



## **Estrategia de Aprendizaje Basada en Juego para Mejorar la Habilidad de Habla en Estudiantes de Tercero Bachillerato**

*Game-Based Learning Strategy to Enhance Speaking Skills in Students of Third Baccalaureate*

### **Authors:**

Nelly Gabriela Chacua Arcos<sup>1</sup>



0009-0002-3995-9617

Carmen Yolanda Torres Zhigue<sup>2</sup>



0000-0002-4142-1544

Msc. Fernando Patricio Riera Hermida<sup>3</sup>



0009-0006-7570-1305

<sup>1</sup> *Universidad Estatal de Milagro, Ecuador*

[nchacuaa@unemi.edu.ec](mailto:nchacuaa@unemi.edu.ec)

<sup>2</sup> *Universidad Estatal de Milagro, Ecuador*

[ctorresz3@unemi.edu.ec](mailto:ctorresz3@unemi.edu.ec)

<sup>3</sup> *Universidad Estatal de Milagro, Ecuador*

[frierah@unemi.edu.ec](mailto:frierah@unemi.edu.ec)

**Recepción:** 29 de julio de 2024

**Aceptación:** 03 de agosto de 2024

**Publicación:** 05 de agosto de 2024

**Citación/como citar este artículo:** Chacua, N., Torres, C. y Riera, F. (2024). Estrategia de Aprendizaje Basada en Juego para Mejorar la Habilidad de Habla en Estudiantes de Tercero Bachillerato. Ideas y Voces, 4(2), Pág. 215-244.



## **Abstract**

This study investigates the implementation of game-based learning strategies to enhance speaking skills in EFL learners from a third baccalaureate from a rural institution in Santo Domingo, Ecuador. It aims to implement and observe the effects of game-based learning strategies to engage learners in a fun and enjoyable English class. The participants were students from 17-18 years old. Besides, various online and traditional games were applied in the class. The students' English level is A1.2. The data was collected with two instruments a pre-survey and post-survey, and a pre-test and post-test to evidence the change in their level. In this process, students were asked to answer some questions and in the second activity, they prepared a role play ordering food in a restaurant. The result of this procedure was that the participants acquired more vocabulary, and improved their grammar, pronunciation, and fluency when speaking English. Moreover, they felt more motivated to participate in speaking activities in class.

**Keywords:** Game-based learning strategies, speaking skills, enhance, online games, traditional games

## **Resumen**

Este estudio investiga la implementación de estrategias de aprendizaje basadas en juegos para mejorar las habilidades de habla en inglés como lengua extranjera en estudiantes de tercero de bachillerato de una institución rural en Santo Domingo, Ecuador. Su objetivo es implementar y observar los efectos de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos para involucrar a los estudiantes en una clase de inglés divertida y agradable. Los participantes fueron estudiantes de 17 a 18 años. Además, se aplicaron varios juegos en línea y tradicionales en la clase. El nivel de inglés de los estudiantes es A1.2. Los datos se recopilaban con dos instrumentos, una encuesta previa y una encuesta posterior, y una prueba previa y una prueba posterior para evidenciar el cambio en su nivel de habla. En este proceso, se pidió a los estudiantes que respondieron algunas preguntas y en la segunda actividad, prepararon un juego de roles pidiendo comida en un restaurante. El resultado de este procedimiento fue que los participantes adquirieron más vocabulario y mejoraron su gramática, pronunciación y fluidez al hablar inglés. Además, se sintieron más motivados para participar en actividades de habla en clase.

**Palabras clave:** Estrategias de aprendizaje basadas en juegos, habilidades de habla, mejorar, juegos en línea, juegos tradicionales

## Introducción

Las estrategias de aprendizaje basadas en juegos han ayudado a mejorar el aprendizaje de una segunda lengua en la educación. Según Asih & Halisiana (2022), la aparición de la tecnología y la interacción social digital ha beneficiado la creación de juegos digitales que resultan más divertidos para los estudiantes de idiomas actuales. Además, se crearon estrategias de aprendizaje basadas en juegos para proporcionar un entorno divertido y de apoyo que pueda mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Como se cita en Marzuki & Kaliahana, (2021), algunos investigadores como Altun (2015), Avila (2015) y Dewi et al. (2017) han aplicado juegos para mejorar las habilidades del habla. Los juegos se utilizan para aprender diferentes habilidades y partes de un idioma que son divertidos y motivan el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estos investigadores estaban muy interesados en encontrar resultados positivos aplicando una variedad de juegos para ayudar a los estudiantes a hablar mejor en el idioma de meta.

Aprender un idioma puede ser un desafío para algunas personas porque tienen que lograr desarrollar algunas habilidades. Hablar se considera la habilidad más difícil de desarrollar al aprender un segundo idioma. Además, Marzuki & Kaliahana (2021) afirman que ser un maestro en hablar un idioma es como un sueño para la mayoría de los estudiantes debido a la oportunidad de comunicarse oralmente con personas de todo el mundo.

Además, según un estudio realizado por Kaur & Abdul (2020), existen algunos beneficios de hablar un idioma universal como el inglés. Los estudiantes pueden adquirir conocimientos de otras culturas y otros países. Por lo tanto, pueden sentir una mejor conexión con el mundo y pueden comprender más sobre el sistema social y político. Los

hablantes que pueden hablar un segundo idioma son más creativos y mejoran la memoria y las habilidades de estudio en otras materias.

## **Revisión literaria**

### **Nivel de Inglés en estudiantes de Bachillerato**

Un segundo idioma se ha vuelto importante para algunas personas a la hora de conseguir un mejor trabajo o una educación superior en otros países o incluso en el mismo país. Por tanto, la necesidad de adquirir una segunda lengua a un nivel avanzado es crucial. Sin embargo, Ecuador y otros países de América del Sur son conocidos como lugares con un bajo nivel de inglés donde los estudiantes no pueden mantener una conversación básica en el idioma de destino. Según De Angelis (2022), Ecuador es uno de los peores países en dominio del inglés según un Análisis EF, el cual es un famoso instituto para el aprendizaje de idiomas y un lugar que toma exámenes internacionales de Cambridge. Esta situación se agrava aún más cuando Education First EF (2023) en su quinta edición, muestra que Ecuador ocupa el puesto 18 de 20 lugares en el mundo con un bajo nivel de dominio del inglés. Además, este informe presenta las ciudades y su nivel de competencia donde Pichincha tiene un nivel moderado y el resto de las ciudades tienen un nivel bajo y muy bajo.

Cuando los estudiantes terminan la escuela secundaria en Ecuador, requieren un nivel B1 de dominio del inglés. Así lo establece el plan de estudios Nacional de Inglés del Ministerio de Educación (2013) en Ecuador. Consideraron los niveles de inglés del MCER y las habilidades que los estudiantes requerían al final del nivel. Por lo tanto, los estudiantes de tercero de bachillerato necesitan estar usuarios independientes de la segunda lengua. Además, son capaces de comprender el idioma, escribir con precisión, leer y comprender, hablar sobre la rutina diaria, experiencias personales, vocabulario de viajes, actividades de ocio y dar opiniones.

## **Educación en escuelas secundarias rurales**

La educación en las zonas rurales enfrenta algunos desafíos, especialmente en términos de acceso a la tecnología. Mientras tanto, en las zonas urbanas, los estudiantes tienen la oportunidad de acceder fácilmente a la tecnología con recursos para el aprendizaje de inglés fuera del aula. Íñiguez et al. (2021) mencionan que “La educación en las zonas rurales del Ecuador es prácticamente inexistente, como consecuencia de la falta de recursos económicos e infraestructura tecnológica que no garantizan la disponibilidad de computadoras y dispositivos conectados a Internet” (p. 27). Si bien muchos educadores palpan esta situación, para ofrecer una mejor educación los educadores deben tener estrategias bien diseñadas para implementar y dar soluciones a las condiciones locales y asegurar que los recursos implementados asistan en un proceso de aprendizaje significativo para los estudiantes.

Además, se supone que las escuelas de las zonas rurales podrían tener instalaciones TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) debido al auge de la tecnología. Sin embargo, los entornos rurales se enfrentan a laboratorios insuficientes, mal mantenidos o dañados. Por tanto, se considera una limitación para acceder y aplicarlo dentro de las aulas. Shan y Abdul (2022) afirman que los profesores y estudiantes de inglés de las escuelas rurales rara vez tienen la oportunidad de disfrutar de los beneficios de estas instalaciones TIC, lo que debilita la motivación de los profesores para enseñar y la motivación de los estudiantes para aprender. Enseñar inglés a través de interesantes materiales en línea, como hojas de trabajo interactivas en vivo, videos, juegos e imágenes, aumenta la participación en el aprendizaje de cualquier tema. Para satisfacer la necesidad

de los estudiantes, los educadores deberían implementar otros materiales que no necesiten recursos tecnológicos, como tarjetas didácticas y juegos tradicionales.

## **El habla**

Hablar, como habilidad productiva, parece ser la habilidad productiva más difícil de adquirir. Miranda & Wahyudin (2023) plantearon que hablar se refiere a la capacidad de una persona para producir sonidos y comunicar ideas que los seres humanos tienen en mente (p.40). Es por eso que, para adquirir y desarrollar habilidades orales, los aprendices deben participar en actividades significativas para producir el idioma por sí mismos y sentirse motivados para que puedan involucrarse en el proceso de aprendizaje.

Además, Arroba y Acosta (2021) afirmaron que las tareas auténticas promueven las habilidades orales de los alumnos mediante la aplicación de simulaciones de la vida real, y que las tareas orales significativas más allá de las instrucciones formales y gramaticales puras desarrollan un uso del lenguaje más sociocultural y pragmático. En consecuencia, si los profesores emplean tareas auténticas y significativas dentro del aula, los estudiantes no sólo mejoran su competencia comunicativa, sino que también tienen confianza en sus relaciones, interacción social y oratoria.

Por un lado, en términos de desarrollar habilidades orales, una forma significativa es sumergirse en el idioma en un contexto de la vida real, y una forma de lograrlo es aplicar la estrategia de los juegos dentro del aula que proporcionen un entorno diferente para los estudiantes considerando que les gusta competir mientras aprenden. Por ejemplo, cuando el estudiante está motivado, el estudiante va a participar, al momento que el profesor busca voluntarios para realizar una determinada actividad, automáticamente aceptarán participar. Es una de las ventajas de las clases de conversación porque los

profesores siempre tienen que asegurar la participación de los estudiantes (Kaur & Aziz, 2020).

## **Componentes de la habilidad del habla**

Las habilidades para hablar implican varios componentes que mejoran la capacidad de uno para comunicarse bien. Tenga en cuenta los siguientes elementos clave:

### **Vocabulario**

Aprender vocabulario es el primer paso en la adquisición del lenguaje. Para tener un excelente idioma inglés, comunicarse adecuadamente y tener fluidez, los estudiantes deben ser conscientes de aprender tantas palabras como sea posible y también deben saber cómo usarlas adecuadamente. Wahyudin (2021) afirmó que el vocabulario permite a los estudiantes usar el idioma con fluidez porque al aprender muchas palabras en inglés, los estudiantes intentarán usarlas, expresar sus ideas y comunicarse de buena manera. Es por eso que los educadores deben prestar mucha atención a la hora de enseñar vocabulario aplicando técnicas y métodos divertidos según cada nivel de inglés.

Además, dominar una palabra en inglés lleva tiempo porque existen palabras con varios significados. Por esa razón, los estudiantes pueden tener un método para aprender a dominar el idioma inglés. Yudha y Mandasari (2021) recomiendan que los profesores hagan que el aprendizaje de idiomas sea interactivo e interesante con la introducción de ejercicios de vocabulario adecuados para evitar el aburrimiento de los estudiantes. En particular, ser recursivo a veces es un desafío para los profesores, pero los educadores siempre deben crear un ambiente adecuado que anime a los alumnos a enamorarse del lenguaje.

## **Gramática**

La gramática se refiere a cómo las palabras crean significado en las oraciones. Para desarrollar un alto nivel de confianza al hablar, los estudiantes deben dominar la gramática correctamente. Obeida y Alomari (2020) consideran que la gramática inglesa no es fácil de aprender tanto para hablantes nativos como para no nativos. Porque existen muchas reglas y excepciones oscuras dificultan que los alumnos comprendan este aspecto del lenguaje (p. 208). Aunque la gramática no es una habilidad fácil de desarrollar para los estudiantes, los profesores deben centrarse en enfoques para que la clase sea atractiva e integral. Además, los educadores crean escenarios en los que los alumnos utilizan la gramática en situaciones de la vida real.

## **Fluidez**

La fluidez al hablar es la capacidad de producir el idioma de manera razonable y precisa para tener dominio del idioma. Según Rahmawati y Arimonnaria (2021), la fluidez es la capacidad de los hablantes para producir un lenguaje con facilidad, utilizando la puntuación, los verbos, los artículos y las preposiciones correctas. Este aspecto también debe considerarse para un buen comunicador. Significa que ser fluido requiere no sólo emplear la puntuación correcta sino también demostrar confianza, práctica, mantener y mostrar una conexión clara al hablar, en otras palabras, mantener una conversación extensa durante un largo período en el idioma de destino.

## **Pronunciación**

La pronunciación se produce en la forma en que se habla una palabra o un idioma. Exige una gran cantidad de exposición al lenguaje para desarrollar el habla natural. Además, los alumnos deben estudiar los fonemas, el acento, la entonación, el ritmo, el

habla conectada y los símbolos fonéticos para mejorar su capacidad de comprender el lenguaje hablado y tener la oportunidad de comprender mejor el lenguaje. Mejorar la pronunciación implica practicar con hablantes nativos y un maestro en fonética y fonología cómo se articulan las palabras y se producen en sistemas de sonido. Es necesario que el mensaje sea claro y que sea comprendido por el oyente (Kholis, 2021).

### **Método enfocado al desarrollo de habilidades orales**

El Enfoque Comunicativo de Enseñanza de la Lengua (CLT) ayuda a los estudiantes a manejar las habilidades comunicativas de un idioma consideradas por (Dos Santos, 2020). La aplicación de materiales auténticos como periódicos, revistas, películas y canciones expone a los estudiantes al uso del lenguaje y a los matices culturales de la vida real. Mejora sus habilidades lingüísticas mientras desarrolla la conciencia cultural (Abdullayev, 2024). Los profesores que aplican el enfoque (CLT) en el aula pueden enfatizar la interacción de los estudiantes y practicar el lenguaje en situaciones de la vida real, involucrando activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Además, enseñar habilidades orales con técnicas y métodos adecuados involucra significativamente a los alumnos para lograr sus necesidades personales y profesionales. En este punto, el enfoque basado en tareas se centra en las habilidades comunicativas más que en las reglas gramaticales. En otras palabras, enfatiza la aplicación práctica de las habilidades lingüísticas en situaciones de la vida real. En este método, a los estudiantes se les asignan tareas relevantes para sus vidas e intereses, como pedir en un restaurante o criticar una película (Baxodirovna, 2024, p.11).

### **La estrategia de aprendizaje basada en juegos**

Saputra et al. (2021) sostienen que el aprendizaje basado en juegos es un método de aprendizaje que utiliza aplicaciones de juegos diseñadas para ayudar en el proceso de aprendizaje. Puede crear un ambiente que motive, divierta y mejore la creatividad. Además, Ningsih (2023) afirma que puede tener un gran efecto en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, donde la atmósfera de aprendizaje hace que los estudiantes se sientan cómodos, el aprendizaje se vuelve divertido, el interés de los estudiantes en aprender aumenta y hace que sea más sencillo para los estudiantes comprender el material y reduce la ansiedad de los estudiantes. Lo primero que deben hacer los educadores es seleccionar juegos apropiados que deben estar alineados con los objetivos y estándares educativos del plan de estudios. A los estudiantes les gusta aprender mediante juegos dentro del aula por la competencia.

### **Tipos de juegos para mejorar las habilidades orales**

Es importante aplicar la estrategia de aprendizaje basado en juegos en una clase de inglés porque los estudiantes pueden aprender, divertirse y motivarse para competir al mismo tiempo (Ho, Pham Vu, et al, 2019). Hoy en día los estudiantes están más acostumbrados al uso de la tecnología, y por eso es una gran ventaja utilizarla en el proceso de enseñanza. Sin embargo, en Ecuador existen algunas instituciones en zonas rurales donde no tienen acceso a tecnología ni conexión a internet. Según Bendo (2019), practicar las habilidades lingüísticas en inglés mediante el uso de juegos es una buena herramienta para involucrar a los estudiantes en la lección.

### **Juegos en línea**

En internet existen una gran cantidad de sitios web para jugar o diseñar juegos con diferentes características según el tema de la lección. Los juegos más comunes son Baamboozle, Educandy, Kahoot, Quizizz. y etc. Hieu (2021) menciona en su artículo que los juegos en línea son útiles para enseñar y evaluar la gramática y el vocabulario de la

lengua de destino. Sin embargo, se pueden adaptar para enseñar y practicar otras habilidades lingüísticas, como hablar. Por ejemplo, en Baamboozle se muestran varias tarjetas, en cada tarjeta hay una pregunta sobre un evento pasado que los estudiantes deben responder dando una razón. Con actividad, practican la gramática sobre el pasado y la expresión oral al mismo tiempo.

### **Aplicaciones para aprender inglés**

Con el avance de la tecnología actualmente, existen aplicaciones creadas para aprender inglés como un juego o para practicar habilidades específicas de aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, Duolingo, Memrise, Busuu, HelloTalk, Babbel, Grammarly y otros. Estas aplicaciones se pueden jugar en línea en una PC o en un dispositivo móvil, lo cual es una ventaja. HelloTalk es una aplicación móvil enfocada en practicar habilidades orales porque es una aplicación de redes sociales donde los estudiantes pueden tener conversaciones con personas reales y pueden configurarlas o buscar oradores desde principiantes hasta un nivel avanzado de competencia. Además, esta aplicación ofrece otras actividades como llamadas de voz, practicar vocabulario, escuchar clubes de voz con personas reales y chats. (Siregar e Ismahani, 2024)

Duolingo es otra aplicación muy conocida para aprender y practicar un idioma extranjero. Según Hafifah (2019), esta aplicación se puede utilizar en una PC o en un dispositivo móvil y los usuarios pueden unirse en cualquier momento. Pueden utilizar la aplicación como un juego y aprender al mismo tiempo. Además, muestra errores a corregir y anima a mantener una racha de práctica todos los días, con lo que los usuarios pueden alcanzar un mayor nivel. En las habilidades para hablar, puede ayudar a mejorar la pronunciación de frases comunes en el idioma de destino.

### **Juegos tradicionales**

Por otro lado, los juegos tradicionales se pueden aplicar en una clase de inglés si no se cuenta con el equipo o recursos necesarios para utilizar juegos online. Además, este tipo de juegos pueden facilitar la interacción real entre los alumnos de la clase y pueden ser divertidos y atractivos como juegos en línea. Hikmawan et al, (2023) afirman que los juegos tradicionales mejoran la motivación de los estudiantes para participar en grupos y utilizar el idioma con un propósito de aprendizaje y depende de la orientación del juego por parte del profesor. Por ejemplo, algunos juegos para mejorar las habilidades orales son los juegos de rol, responder preguntas con ruleta, tarjetas didácticas, juegos de adivinanzas y otros.

### **Beneficios de utilizar juegos en el aprendizaje de idiomas**

El uso de juegos en un entorno de inglés como lengua extranjera tiene algunos beneficios para estudiantes y profesores. Gafur (2021) coincide en que hablar es la habilidad más difícil de fomentar en los alumnos y estos pueden frustrarse al aprender a hablar un segundo idioma o sentirse desmotivados por estrategias aburridas. Sin embargo, también está de acuerdo con la aplicación de aprendizaje basado en juegos en el aula. Por ello, Yudha et al, (2021) exponen algunos beneficios o ventajas de utilizar juegos para aprender inglés. En primer lugar, las aplicaciones de juegos en la clase pueden motivar a los alumnos a unirse a las actividades, se sienten atraídos porque es divertido y lo disfrutan mientras aprenden el idioma. En segundo lugar, los juegos pueden crear un sentimiento de competencia sana entre los participantes y también ganar en el aprendizaje de un idioma. En tercer lugar, los alumnos pasivos tienen la oportunidad de hablar en clase. Finalmente, los alumnos no se sienten presionados a cometer errores mientras juegan, se sienten relajados y reciben retroalimentación del profesor sobre cualquier problema.

### **Principios de diseño de juegos para mejorar las habilidades de expresión oral**

Los juegos pueden tener diferentes características y pueden utilizar diferentes recursos, como materiales que nos rodean o el uso de dispositivos tecnológicos, para su aplicación en la clase de inglés como lengua extranjera. Sin embargo, tienen algo en común. Deben ser más que simplemente divertidos, deben ser significativos cuando se trata de aprender un segundo idioma. Por lo tanto, deben cumplir algunos criterios para lograr un propósito de aprendizaje. Los juegos deben implicar una competencia amistosa y la participación de todos los participantes. Se debe fomentar el uso de la lengua de destino, es necesario que tengan un objetivo claro para la clase y las instrucciones claras son cruciales (Bendo, 2019).

Además, Laine et al, (2020) establecen que los profesores deben proporcionar retroalimentación después de aplicar juegos para mejorar las habilidades orales. A pesar del aprendizaje, los estudiantes deben sentirse motivados para ser parte del proceso. Otro investigador mencionó que los juegos deberían retener el interés de los alumnos en desarrollar una tarea porque la actividad es divertida, lo que ayuda a los alumnos a mantenerse positivos incluso si pierden el juego. En otras palabras, los juegos deben ser divertidos, motivadores y útiles para aprender el idioma y, en este caso, mejorar las habilidades orales (Adipat et al., 2021).

## **Metodología**

El propósito de este estudio es analizar la aplicación de estrategias de aprendizaje basadas en juegos para mejorar las habilidades orales. Se han aplicado métodos de investigación tanto cuantitativos como cualitativos para recopilar datos y tener un mejor análisis del resultado de este estudio. Se elige el método cualitativo para analizar una encuesta aplicada a los estudiantes. Según Dehalwar & Sharma (2024), este método se centra en comprender el comportamiento humano, las experiencias y las interacciones

sociales con datos no numéricos. Por otro lado, la investigación cuantitativa es una investigación sistemática que aplica técnicas estadísticas o matemáticas para recopilar y analizar datos con patrones y tendencias entre la población que se utiliza para describir el resultado de una encuesta de los participantes.

### **Participantes**

Esta investigación tiene como objetivo mejorar las habilidades orales mediante la aplicación de una estrategia de aprendizaje basada en juegos. Para la aplicación de la encuesta se contó con 43 estudiantes; Participaron 23 hombres y 20 mujeres que pertenecían a un colegio de Santo Domingo, Ecuador. La edad de los estudiantes oscilaba entre los dieciséis y los dieciocho años. Están en tercer año de bachillerato y tienen el español como lengua materna. Sin embargo, en inglés tienen un nivel A1.2, que fue adquirido a través de la instrucción escolar regular y basado en el plan de estudios nacional. En esta investigación los docentes aplicaron juegos tradicionales y juegos con el uso de la tecnología. Por lo que es importante mencionar que la mayoría de los estudiantes cuentan con acceso a internet o algún dispositivo tecnológico como un teléfono inteligente o una computadora portátil. Se eligió esta muestra porque están más conectados con la tecnología y el docente ha practicado con eso antes.

### **Instrumentos**

El estudio utilizó instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos. Se realizó una encuesta previa al inicio del estudio, seguida de una encuesta posterior para comparar los resultados. El estudio duró tres meses, lo que corresponde a un trimestre escolar. La metodología de enseñanza se centró en un enfoque centrado en el estudiante, permitiéndoles gestionar su tiempo de práctica mientras el profesor les servía de guía. Además de utilizar una variedad de juegos, se animó a los participantes a utilizar una

aplicación en inglés como Duolingo para practicar sus habilidades orales y mejorar la pronunciación. El investigador también utilizó juegos tradicionales en los que todas las órdenes se daban en inglés, brindando a los participantes oportunidades de practicar el idioma durante las interacciones.

*Encuesta:* Los participantes respondieron un cuestionario sobre su vida personal, intereses y uso de internet y dispositivos tecnológicos. *Pre-encuesta:* Se realizó al comienzo del estudio para conocer los antecedentes de los estudiantes y sus intereses sobre el segundo idioma. *Post-encuesta;* Durante la post-encuesta, los participantes respondieron el mismo cuestionario y el docente evaluó mediante la Escala Likert con los siguientes criterios: 1. muy pobre, 2. malo, 3. aceptable, 4. bueno y 5. muy bueno. El propósito es darse cuenta de su mejora en sus habilidades orales y saber qué necesitan mejorar en su segunda lengua.

*Rúbrica:* Esta rúbrica de expresión oral es un instrumento para evaluar la competencia oral de los estudiantes y se divide en cuatro componentes: fluidez, pronunciación, vocabulario y gramática. Se aplicó en el pretest y postest. *Prueba previa;* Se pidió a los participantes que grabaran un vídeo hablando de su comida favorita o de una receta que les gustara preparar. *Post prueba;* A los participantes se les asignó trabajar en grupos y practicar para presentar un juego de roles en la clase, que trataba sobre pedir comida en un restaurante. Además, se les pidió que usaran el mismo vocabulario que usaban antes para comparar la mejora en su pronunciación.

### **Diseño, procedimiento y análisis de datos.**

El estudio duró tres meses. A los participantes de una institución pública del área rural se les enseñó el idioma inglés a través de juegos dentro del aula para mejorar sus habilidades orales. Se inscribieron en actividades al aire libre como voleibol, fútbol y

baloncesto como instrucciones el único idioma que debían utilizar era el inglés. Además, se aplicaron en clase el juego de Roles, Simón Dice, Debate, Diálogos y Tabú. Los padres del estudiante firmaron un consentimiento para proteger su privacidad en este estudio porque los estudiantes eran menores de edad.

Los participantes tuvieron que realizar dos actividades: En primer lugar, los facilitadores aplicaron una encuesta con diez preguntas a todos los participantes, dicha encuesta tuvo relación con la comprensión del inglés, con qué frecuencia usan el inglés en clase, usan aplicaciones para aprender inglés, etc. Actividad 2: Los estudiantes debían grabar un video hablando de su comida favorita. El video debía durar de dos a tres minutos y fue calificado mediante una rúbrica con los parámetros: vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez. Con el desarrollo de las actividades los investigadores tuvieron una idea del nivel de fluidez de los participantes. Finalmente, el facilitador se dio cuenta de que los alumnos estaban un poco asustados y ansiosos al desarrollar dichas actividades. El profesor aplicará juegos en las futuras clases. Los juegos son una estrategia eficaz de enseñanza y aprendizaje en varios niveles educativos (Teixeira & Vasconcelos, 2024).

Durante las sesiones de formación, al principio, la participación de los estudiantes fue escasa porque estaban ansiosos por cometer errores. Sin embargo, el profesor siempre les anima a participar. Al final de cada sección, el profesor se tomó unos minutos para dar retroalimentación formativa y corregir suavemente algunos errores de pronunciación sin señalarlos. Con el paso de los días, fue evidente que los estudiantes comenzaron a utilizar más el inglés en el aula debido a su confianza y motivación. Su motivación aumenta con los deportes y juegos tradicionales. Además, los estudiantes preguntaron al profesor cómo pronunciar una palabra específica para usarla correctamente.

Después de tres meses, se realizó una encuesta posterior y un juego de roles para evaluar la mejora del habla de los estudiantes. Se aplicó la misma pre encuesta, utilizando una escala Likert de 1 a 5: 1. muy mala, 2. mala, 3. aceptable, 4. buena y 5. muy buena. La segunda prueba posterior fue un juego de roles. En parejas, tuvieron que realizar un juego de roles sobre cómo pedir comida en un restaurante. Para el desarrollo de la actividad de roles el profesor seleccionó aleatoriamente algunos estudiantes para realizarlo frente a la clase, y una rúbrica basada en los siguientes parámetros: vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez para medir sus conocimientos. Se hizo para evaluar la efectividad de la investigación y determinar si los estudiantes mejoraron sus habilidades orales.

## **Resultados**

### **Análisis de datos**

Para este estudio se aplicaron instrumentos cuantitativos y cualitativos para el análisis de los datos. Los datos se recopilaron y analizaron utilizando el software SPSS para presentar información estadística como la media y la desviación estándar. Además, el análisis de los datos consideró el tamaño del efecto.

Los datos previos y posteriores a la prueba se analizaron mediante estadística descriptiva para medir las diferencias estadísticas. Estos valores estadísticos se presentan en tablas que muestran los aspectos principales de las estrategias de aprendizaje basado en juegos para aprender inglés como segunda lengua, enfocándose en componentes de las habilidades orales como gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario.

**Tabla 1***Pre-encuesta y post-encuesta*

| Questions   | Mean       | Mean        |
|---|------------|-------------|
|   | Pre-survey | Post-survey |
| 1. ¿Cuánto vocabulario sabes en inglés?                     | 1.60       | 3.20        |
| 2. ¿Utilizas el inglés en clases?                           | 1.10       | 3.10        |
| 3. Can you recognize some vocabulary words in your classes? | 1.50       | 3.90        |
| 4. Do you feel motivated to learn English?                  | 2.60       | 4.50        |
| 5. Do you use games to learn English in class?              | 0.50       | 2.60        |
| 6. Do you prefer learning English with online games?        | 1.80       | 4.20        |
| 7. Would you like to learn English with traditional games?  | 1.20       | 3.80        |
| 8. Do you use Apps to learn English?                        | 2.10       | 3.80        |
| 9. Do you practice English out of class?                    | 0.40       | 1.20        |
| 10. Do you feel confident while speaking in English?        | 1.20       | 3.60        |

Recurso: Chacua &amp; Torres, 2024

Esta tabla muestra la encuesta previa y posterior aplicada a los participantes. Existe un compromiso positivo en aprender inglés a través de juegos. Demostró que los estudiantes aprendieron vocabulario teniendo (Media=1,60) en la pre-encuesta y mejorando (Media= 3,20) en la post-encuesta. El uso del inglés en clase también se

manifestó en la post-encuesta por (Media= 3.10) y pre-encuesta por (Media=1.10), lo que significa que los estudiantes necesitan un ambiente amigable para sentirse seguros al aprender cualquier tema.

La motivación es un proceso dinámico y continuo para alcanzar el máximo potencial al aprender un segundo idioma. Se evidenció que los participantes aumentaron su motivación para aprender inglés (media = 2,60) antes de la encuesta y (media = 4,50) después de la encuesta. El uso de juegos en clases mejoró su motivación (media = 0,50), antes de la encuesta (media = 2,60) y después de la encuesta. La preferencia por aprender inglés con juegos online aumenta considerablemente (Media=1,80) pre-encuesta (Media= 4,20) post-encuesta. Los participantes preferirían aprender inglés con juegos tradicionales (Media= 3,80). Además, los participantes manifiestan que usar aplicaciones para aprender inglés es interesante (Media=2,10) pre-encuesta (Media=3,80) post-encuesta, los estudiantes terminan practicando inglés fuera del aula (Media=0,40) y en el post-encuesta (Media= 1,20), al final del proceso los participantes se sienten seguros al hablar en inglés (Media= 3,60) post-encuesta.

**Tabla 2**

*Pre-pureba y post-prueba*

|               | <b>N</b> | <b>Media<br/>Pre-<br/>prueba</b> | <b>Desviación<br/>Estandar</b> | <b>Media<br/>Post-prueba</b> | <b>Desviación<br/>Estandar</b> | <b>Efecto</b> |
|---------------|----------|----------------------------------|--------------------------------|------------------------------|--------------------------------|---------------|
| Pronunciación | 43       | 1.20                             | 0.68                           | 3.50                         | 0.95                           | 0.92          |
| Fluidez       | 43       | 1.50                             | 0.73                           | 3.25                         | 0.92                           | 0.88          |

|             |    |      |      |      |      |      |
|-------------|----|------|------|------|------|------|
| Gramática   | 43 | 2.12 | 0.77 | 3.80 | 0.86 | 0.87 |
| Vocabulario | 43 | 2.50 | 0.79 | 4.10 | 0.94 | 0.96 |

Recurso: Chacua & Torres, 2024

La Tabla 2 presenta una rúbrica aplicada para determinar si hubo una mejora significativa en las habilidades orales de los participantes. Esta tabla tenía cuatro componentes orales, como pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario. Se nota que todos los componentes han mejorado fundamentalmente. Por tanto, el vocabulario fue el que mejoró más respecto a los demás con un 0,96 y la pronunciación con un 0,92. También se muestra que luego de la aplicación de los juegos, los estudiantes han mejorado su fluidez con un 0,88 y su gramática con un 0,87. Este proceso fue útil para la mayoría de los estudiantes.

### Discusiones

Los resultados indican que la estrategia de aprendizaje basada en juegos influye positivamente en el desarrollo de la habilidad del habla, en particular. El vocabulario, la pronunciación, la gramática y la fluidez son los aspectos más influenciados por los juegos debido a las interacciones entre los participantes. Uno de los énfasis del estudio en el potencial del GBL en la motivación y el compromiso del estudiante es quizás la razón más clara y poderosa para integrar los juegos en clase. Los juegos utilizan imágenes, sonidos y colores para fomentar la capacidad de respuesta de los jugadores; Además, están estructurados para obtener la máxima atención del usuario (Adipat et al., 2021).

Las investigaciones indicaron que la estrategia GBL tiene resultados favorables en la promoción de la fluidez. Al comienzo del estudio, los participantes no hablaban con fluidez, pero después de eso, los alumnos mostraron mejoras en su capacidad para hablar con fluidez y con menos pausas. Sugiere que la aplicación natural de los juegos fomenta

la comunicación espontánea, ayudando a desarrollar un habla fluida. Esto está alineado con otro trabajo que encontró que GBL ayuda a los estudiantes a promover sus habilidades de expresión oral mientras son inconscientes de su uso para el aprendizaje. Por lo tanto, concienciar a los alumnos sobre el uso de los juegos les ayudaría a beneficiarse más y sería una implementación del entretenimiento educativo (Bennacer, 2022).

El estudio encontró que la estrategia GBL influye positivamente en la fluidez de los estudiantes en escenarios de juegos de roles que utilizan el idioma de destino para realizar tareas. Esto está en línea con estudios previos que han destacado que el juego de roles mejora las habilidades orales en términos de fluidez, comprensión, contexto y comunicación interactiva entre los estudiantes (Togimin & Jaafar, 2020). Además, mejorar la fluidez al hablar ha sido efectivo no solo para motivar a los estudiantes sino para permitirles mejorar considerablemente su nivel de habla (Pacurucu & Garzón, 2022). Estos estudios demostraron los beneficios de incorporar juegos educativos en las aulas de inglés como lengua extranjera, donde los estudiantes podían comunicarse eficazmente con sus compañeros para mejorar la fluidez en situaciones en tiempo real.

Además, se apreció que las mejoras en la pronunciación se debieron a las diferentes actividades realizadas en clase. Por ejemplo, en las discusiones, tenían que aprender una tarea específica y presentarla a la siguiente clase, lo que incluía la repetición de los estudiantes, la retroalimentación instantánea de los profesores y una exposición real al lenguaje. Este hallazgo es el mismo caso de Hidayatullah y Haerazi (2022), el uso de inglés completo en la clase de expresión oral mediante juegos de mesa tiene un fuerte efecto en que los estudiantes imiten cómo se expresa el idioma de destino en el uso. Los estudiantes imitan y practican sus habilidades orales entre ellos en forma de parejas y

debates. Por lo tanto, brinda la oportunidad de practicar y corregir en tiempo real. En línea con otra investigación, las estrategias GBL mostraron que la práctica intensiva respaldada por una cantidad significativa de actividades y el juego regular, los jugadores activos y motivados en la competencia lograron resultados de mejora significativa en la pronunciación (Tejedor-García et al., 2020).

Las mejoras observadas en esta investigación se deben a la motivación que tuvieron los estudiantes luego de aplicar estrategias de aprendizaje basado en juegos en clase. Un estudio realizado por Karsudianto (2020), demostró que los estudiantes pueden mejorar su motivación intrínseca con la implementación de juegos, y en su investigación, el 80% de los estudiantes han mejorado en una categoría de motivación sobresaliente. Además, todo se refiere a la actitud que tienen los estudiantes hacia el aprendizaje de un idioma especialmente al hablar. Además, esto está alineado con otra investigación donde los juegos estimulan a los estudiantes a participar en actividades de habla y los motivan a seguir aprendiendo más (Dalimunthe et al, 2023).

Este estudio presenta un aumento significativo en el desarrollo gramatical de los estudiantes luego de aplicar juegos que también están relacionados con actividades gramaticales. Según Ali et al. (2020), al integrar juegos en una clase de gramática, los alumnos pueden estar más motivados para aprender y fomentar reglas gramaticales que son útiles cuando hablan en el aula. Además, aprender gramática con juegos es mejor que aprender con una metodología tradicional y aburrida. Además, en otro estudio donde la investigación utilizó juegos en línea para mejorar la gramática, el resultado fue que hubo un cambio significativo después de aplicar estos juegos (Castillo, 2020).

Los resultados de esta investigación presentan que con la implementación de diferentes juegos los estudiantes mejoraron mucho cuando necesitaban hablar en clase. sugiere la aplicación de juegos para mejorar no sólo el habla sino también el vocabulario.

A'yunin (2023) afirma que el uso de juegos en clase como crucigramas y rompecabezas ayuda a los estudiantes a practicar y aprender más vocabulario. Además, juegos como el bingo, los juegos de rol y otros son muy útiles para aumentar y fomentar el vocabulario de los alumnos porque son una forma divertida de aprender jugando (Azizah et al. 2023).

### **Consideraciones finales**

Este estudio se centra en cómo las estrategias de aprendizaje basadas en juegos pueden mejorar significativamente las habilidades orales. Para comenzar este estudio, los investigadores consideraron los conocimientos previos de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. Desde el principio, los alumnos no se sentían seguros al hablar. A medida que pasó el tiempo, la participación de los estudiantes aumentó, logrando el objetivo principal de la educación. Mientras se enseña, es fundamental mantenerse enfocado en los resultados del aprendizaje para no tener estudiantes desinteresados. Al final del estudio, los investigadores descubrieron que a los participantes les gustaba aprender un nuevo idioma a través de juegos para mejorar su fluidez, pronunciación, vocabulario y gramática.

Los participantes mencionaron que se sienten motivados y perciben menos presión al realizar sus habilidades orales cuando los docentes utilizan juegos en clase. Manifestaron que les encanta trabajar en grupo debido a las interacciones en tiempo real entre ellos. Les gusta cuando el facilitador los corrige de manera amigable. La reducción de la vacilación disminuye a medida que participan activamente. Además, un juego llamado "Simon Says" les ayuda a ampliar su vocabulario y a pensar rápido en inglés. Otra actividad fue el diálogo, que se centró en la pronunciación precisa.

La interacción de los estudiantes aumenta porque el instructor crea un ambiente dinámico, interactivo y amigable que fomenta significativamente las habilidades orales de los estudiantes. Además, el docente actúa como un facilitador que brinda una formación adecuada que integra el juego en su proceso de enseñanza para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ayudándolos a reconocer sus fortalezas y áreas de mejora y participar en diversas actividades. Finalmente, los estudiantes desarrollaron un juego de roles en clase ordenando comida en un restaurante. Se calificó con una rúbrica para ver la mejora a través del proceso de aprendizaje.

### **Limitaciones**

Al trabajar en esta investigación mixta, es necesario reconocer algunas limitaciones. En primer lugar, el uso de juegos dentro del aula podría provocar desconexión o pérdida de concentración. Puede deberse a que los estudiantes no están motivados para aprender un nuevo idioma a través de juegos o carecen de la actitud y el compromiso para aprender. Al final, los participantes no están estableciendo los objetivos requeridos. Además, algunos participantes pensaron que los juegos eran para divertirse, no para desarrollar habilidades específicas. En determinadas ocasiones, los profesores puntuaron las actividades para impulsarlos a adquirir el nuevo idioma y dominar el vocabulario y la pronunciación. Sin embargo, muchos estudiantes querían mejorar sus conocimientos de inglés porque les gustaba aprenderlo de esta manera.

Otra limitación fue la gestión del aula. Los grupos grandes pueden resultar difíciles para los profesores a la hora de gestionar la clase porque los estudiantes se vuelven extremadamente enérgicos o se distraen, lo que hace que el entorno sea molesto y difícil de controlar y mantener la concentración. Además, la única aplicación utilizada dentro del aula fue Duolingo. Los docentes no podían utilizar otras aplicaciones debido a

la falta de acceso, dispositivos y conexión a Internet en entornos rurales. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de practicar sus habilidades, especialmente gramática, pronunciación y vocabulario. Fue divertido para ellos interactuar con él, considerando que ofrece retroalimentación instantánea sobre las respuestas, lo que ayuda a los participantes a darse cuenta de sus errores y corregirlos de inmediato.

## **Conclusiones**

Según los datos presentados, la aplicación de juegos a los estudiantes jóvenes mejora efectivamente sus habilidades para hablar. Los juegos no sólo ayudan a los profesores a adecuar la enseñanza sino que también motivan a los estudiantes a aprender un nuevo idioma en un entorno interactivo, llevándolos a ser participativos a la hora de desarrollar cualquier actividad en inglés. Además, fomenta las interacciones entre los estudiantes utilizando el idioma en tiempo real, promoviendo el aprendizaje activo y una mejor retención de vocabulario, gramática, pronunciación y fluidez.

Al integrar el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, los estudiantes se sienten motivados y entusiasmados por aprender. Por lo tanto, los profesores deben centrarse en los objetivos educativos y las necesidades de los alumnos para fomentar un aula dinámica que conduzca a relaciones notables entre compañeros. Por último, la retroalimentación amigable e instantánea es de vital importancia cuando los profesores utilizan juegos dentro del aula. Ayuda a los alumnos a comprender qué están haciendo bien y dónde necesitan hacer ajustes o mejoras. De esta manera, los alumnos logran mejoras en el desarrollo de la comunicación oral, aumentando el nivel de participación en escenarios del mundo real.

## Referencias

- Abdullayev, B. Z. (2024). METHODS OF TEACHING THE RUSSIAN LANGUAGE AND THEIR APPLICATION. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 12(4), 536-538.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Angelis, A. D. (2022). EF English proficiency index and English in Ecuador: Uncertain assumptions of the international ranking. *Revista Andina de Educación*, 5(2).
- Ali, S. S., Ali, M. W., & Amin, T. (2020). Enhancing adult learners' motivation for learning English grammar through language games. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150.
- Arroba, J., & Acosta, H. (2021). Authentic digital storytelling as alternative teaching strategy to develop speaking skills in EFL classes. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 14(1), 317-343.
- Asih, R. A., & Halisiana, H. T. (2022). Enhancing students' speaking skill through a game-based learning innovation of family game show. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 121-138.
- A'yunin, R. (2023). Teachers' Voice Of Using Crossword Puzzle Games To Improve Students' Vocabulary. *RETAIN: Journal of Research in English Language Teaching*, 11(02), 8-14.

- Azizah, B. S. H., Sari, W., Hidayati, H., Irwandi, I., Bafadal, M. F., & Hudri, M. (2023, July). Systematic Literature Review: The Impact of Vocabulary Games Improving Studentd's Vocabulary. In Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 3, pp. 90-97).
- Baxodirovna, K. M. (2024). Why learning the English language is essential: 10 effective methods for teaching English. *The Role of Exact Sciences in the Era of Modern Development*, 2(1), 10-14.
- Bennacer, F. (2022). Playing Online Video Games as a Learning Strategy to Enhance EFL Learners' Speaking Skill. *Milev Journal of Research and Studies*, 8(1), 391-402.
- Bendo, A. (2019). Teaching English through games. *European Journal of Language and Literature*, 5(3), 43-60.
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 116-129.
- Dalimunthe, N. H., Widyantoro, A., Widiarti, Y., & Islamiaty, D. (2023). Communicative Games: Their Implementation to Improve Students' Speaking Skills. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(3), 168-175.
- Dehalwar, K., & Sharma, S. N. (2024). Exploring the Distinctions between Quantitative and Qualitative Research Methods. *Think India Journal*, 27(1), 7-15.
- English First (EF) 2023. Ecuador English proficiency level. English institute. Obtained from <https://www.ef.com/wwen/epi/regions/latin-america/ecuador/>
- Hafifah, H. (2021). The effectiveness of Duolingo in improving students' speaking skill at Madrasah Aliyah Bilingual Batu school year 2019/2020. *Language-Edu*, 10(3).

- Hieu, N. T. N. (2021). A study of the effectiveness of using games in teaching English for non-English major students at Ho Chi Minh City University of Food Industry (HUFU).
- Hikmawan, I., Damayanti, I. L., & Setyarini, S. (2023). Integrating Traditional Games into EFL Speaking Class: A Case of English for Young Learners. *Journal of English Language Studies*, 8(2), 249-268.
- Ho, P. V. P., Thien, N. M., An, N. T. M., & Vy, N. N. H. (2020). The effects of using games on EFL students' speaking performances. *International Journal of English Linguistics*, 10(1), 183-193.
- Iñiguez-Apolo, L. M., Robles-Riofrio, A.M., & Inga-Saldarriaga, W.J.(2021). Situación de la educación virtual en el sector rural ecuatoriano. *Revista Portal de la Ciencia*, 2(1), 27-40. DOI: <https://doi.org/10.51247/pdlc.v2i1.297>.
- Karsudianto, F. (2020). Improving students' motivation and self-confidence in speaking using mingling games. *Journal of Applied Studies in Language*, 4(1), 1-8.
- Kaur, D., & Aziz, A. A. (2020). The use of language game in enhancing students' speaking skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 687-706.
- Kholis, Adhan. (2021). Elsa Speak App: Automatic Speech Recognition (ASR) for Supplementing English Pronunciation Skills. *Pedagogy Journal of English Language Teaching*. 9. 1-14. 10.32332/joelt.v9i1.2723.
- Luis Miguel Dos Santos (2020). The Discussion of Communicative Language Teaching Approach in Language Classrooms. *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(2):104-109. *Research*, 7(2), 104-109.

- Minister of Education (2013) English inclusion in the National Curriculum. Obtained from [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/04/Curriculum\\_Guidelines-EFL-1-OK.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/04/Curriculum_Guidelines-EFL-1-OK.pdf)
- Marzuki, A. G., & Kuliahana, A. (2021). Using language games to enhance EFL students' speaking skill in Indonesia. *Al-Ta lim Journal*, 28(3), 213-222.
- Miranda, J. A., & Wahyudin, A. Y. (2023). PRE-SERVICE TEACHERS' STRATEGIES IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILLS. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 4(1), 40-47.
- Obeidat, M. M., & Alomari, M. D. A. (2020). The Effect of Inductive and Deductive Teaching on EFL Undergraduates' Achievement in Grammar at the Hashemite University in Jordan. *International journal of Higher education*, 9(2), 280-288.
- Rahmawati, R., Sihombing, C., Ginting, E. K. B., & Arimonnaria, E. (2021). The effect of e-learning on students speaking skill progress: A case of the seventh grade at SMP Pencawan Medan. *Indonesian EFL Journal*, 7(1), 69-78.
- Pacurucu, B. A. M., & Garzón, A. L. A. (2022). Gamification strategies and speaking fluency in EFL elementary students. *Iustitia Socialis: Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas y Criminalísticas*, 7(1), 77-95.
- Saputra, A. D., Septiani, L., Adriani, R., & Sundari, H. (2021). Game-Based English Learning for Young Learners: A Systematic Review. *JEdu: Journal of English Education*, 1(3), 109-122.
- Shan, L. W., & Abdul Aziz, A. (2022). A Systematic Review of Teaching English in Rural Settings: Challenges and Solutions. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 12(6), 1956 – 1977.

- Siregar, W. R., & Ismahani, S. (2024). The Implementation of HelloTalk Application in Vocabulary Teaching for Senior High School. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 18(2), 266-272.
- Teixeira, I., & Vasconcelos, C. (2024). The Use of Educational Games to Promote Learning in Geology: Conceptions of Middle and Secondary School Teachers. *Geosciences*, 14(1), 16.
- Togimin, N., & Jaafar, H. (2020). Role play activities: An innovative approach to teaching speaking skills in an ESL classroom. *LSP International Journal*, 7(2), 19-36.
- Wahyudin, A.Y., Pustika, R. & Simamora, M.W.B. (2021). Vocabulary learning strategies of EFL students at tertiary level. *Journal of English Literacy and Education*, 8(2), 101-112.
- Yudha, H. T., & Mandasari, B. (2021). The analysis of game usage for senior high school students to improve their vocabulary mastery. *Journal of English Language*