, como señalan Jiménez y Pérez (2020). Todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o necesidades especiales, pueden participar y aprender a través de los juegos didácticos.

En este sentido, los juegos didácticos fomentan la participación de los estudiantes en su aprendizaje. En lugar de ser meros receptores de información, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. Esto no solo hace que el aprendizaje sea más interesante y atractivo, sino que también ayuda a los estudiantes a retener mejor la información. Los juegos didácticos son una herramienta eficaz para el refuerzo de contenidos, ya que permiten a los estudiantes practicar y consolidar sus conocimientos de forma divertida. Además, de acuerdo con Martín y Torres (2022), los juegos didácticos ayudan a crear un ambiente de aprendizaje positivo, donde los estudiantes se sienten motivados, felices y seguros para aprender.

En el contexto de la enseñanza del inglés, estos juegos también constituyen una herramienta pedagógica invaluable que puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje. Según Martínez, J. (2022), estos son un medio para generar la motivación en los estudiantes, aumentar su capacidad reflexiva, e imaginación para aprender contenidos de forma reflexiva, que propendan el pensamiento crítico y aprendizaje del inglés. Ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de practicar y reforzar el vocabulario, la gramática y las habilidades comunicativas de una manera divertida e interactiva. Esto significa que los estudiantes pueden aprender y practicar el inglés de una manera que es tanto educativa como entretenida, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Además, los juegos didácticos en las clases de inglés pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar la confianza en sus habilidades para hablar y comprender el idioma. Según Pino (2022), el uso de los juegos didácticos en el proceso educativo para la enseñanza del inglés permite la adquisición de habilidades que le permiten al estudiante desarrollar estas destrezas en su medio ambiente y entorno de forma espontánea y real.

Esto es especialmente importante en la enseñanza del inglés, ya que la confianza puede ser un factor crucial en la capacidad de un estudiante para comunicarse efectivamente en un segundo idioma. Los juegos didácticos pueden proporcionar a los estudiantes un entorno seguro y de apoyo en el que pueden practicar el inglés sin miedo a cometer errores, lo que puede ayudarles a desarrollar

la confianza en sus habilidades lingüísticas. De esta manera, los juegos didácticos se convierten en un recurso invaluable para la enseñanza de idiomas.

De igual forma, como argumentan Chica-Salvatierra, y García-Farfán (2022), el uso de juegos en la enseñanza del inglés potencia la interactividad y el compromiso de los alumnos. Al introducir estas actividades, la clase se transforma en un lugar donde predomina el entusiasmo por el aprendizaje. La implementación de métodos innovadores, divertidos y educativos facilita que los estudiantes participen activamente en la formación de su propio aprendizaje en diversas situaciones educativas.

Por último, los juegos didácticos en el aprendizaje del inglés brindan a los estudiantes un refuerzo positivo al permitirles practicar y mejorar sus habilidades de forma entretenida y gratificante. Esto significa que los juegos didácticos no solo hacen que el aprendizaje del inglés sea más agradable, sino que también proporcionan a los estudiantes una retroalimentación positiva que puede motivarlos a seguir aprendiendo y mejorando.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la realización de este trabajo se tuvo en cuenta diferentes aspectos de suma importancia en la formación de nuestros estudiantes, para que sean capaces de resolver los problemas de nuestras industrias, de sumar se a la construcción del Socialismo en los momentos actuales cuando el cuidado del medio ambiente, le eficiencia y productividad, el ahorro de energía, entre otros aspectos son elementos que cobran auge en la Cuba de estos tiempos.

Como tarea primordial de esta investigación se recopilan los conceptos y términos fundamentales relacionados con el medio ambiente. Se realiza una investigación sobre qué método sería más eficaz para llevar a los estudiantes de forma instructiva y educativa, pero a la vez motivante los aspectos antes mencionados. Posteriormente, se decide utilizar un juego didáctico ya que a través de este se experimenta con la suerte, lo espontáneo y lo no premeditado. Durante el juego se producen muchas ideas que brotan por si solas siguiendo un orden lógico, incluso cuando no se tiene idea alguna puede servir de antecedente para el desarrollo de ideas novedosas. Este recurso se emplea con frecuencia para diseñar técnicas que propicien el desarrollo de la creatividad.

Después de una ardua labor en la búsqueda de un juego didáctico en el que pudiéramos integrar todos los elementos antes expuestos, se llega a la conclusión que se

debe elaborar un dominó, juego al cual le gran mayoría de nuestros estudiantes son aficionados y en sus ratos de ocio dedican tiempo.

Este juego didáctico reúne las siguientes características:

- Se refleja en mayor o menor medida los fundamentos de la enseñanza problémica, tratando de eliminar lo rutinario y estereotipado.
- Se tratan diferentes aspectos, los más variables posibles, múltiples y heterogéneas, donde hay una oportunidad para que cada alumno exprese su criterio, sus puntos de vistas, sus conocimientos.
- Tiene carácter productivo, incita a reflexionar, constituye un reto a sus capacidades.
- El contenido está relacionado con la experiencia práctica y cognoscitiva de los estudiantes.
- Para la implementación de este juego didáctico debe propiciarse en el aula un clima creativo entre los estudiantes y el profesor, sistema de comunicación que favorece el desarrollo de los recursos personológicos necesarios para que se exprese la creatividad, tanto de forma grupal como individual.

Para que esto se logre es esencial que el estudiante sea el centro del proceso docente – educativo, teniendo en consideración sus necesidades, posibilidades e intereses, el profesor ser un guía y facilitador de ese proceso. Conociendo las características individuales de cada estudiante, aceptarlos como personas distintas; estimular, reconocer las realizaciones individuales originales; desarrollar conscientemente la confianza en el estudiante, en sus propias potencialidades; incentivar las fantasías, el juego libre de ideas y la imaginación, así como promover la autoevaluación. Como expone los autores Chacón et al. (2020).

*“De ahí la importancia de crear un ambiente de clases diferente, con enfoque interactivo, es decir que el docente y sus estudiantes tienen que hablar el mismo idioma en cuanto a la forma de llevar la clase, con actividades que despierten su interés y que quieran involuntariamente aprender mucho más de lo que reciben de su docente, quien debe dejar a un lado el propósito de que sus estudiantes alcancen una buena calificación sino más bien debe preocuparse por cómo está trabajando para mantener a sus estudiantes motivados y que lo que aprendan realmente quede impregnado en su conocimiento”.* (pp.202-206)

Este juego es aplicable a cualquier asignatura y especialidad solo debe tenerse en cuenta las características antes mencionadas, así como los intereses y motivaciones de los estudiantes.

### **Juego de Dominó Didáctico: “ GreenLanguage Domino “**

#### **Objetivo del Juego**

El objetivo del juego es que los estudiantes puedan relacionar palabras clave sobre el medio ambiente en inglés y español, y asociar imágenes con palabras en inglés.

#### **Materiales**

- 50 fichas de dominó, cada una dividida en dos partes.
- Las fichas deben tener una combinación de palabras en inglés y español, imágenes y definiciones.

#### **Preparación**

Cada ficha de dominó debe tener en un extremo una palabra clave sobre el medio ambiente en inglés y en el otro extremo puede tener una de tres cosas: la traducción de la palabra en español, una imagen que represente la palabra en inglés, o la definición de la palabra en español, o viceversa.

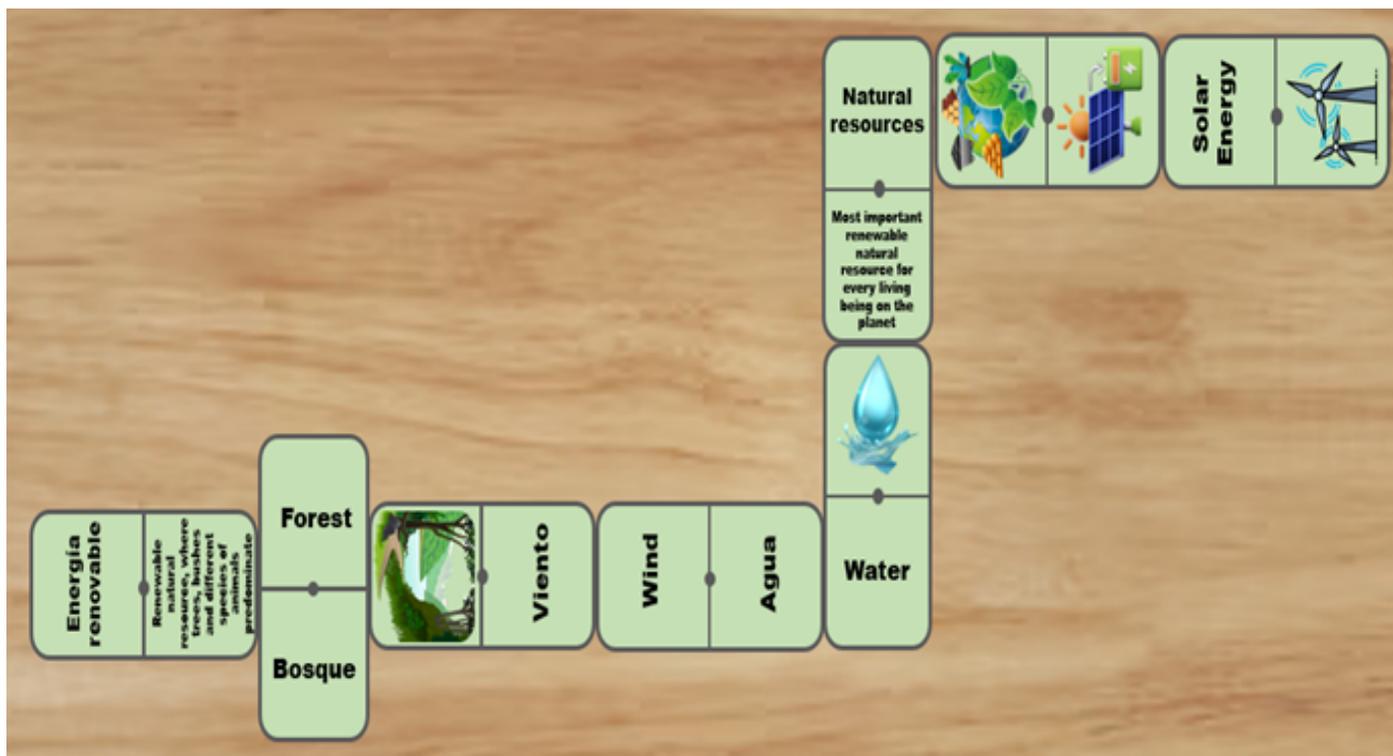
Por ejemplo, una ficha podría tener en un extremo la palabra “Natural Resources” y en el otro extremo la palabra “Water”. Otra ficha podría tener en un extremo la palabra “Recursos naturales” y en el otro extremo una imagen de un bosque, un río o un campo de energía solar.

#### **Cómo Jugar**

- Se reparten 7 fichas a cada jugador y las restantes se dejan en la “pila” boca abajo.
- El primer jugador coloca una ficha en la mesa.

- Los jugadores deben colocar una ficha que coincida con la palabra en inglés, la palabra en español, la imagen o la definición en la mesa.
- Si un jugador no puede jugar, debe tomar una ficha de la pila.
- El juego continúa hasta que un jugador se queda sin fichas (ganador) o hasta que no se pueden colocar más fichas (en este caso, gana el jugador con menos fichas). (Figura 1.)

Fig. 1: Juego de Dominó Didáctico Green Language Domino.



Fuente: Elaboración propia.

El juego de dominó didáctico “ GreenLanguage Domino “ contribuiría de manera significativa a la adquisición de conocimientos en dos áreas principales: la enseñanza del inglés y la concienciación sobre el medio ambiente. En primer lugar, el juego proporciona un contexto lúdico y atractivo para la práctica del inglés. Los estudiantes tienen la oportunidad de aprender y utilizar vocabulario específico sobre el medio ambiente en inglés, lo que puede ayudar a mejorar sus habilidades lingüísticas. Además, al tener que relacionar palabras en inglés con su traducción en español, los estudiantes pueden reforzar su comprensión de ambos idiomas.

En segundo lugar, el juego fomenta la concienciación sobre el medio ambiente. Al tener que relacionar palabras clave con sus definiciones o con imágenes representativas, los estudiantes pueden aprender sobre conceptos importantes relacionados con el medio ambiente. Esto puede ayudarles a entender mejor los desafíos ambientales a los que nos enfrentamos y a valorar la importancia de proteger nuestro planeta.

Al mismo tiempo, el juego puede fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los estudiantes deben pensar estratégicamente sobre cómo relacionar las fichas de dominó, lo que puede ayudar a desarrollar estas habilidades importantes. Al mismo tiempo, el juego puede fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, ya que deben trabajar juntos para completar el juego.

Por lo tanto, el juego de dominó didáctico “ GreenLanguage Domino” puede ser una herramienta valiosa tanto para la enseñanza del inglés como para la concienciación sobre el medio ambiente. Al combinar el aprendizaje de un idioma

con la educación ambiental de una manera lúdica y atractiva, este juego puede ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos importantes de una manera que sea a la vez educativa y divertida.

Este estudio se llevó a cabo con los estudiantes de segundo año de las carreras de Licenciatura en Informática y Gestión Sociocultural para el Desarrollo. En el primer trabajo de control del segundo semestre de una matrícula de 18 estudiantes en Licenciatura en Informática, solo 5 estudiantes obtuvieron 4 puntos, 6 obtuvieron 3 puntos y el resto se encontraba suspenso. En la especialidad de Gestión Sociocultural, de una matrícula de 22 estudiantes, 3 alcanzaron 4 puntos, 8 con notas de 3 puntos y 11 estaban desaprobados.

Durante el segundo semestre, se implementaron diversas actividades en las clases de inglés, incluyendo el uso del juego didáctico *“GreenLanguage Domino”*. Este juego fue recibido con entusiasmo por los estudiantes, lo que resultó en un aumento notable en su motivación. Al final del curso, se realizó un examen oral y escrito para evaluar la eficacia de estas intervenciones pedagógicas. Los resultados obtenidos, que se presentan a continuación, demuestran el impacto positivo de estas actividades en el aprendizaje. (Tabla 1.)

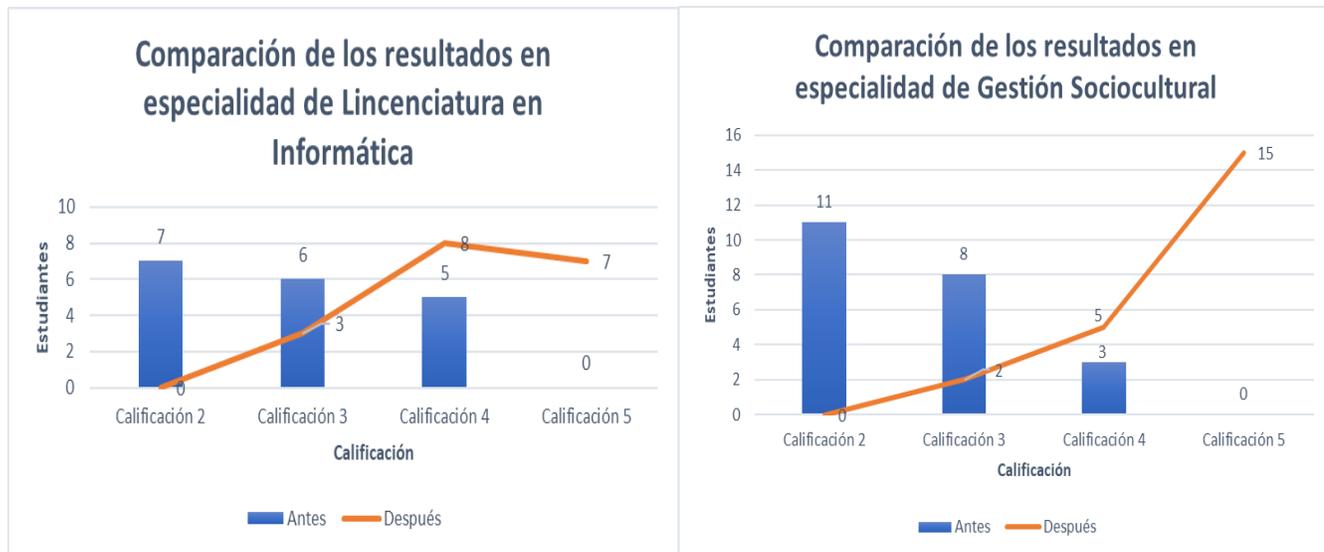
Tabla 1: Resultados obtenidos por los estudiantes.

Carrera	Matrícula	Aprobados	Calificación 3	Calificación 4	Calificación 5
Licenciatura en Informática	18	18	3	8	7
Gestión Sociocultural para el Desarrollo	22	22	2	5	15

Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia en la tabla anterior, el 100% de los estudiantes aprobaron. Siendo importante destacar que la mayoría de estos obtuvieron calificaciones entre 4 y 5 puntos, demostrando lo efectivo y eficaz del juego didáctico que contribuyó a ayudar a los estudiantes a aprender y reforzar sus conocimientos. A continuación, se pueden apreciar estos resultados a través de la siguiente figura. (figura 2.)

Fig. 2: Comparación de resultados antes y después en ambas especialidades.



Fuente: Elaboración propia.

Estos resultados respaldan la idea de que los juegos didácticos pueden ser una herramienta valiosa en la educación. En este caso, el juego no solo ayudó a los estudiantes a enriquecer sus conocimientos sobre el medio ambiente y desarrollar las habilidades de la lengua inglesa, sino que también fomentó la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Al combinar estos elementos en un formato de juego atractivo, los estudiantes pudieron aprender de una manera que era tanto educativa como divertida.

## CONCLUSIONES

Con el empleo de juegos didácticos dirigidos por la asignatura de inglés, los estudiantes son capaces de aumentar su interés y motivación en el aprendizaje. Estos juegos, diseñados para ser atractivos y educativos, fomentan la participación y el compromiso, lo que resulta en una mejora significativa en los resultados del aprendizaje. Además, promueven el desarrollo de las habilidades en el idioma inglés, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas en un entorno lúdico y relajado. Contribuyendo a formar egresados con una mayor preparación científico-técnica y cultural. Por lo tanto, estos resultados sugieren que la implementación de juegos didácticos puede ser una estrategia efectiva en la adquisición de conocimientos en diversas disciplinas, así como su consolidación. Esto es particularmente relevante en el mundo actual, donde la educación sobre habilidades técnicas y sociales es cada vez más importante.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barba Ayala, J. V., Guzmán Torres, C. E., Aroca Fárez, A. E., y Fernández Álvarez, D. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico a través de juegos didácticos en la Educación Básica Elemental. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 513-520. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400513&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400513&script=sci_arttext)
- Blas, H. D. V., Moreno, O. A. M., y Huarcaya, A. O. S. (2020). Estudio documental: importancia de la educación ambiental en la educación básica. *Revista Iberoamericana Ambiente & Sustentabilidad*, 3(1), 6-14. <http://ambiente-sustentabilidad.org/index.php/revista/article/view/4>
- Chacón, L. P. C., Herrera, D. G. G., Encalada, S. C. O., y Álvarez, J. C. E. (2020). La motivación en el aprendizaje de la matemática: Perspectiva de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 488-507. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610716>
- Chica-Salvatierra, S. P., y Angeles García, I. D. L. Á. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 3-18. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/2475/5505>
- Gutiérrez Meregildo, D. S. (2021). La educación ambiental y el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes de la educación básica regular. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56821/Guti%c3%a9rrez\\_MDAS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56821/Guti%c3%a9rrez_MDAS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jiménez, A., y Pérez, B. (2020). Juegos didácticos para la inclusión educativa. Graó.
- Martín, C. y Torres, D. (2022). El juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje. Wolters Kluwer.
- Martínez, J. D. C. (2022). Estrategias didácticas que utilizan los docentes de inglés para el uso y disfrute del aprendizaje en el inglés. *Palabra: Palabra que obra*, 22(1), 42-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8982804.pdf>
- Pérez-Vásquez, N. D. S., y Arroyo-Tirado, J. A. (2022). Cultura ambiental desde la proyección social comunitaria para la comprensión colectiva de la sustentabilidad. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (52), 283-302. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-38142022000200283&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-38142022000200283&script=sci_arttext)
- Pino, E. A. Á. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje del inglés desde un enfoque sociolingüístico en la educación básica general. *Revista Colegiada de Ciencia*, 3(2), 1-18. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/revcolciencia/article/view/2849>
- Vera-Monroy, S. P., Mejía-Camacho, A., y Gamboa Mora, M. C. (2020). C= OCARBOHIDRATOS: efecto del juego sobre el aprendizaje. *Educación química*, 31(1), 23-35. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-893X2020000100004&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-893X2020000100004&script=sci_arttext)