

Diseño e implementación de estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés en grado quinto B del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas

Authors' names: Daniela Jiménez and Catalina Albadan

Facultad de Educación
Universidad Santo Tomás
Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje

Director
Pablo Antonio Albarracín Cordón

Author Note

María Catalina Albadán
<https://orcid.org/0009-0005-8624-5344>
maria.castilloalb@usantotomas.edu.co

Daniela Jhassiel Jiménez Flórez
<https://orcid.org/0009-0007-2783-4207>
daniela.florezjim@usantotomas.edu.co

We have no known conflict of interest to disclose.

Tabla de contenido

Resumen	4
Introducción.....	7
Objetivos.....	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Marco Teórico	13
Competencia comunicativa en lengua extranjera	13
Estrategias lúdico-pedagógicas	13
Impacto de las estrategias lúdicas en las prácticas comunicativas	18
Ambientes bilingües y su importancia en el aprendizaje del inglés	19
Diseño, implementación y evaluación de estrategias lúdico-pedagógicas	20
Diseño Metodológico	25
Instrumentos y Población	26
Investigación-Acción.....	28
Resultados.....	34
<i>Fase de planificación: identificación y recopilación de estrategias y habilidades lingüísticas motivo de investigación.....</i>	<i>34</i>
<i>Fase de acción: implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan a mejorar las prácticas comunicativas.....</i>	<i>45</i>
<i>Fase de observación: Recolección sistemática de los datos obtenidos de las estrategias aplicadas.....</i>	<i>59</i>
<i>Fase de reflexión: análisis de los datos obtenidos de las estrategias aplicadas, retroalimentación de avances, dificultades y oportunidades de mejora.</i>	<i>69</i>

Conclusiones.....	73
Contribuciones a ambientes bilingües de aprendizaje	76
Recomendaciones para futuras investigaciones	77
Referencias	79
Apéndices	88
Instrumentos utilizados para la recolección de datos	88
Anexo 1. Formato diario de observación.	88
Anexo 2. Formato diario de observación #2	91
Anexo 3. Encuesta a estudiantes.....	94
Anexo 4. Encuesta docente.....	96
Anexo 5. Validación formato encuesta estudiantes:	98
Anexo 6. Validación formato encuesta al docente:	99
Anexo 7. Formato de asentimiento informado.	100
Anexo 8. Aval de la institución.	100
Anexo 9. Carta conflicto de interés.	100
Anexo 10. Diario de campo 3.....	101
Anexo 11. Diario de campo 4.....	104
Anexo 12: Diario de campo 5.....	107
Anexo 12. Formato de planeación de clases diligenciado.....	110
Otros	124
Tablas	124
Gráficas	124

Diseño e implementación de estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés en grado quinto B del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas

Resumen

En el contexto educativo actual, el aprendizaje del inglés se reconoce como una competencia fundamental para el acceso al conocimiento y la interacción global; sin embargo, en la educación básica persisten limitaciones importantes, especialmente en la expresión oral. A partir de observaciones de aula y diagnósticos iniciales, se identificó que factores como la timidez, el miedo a equivocarse, la escasez de vocabulario y el uso de metodologías tradicionales centradas en la gramática afectan negativamente la participación y el desarrollo comunicativo de los estudiantes. Frente a esta problemática, el objetivo general del estudio fue evaluar la incidencia de estrategias lúdico-pedagógicas en el fortalecimiento de las prácticas comunicativas en inglés. Para ello, se diseñó e implementó una propuesta basada en actividades dinámicas como juegos de roles, trabajo colaborativo y herramientas digitales, orientadas a promover el uso significativo del idioma en contextos cercanos a la realidad de los estudiantes. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante el método de investigación-acción. Se utilizaron encuestas, diarios de campo y observaciones de aula para registrar el proceso. La población estuvo conformada por 39 estudiantes entre los 10 y 11 años. Los resultados evidencian que las estrategias lúdico-pedagógicas incrementan la motivación, reducen la ansiedad lingüística y fortalecen habilidades como la expresión oral, la comprensión auditiva y la confianza para participar en actividades comunicativas.

Abstract

In the current educational context, learning English is recognized as a fundamental skill for accessing knowledge and engaging in global interaction; however, significant limitations still persist in basic education, especially regarding oral expression. Based on classroom observations and initial assessments, factors such as shyness, fear of making mistakes, limited vocabulary, and the use of traditional grammar-centered methodologies were identified as negatively affecting students' participation and communicative development. In response to this issue, the main objective of the study was to evaluate the impact of playful-pedagogical strategies on strengthening communicative practices in English. To achieve this, a proposal based on dynamic activities such as role-playing, collaborative work, and digital tools was designed and implemented, aiming to promote meaningful language use in contexts connected to students' realities. The research was conducted under a qualitative approach using the action research method. Surveys, field journals, and classroom observations were used to document the process. The participants consisted of 39 students between 10 and 11 years old. The results show that playful-pedagogical strategies increase motivation, reduce language anxiety, and strengthen skills such as oral expression, listening comprehension, and students' confidence to participate in communicative activities.

Palabras clave: estrategias lúdico-pedagógicas, competencia comunicativa, aprendizaje del inglés.

Keywords: playful-pedagogical strategies, communicative competence, English language learning.

Introducción

En la actualidad, el idioma inglés se ha convertido en una demanda a nivel mundial en la formación de los estudiantes, puesto que este idioma representa una herramienta clave no solo a nivel académico, sino que involucra la comunicación global, el acceso al conocimiento y, además, las oportunidades laborales. Dentro de las cuatro habilidades del inglés, la expresión oral o la comunicación son las más desafiantes, según Timmer & Mosquera (2017) señalan:

En algunos casos, se habla de que la expresión oral causa, entre otras muchas dificultades, ansiedad pero, además, exige rapidez, espontaneidad y una exhibición directa, cuestiones que no facilitan que esa ansiedad se minimice o desaparezca. La expresión oral también está muy relacionada con la afectividad, es decir ese sentimiento de vergüenza que tantas veces aparece cuando se ha de hablar una lengua en la que el individuo no se siente seguro.

Teniendo en cuenta lo anterior, se considera que especialmente en niveles escolares básicos, donde los estudiantes aún están desarrollando confianza y competencias comunicativas, es donde se percibe más como un desafío el desarrollar la expresión oral en las aulas de inglés, por lo que se exige un cambio en la forma en la que los estudiantes interactúan con este idioma, uno que les permita divertirse e interactuar con sus compañeros mientras refuerzan esta habilidad.

En el grado quinto B del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas se ha podido

identificar, de acuerdo a las observaciones de campo realizadas, que muchos estudiantes

presentan dificultades al momento de expresarse oralmente en inglés, debido a distintos factores entre los cuales se puede notar: la timidez, escasez de vocabulario, el miedo a equivocarse y que en muchas ocasiones solo cuentan con momentos para practicar dentro del aula de clase. Esto limita su participación activa y su progreso en el aprendizaje del idioma.

De acuerdo a la problemática anterior, el desarrollo de la presente investigación se basa en el siguiente interrogante: ¿cómo diseñar e implementar estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés en grado quinto B del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas?. En este sentido se eligen las estrategias lúdico-pedagógicas para mitigar emociones negativas a la hora de comunicarse, puesto que ofrecen una alternativa efectiva para motivar a los estudiantes, reducir la ansiedad y crear un ambiente de aprendizaje mucho más dinámico y participativo. A través del juego y otras estrategias lúdicas, se busca fomentar el uso espontáneo del inglés en contextos significativos, contribuyendo así al desarrollo de las habilidades comunicativas de manera natural y atractiva.

Este proyecto es relevante porque pretende contribuir al mejoramiento de las prácticas pedagógicas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación básica, además de atender las necesidades específicas de un grupo escolar, en este caso el grado 5B del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas de la ciudad de Bogotá, Colombia. Asimismo, beneficiará directamente a los estudiantes al brindarles herramientas más eficaces y motivadoras para comunicarse oralmente, así como a los educadores al

ofrecerles estrategias innovadoras que pueden ser replicadas en otros contextos educativos similares.

Ahora bien, en Colombia, la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha sido una prioridad desde el lanzamiento del Plan Nacional de Bilingüismo (PNB) 2004-2019 por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en 2004. Este plan, que ha sido reformulado en diversas ocasiones, tiene como objetivo mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes desde la educación básica hasta la educación superior, en concordancia con los estándares establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) 2002, mediante programas tales como: “Colombia Bilingüe (2015-2025)” y las “Orientaciones para el fortalecimiento de la competencia en inglés en la educación preescolar, básica y media (2018)”, el MEN ha fomentado la utilización de metodologías activas, la formación de docentes y la creación de materiales que estén en línea con los niveles A1 y A2 del MCER en el ciclo de primaria, motivo de estudio de esta investigación.

No obstante, a pesar de los esfuerzos, informes internacionales (EF EPI, 2024) y diagnósticos nacionales (MEN; documentos de proyecto tipo/DNP) muestran que los niveles de competencia en inglés en Colombia siguen siendo bajos; además, estudios académicos sobre educación primaria han documentado dificultades concretas en áreas productivas como la expresión oral o las competencias comunicativas (Mora, 2024). Lo cual se refleja notablemente de acuerdo a las observaciones hechas durante el proceso investigativo, debido a la escasa exposición al idioma, la carencia de prácticas

comunicativas efectivas y el enfoque tradicional en la gramática y la traducción, lo cual afecta negativamente la motivación y la participación de los estudiantes en las actividades de clase.

Este proyecto se lleva a cabo en el Colegio Antonio Nariño H. H. Corazonistas, una institución educativa privada ubicada en la localidad de Chapinero, Bogotá, Colombia. Aunque el colegio no ofrece un programa bilingüe oficial ni tiene un enfoque institucional específico hacia el inglés, proporciona a sus alumnos cuatro horas semanales dedicadas al aprendizaje del idioma dentro del plan de estudios.

A pesar de que este tiempo proporciona una exposición considerable al idioma en comparación con otras instituciones, esto no siempre se traduce en un uso comunicativo eficiente del inglés, dado que persisten metodologías tradicionales y prácticas según lo indica el Manual de convivencia de la institución educativa que limitan la participación activa del estudiante.

La institución educativa ofrece un ambiente adecuado para investigar y sugerir estrategias lúdico-pedagógicas innovadoras que refuercen el aprendizaje del inglés desde un enfoque más interactivo, dinámico y funcional.

Esta investigación se centra en los estudiantes del grado quinto B, que está conformado por 39 estudiantes, cuyas edades varían entre los 10 y 11 años. En términos generales, los alumnos de acuerdo a lo observado en las clases, presentan un nivel básico en inglés y han desarrollado actividades previas como presentaciones sobre temas personales

(rutinas, preferencias, habitaciones, entre otros), a menudo complementadas con carteles, objetos representativos, escritos y otros recursos visuales. Sin embargo, estas actividades no han sido suficientes para consolidar su expresión oral de manera efectiva.

Entre las dificultades más destacadas de acuerdo a las observaciones de las clases, se pueden mencionar la timidez, la escasez de vocabulario, el temor a cometer errores y una limitada práctica comunicativa oral en situaciones reales. Asimismo, se evidencia un uso incorrecto de las estructuras gramaticales y problemas en la pronunciación que afectan la fluidez al hablar. A pesar de estos retos, se nota un considerable interés por actividades lúdico-pedagógicas, tales como juegos, dramatizaciones y dinámicas grupales, lo que representa una oportunidad valiosa para llevar a cabo estrategias que fomenten la motivación de los estudiantes y mejoren su rendimiento oral en inglés.

En este contexto, se vuelve pertinente investigar el impacto de las estrategias lúdico-pedagógicas con el fin de diseñar actividades que promuevan un aprendizaje más significativo, participativo y enfocado en el estudiante, teniendo como objetivo fortalecer sus competencias comunicativas y disminuir las barreras que enfrentan actualmente al momento de expresarse oralmente en inglés.

Objetivos

Objetivo General

Evaluar estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan a mejorar las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.

Objetivos Específicos

1. Identificar las estrategias lúdico-pedagógicas aplicadas por el docente en el desarrollo de las prácticas comunicativas en las clases de inglés de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.
2. Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan a mejorar las prácticas comunicativas quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.
3. Implementar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan mejorar las prácticas comunicativas en las clases de inglés del grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.

Marco Teórico

Competencia comunicativa en lengua extranjera

La enseñanza del inglés desde los niveles iniciales hasta los más avanzados incluye el desarrollo de la competencia comunicativa, entendida como la capacidad del estudiante para comprender, producir e interactuar en el idioma en contextos reales o simulados (Council of Europe, 2001). Llevándolo al contexto colombiano, los estándares y lineamientos para la enseñanza del inglés, principalmente en la educación básica, resaltan que los estudiantes deben participar en intercambios sencillos y utilizar funciones básicas del idioma (saludar, presentarse, pedir información), y aprovechar oportunidades significativas para comunicarse en inglés (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, s. f.).

En el grado quinto de primaria, estas prácticas comunicativas implican que los estudiantes no sólo repitan estructuras sino que interactúen con un propósito, favoreciendo así el uso espontáneo del idioma más allá de la práctica mecánica.

Estrategias lúdico-pedagógicas

Las estrategias lúdico-pedagógicas como lo son el juego, la simulación, la dramatización, las dinámicas interactivas, han ganado relevancia no solo en el ámbito deportivo, sino también en la enseñanza de idiomas en los últimos años dado su potencial para generar ambientes de aprendizaje más motivadores y participativos. El término

“lúdico-pedagógico” se refiere, en palabras de Pabón, N., (2019), como prácticas motivadoras diseñadas intencionalmente para incorporar el juego o elementos lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de promover su capacidad cognitiva “bajo un clima de diversión, satisfacción y agrado, lo que hace que su misma naturaleza, desempeña una acción importante en el desarrollo integral del estudiante”. Por lo que la lúdica deja de ser vista simplemente como un juego utilizado en momentos de ocio y se empieza a considerar más como un acto pedagógico al cumplir un papel importante en el desarrollo de los individuos.

Un ejemplo claro se ha evidenciado en investigaciones recientes, las cuales señalan que las estrategias centradas en el juego incrementan la motivación de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, mejoran el vocabulario, reducen la ansiedad comunicativa y fortalecen la colaboración entre alumnos (Susaniari & Santosa, 2024). Asimismo, los estudios sobre “playful learning” en educación primaria identifican cuatro fases fundamentales en la práctica docente lúdica: planificación, orientación, juego y elaboración, subrayando el rol activo del docente como facilitador y co-jugador (Li & Kangas, 2024).

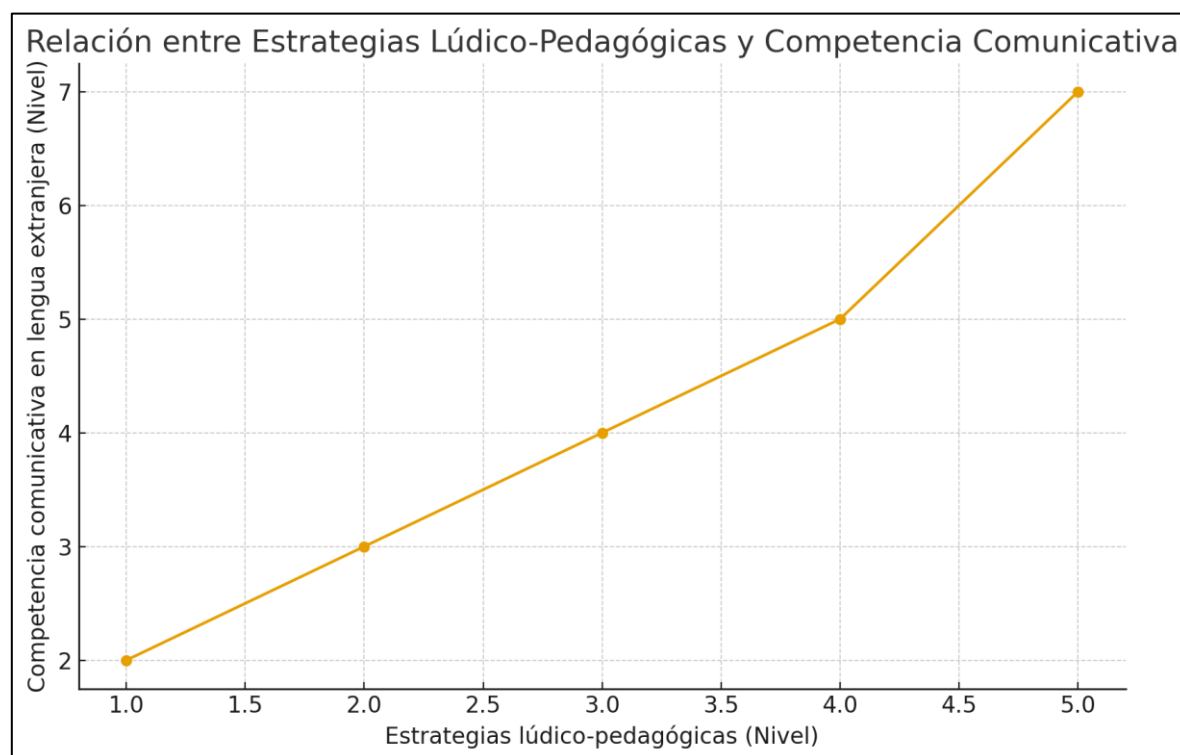
En cuanto a la enseñanza del inglés específicamente, se ha encontrado que el uso de juegos, simulaciones y actividades interactivas ayuda a los aprendientes jóvenes a involucrarse más, hablar más y tener menos miedo a la equivocación, lo cual resulta positivo para su desarrollo comunicativo (Hari Ningsih, 2024). Un evento de referencia también destacó que los juegos digitales pueden involucrar a los niños, reducir el estrés al

usar el idioma y hacer el aprendizaje más agradable, incluso en modalidad en línea (Cambridge English, 2020).

A continuación, se evidencia a través de la siguiente gráfica la relación entre las competencias comunicativas y las estrategias lúdico-pedagógicas y su gran impacto en el desarrollo de las habilidades de expresión oral en el aula.

Gráfica 1.

Relación entre Estrategias Lúdico-Pedagógicas y Competencia Comunicativa.



Fuente. Elaboración propia de las autoras.

La gráfica presentada evidencia una relación directamente proporcional entre el nivel de aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas y el desarrollo de la competencia comunicativa en una lengua extranjera. A medida que incrementa el uso de actividades lúdicas (nivel 1 al 5), se observa un aumento progresivo en el nivel de competencia comunicativa (del nivel 2 al 7). Este comportamiento permite identificar un patrón claro: la implementación sistemática de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, particularmente en estudiantes de educación básica.

En los niveles iniciales (1 y 2), la gráfica muestra un crecimiento moderado. Esto coincide con investigaciones que resaltan que el juego introduce un ambiente seguro que reduce la ansiedad lingüística y motiva la participación espontánea (Gómez & Pérez, 2020). Aunque el impacto es menor al inicio, se evidencia que incluso la incorporación básica de actividades lúdicas activa procesos de interacción y uso práctico del idioma.

Entre los niveles 3 y 4, el ascenso continúa de forma lineal. En esta etapa, el aprendizaje lúdico se consolida mediante dinámicas que promueven mayor participación, trabajo colaborativo y contextualización del lenguaje. Según Alarcón y Rojas (2019), las estrategias lúdicas sostenidas en el tiempo permiten fortalecer competencias comunicativas porque integran elementos afectivos, sociales y cognitivos que facilitan la adquisición natural del idioma.

Finalmente, el nivel 5 muestra el incremento más significativo de competencia comunicativa. Esto sugiere que cuando las estrategias lúdico-pedagógicas se aplican de

manera integral, variada y continua, generan un impacto más profundo en el aprendizaje. En esta fase, los estudiantes no solo interactúan, sino que producen lenguaje con mayor fluidez, confianza y sentido comunicativo real. Estudios recientes afirman que el aprendizaje basado en juegos digitales, juegos de rol y dinámicas de simulación incrementan notablemente el uso espontáneo del idioma y la disposición para comunicarse (Hernández & Liu, 2021).

En conjunto, la gráfica respalda la afirmación de que el uso intencional y progresivo de estrategias lúdico-pedagógicas es un factor determinante en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera. Estos hallazgos concuerdan con tendencias pedagógicas contemporáneas que privilegian enfoques centrados en el estudiante, el aprendizaje activo y la interacción significativa.

En síntesis, la gráfica muestra que a medida que aumenta el uso de estrategias lúdico-pedagógicas, también mejora la competencia comunicativa en lengua extranjera. El crecimiento es progresivo: los niveles iniciales presentan avances moderados, pero cuando las estrategias se aplican de forma constante y variada, el desarrollo comunicativo se vuelve más significativo.

Esto coincide con estudios recientes que señalan que las actividades lúdicas reducen la ansiedad, aumentan la motivación y favorecen la participación activa en el uso del idioma (Gómez & Pérez, 2020). Además, la continuidad en estas estrategias fortalece habilidades como la interacción oral y el uso espontáneo del lenguaje (Alarcón & Rojas,

2019). En niveles altos de implementación, los estudiantes muestran mayor fluidez y seguridad para comunicarse, tal como lo destacan las investigaciones sobre aprendizaje basado en juegos (Hernández & Liu, 2021).

La gráfica confirma que las estrategias lúdicas son un factor clave para mejorar la competencia comunicativa, ya que promueven un aprendizaje activo, motivador y centrado en la interacción.

En este espacio se hace necesario conocer el impacto que dichas estrategias pueden generar en la educación básica en este caso en los estudiantes de quinto.

Impacto de las estrategias lúdicas en las prácticas comunicativas

La práctica comunicativa en el aprendizaje del inglés abarca la expresión oral, comprensión auditiva, lectura y escritura. Las estrategias lúdicas son especialmente efectivas para fortalecer estas habilidades, al crear un ambiente seguro para que los estudiantes se expresen libremente y practiquen el idioma de manera natural y contextualizada (Pabón, 2023). Estas actividades permiten que los estudiantes desarrollen confianza y autonomía, aspectos cruciales en la adquisición de una segunda lengua (Sáenz, 2024).

Los docentes desempeñan un papel esencial en la identificación y aplicación de estrategias lúdicas que respondan a las características específicas del grupo y al contexto educativo. La personalización de estas estrategias, junto con una evaluación constante,

contribuye a la mejora continua en las prácticas comunicativas y resultados académicos (Repositorio CUC, 2024).

Es así como el ambiente de aprendizaje juega un papel importante en la enseñanza aprendizaje del inglés, donde los estudiantes se sientan seguros y puedan expresar con tranquilidad y confianza sus puntos de vista.

Ambientes bilingües y su importancia en el aprendizaje del inglés

La educación en contextos bilingües busca que los estudiantes desarrollen competencia tanto en su lengua materna como en el inglés. Los ambientes bilingües integran metodologías lúdicas que favorecen un aprendizaje integrado y significativo, fortaleciendo así las competencias comunicativas y cognitivas en ambos idiomas (UvaDoc, 2024). La articulación de contenidos en español e inglés debe ser coherente y contextualizada para facilitar la adquisición del idioma y evitar la interferencia lingüística (Dialnet, 2025).

Además, la formación continua y especializada de los docentes es vital para el éxito de las estrategias en ambientes bilingües, ya que ellos deben contar con herramientas y recursos adecuados para adaptar las actividades lúdicas al contexto real del aula (Mateus et al. 2023).

Ahora bien, teniendo en cuenta la importancia de la competencia comunicativa en el aprendizaje del inglés, las estrategias lúdico-pedagógicas, la relación entre estas, el impacto de las mismas y un buen ambiente de aprendizaje se hace relevante diseñar, implementar y

evaluar el tipo de estrategias que se podrían aplicar en un contexto determinado, en este caso en el grado quinto.

Diseño, implementación y evaluación de estrategias lúdico-pedagógicas

El diseño de estrategias lúdico-pedagógicas debe estar basado en un diagnóstico pedagógico del grupo de estudiantes, identificando sus necesidades, preferencias y estilos de aprendizaje (Acosta Arango, 2024). Las estrategias pueden incluir juegos interactivos, dramatizaciones, actividades en equipo y herramientas tecnológicas que faciliten la participación activa y el aprendizaje significativo.

La implementación debe ser flexible y adaptativa, con seguimiento docente para ajustar las actividades según la respuesta y evolución de los estudiantes. La evaluación de estas estrategias debe contemplar tanto aspectos cualitativos, como observaciones y auto-evaluaciones, como cuantitativos, a través de pruebas que valoren el progreso en las habilidades comunicativas (Pabón, 2023; Repositorios Cuc, 2024).

Cabe resaltar y nombrar algunas estrategias lúdico-pedagógicas que se pueden implementar en el aula para fortalecer las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés de acuerdo al uso de la IA, en este caso chat GPT nos recomienda las siguientes:

1. Role-plays (juegos de roles)

Los estudiantes interpretan personajes en situaciones reales (compras, direcciones, entrevistas, visitas, etc.).

Favorece: fluidez, pronunciación, interacción espontánea.

2. Dramatizaciones cortas

Montar pequeñas escenas o diálogos permite practicar vocabulario y estructuras comunicativas en contexto.

Favorece: expresión oral, trabajo en equipo.

3. Juegos de mesa comunicativos

Actividades como Guess Who, Taboo, Charades o Pictionary adaptados al idioma inglés.

Favorece: vocabulario, descripción, preguntas y respuestas.

4. Stations or learning centers (estaciones de aprendizaje)

Espacios rotativos con tareas comunicativas: lectura en voz alta, mini conversaciones, retos de vocabulario, escritura de mensajes cortos.

Favorece: autonomía, interacción, práctica repetida.

5. Storytelling con objetos (Object-based storytelling)

Los estudiantes crean historias usando objetos o imágenes sorpresa.

Favorece: creatividad, coherencia narrativa, fluidez oral.

6. Juegos digitales interactivos

Plataformas como Kahoot, Quiz, Word-wall o Bamboozle con actividades centradas en la comunicación.

Favorece: motivación, retroalimentación inmediata, escucha activa.

7. The “Information Gap” games

Cada estudiante tiene información que el otro necesita para completar una actividad.

Ejemplo: mapas incompletos, fichas con información secreta, acertijos.

Favorece: preguntas, descripción, uso funcional del lenguaje.

8. “Show and Tell”

Los estudiantes presentan un objeto personal y hablan sobre él.

Favorece: expresión espontánea, seguridad y uso del inglés con propósito.

9. Drills comunicativos en parejas

Actividades rápidas de interacción (micro-diálogos, preguntas tipo “Find someone who...”).

Favorece: fluidez, escucha activa.

10. Juegos cooperativos (cooperative games)

Dinámicas grupales donde deben resolver una misión comunicándose en inglés (escape rooms simples, retos por pistas).

Favorece: negociación del significado, uso real del idioma.

En vista de las recomendaciones arrojadas por la Inteligencia Artificial, el grupo investigador decide enfocarse en el diseño, implementación y evaluación de tres de las estrategias nombradas anteriormente, como lo son:

- **Role-plays (juegos de roles):** este tipo de estrategia es reconocida por su inmersión en el idioma, ayudando al estudiante a visualizarse como el personaje que está interpretando, además, diversos autores destacan su eficiencia dentro del contexto educativo puesto que “a través de simulaciones con “Juegos de roles” los estudiantes pueden desarrollar habilidades de habla en diversos contextos comunicativos profesionales, relevantes con su área de estudio” (*Traducción realizada por autoras en base a Madjid, M. 2025*).

En el caso de las clases de inglés en básica primaria, esta estrategia permite llevar a cabo la práctica de vocabulario en situaciones reales como: compras, direcciones, entrevistas, visitas, etc. permitiendo a los estudiantes poner en práctica el vocabulario aprendido en situaciones de la vida cotidiana.

- **Drills comunicativos en parejas:** esta estrategia comunicativa se destaca porque permite estimular la interacción entre el estudiante-vocabulario de una forma rápida a través de micro-diálogos, preguntas tipo “Find someone who..., etc. En palabras de Perez, C. (2020) se puede definir como “El drill es un recurso muy utilizado que consiste en ofrecer a los estudiantes un modelo al que seguir”, con el fin de que ellos puedan construir diálogos, formular frases o completar textos de una forma divertida y llamativa.
- **Juegos digitales interactivos:** en la actualidad, esta estrategia llama mucho la atención tanto de estudiantes como de docentes, por su dinamismo y facilidad participativa, teniendo en cuenta que esta estrategia “permite [generar] entornos interactivos para el aprendizaje de idiomas, ya que favorecen el desarrollo de capacidades comunicativas y pueden ser estratégicos para promover más interés en la adquisición de conocimientos” (Soares, Almeida, Soares, 2020). El beneficio de esta estrategia es que hoy en día muchas plataformas en línea como Kahoot, Quiz, Word-wall o Bamboozle permiten diseñar actividades digitales interactivas que el docente puede utilizar o crear, si es necesario.

Al implementar dichas estrategias lúdico-pedagógicas, se busca fomentar el desarrollo de las habilidades comunicativas en el aula, fortalecer la motivación de los estudiantes, forjar lazos de confianza y dejar de lado la timidez al hablar en el idioma inglés.

Diseño Metodológico

En este apartado del proyecto de investigación se profundiza en la metodología investigativa seleccionada, con el fin de darle cumplimiento a los objetivos del estudio, además, se describen los instrumentos utilizados para la recolección de datos, los participantes y el contexto en el cual se lleva a cabo dicho proyecto.

En concordancia con lo anterior, y en alineación con los objetivos de este estudio, se optó por utilizar instrumentos bajo el **enfoque cualitativo** que permita analizar la realidad educativa desde una perspectiva mucho más interpretativa, teniendo en cuenta las dinámicas interpersonales, actitudes y, en este caso, la manera en que las estrategias lúdico-pedagógicas impactan el aprendizaje, percepciones y experiencias de los estudiantes frente a las prácticas comunicativas en el aula de inglés.

Latorre et al. (1996), citado en Esteban (2003), señala que el propósito de una investigación con enfoque cualitativo se basa en “la búsqueda de los significados que las personas otorgan a sus experiencias como miembros de las instituciones”. Teniendo en cuenta que mediante este enfoque se permite analizar la problemática desde el punto de vista de sus participantes, lo cual marca un punto clave para el diseño de esas estrategias lúdico-pedagógicas que buscan mejorar las prácticas comunicativas en inglés dentro del aula.

También se considera importante señalar el aporte de Piña-Ferrer (2023) acerca de las características de los investigadores bajo el enfoque cualitativo, quienes son

“extremadamente objetivos durante todo el proceso de investigación”, lo que les permite ser selectivos, reflexivos e inquisitivos de las necesidades presentes en el contexto producto de la investigación; sin embargo, Mejía (2013) resalta también que inmiscuirse excesivamente en el contexto investigativo puede llevar al investigador a “identificarse” demasiado, por lo que se debe ser cuidadoso de no desencaminar sus objetivos como encargado del acto investigativo, ocasionando que se produzca una “visión sesgada” de la cuestión a indagar. En este sentido, el profesionalismo del investigador marca un punto importante en la veracidad del caso a estudiar, quien deberá analizar bajo valores éticos que garanticen el rigor científico del estudio.

Instrumentos y Población

Con el fin de mejorar las prácticas comunicativas de la asignatura de inglés se toma como muestra a 20 estudiantes de una población de 39 que hacen parte del grado 5°B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonista. Dicha muestra se toma a partir de una encuesta de caracterización virtual que se realiza al inicio del proyecto con el propósito de identificar las principales necesidades, intereses y percepciones de los estudiantes respecto a la comunicación en inglés y las actividades realizadas en clase. La selección de esta muestra es intencional, ya que se escogió el grupo por su participación activa en las clases de inglés, el aval de sus padres o cuidadores y por la necesidad de fortalecer sus prácticas comunicativas mediante el uso de estrategias lúdico-pedagógicas.

Teniendo en cuenta este primer instrumento, se toma a Hernández, Fernández y Baptista (2018) quienes definen la encuesta como: “Una técnica que consiste en aplicar un

cuestionario estandarizado a un grupo de personas para obtener datos sobre variables específicas de interés en una investigación.” En otras palabras, la encuesta permite recoger datos de manera sistemática, lo que ayuda al investigador a describir, analizar y sacar conclusiones sobre un fenómeno social, educativo, económico o de otra índole.

Regmi et. al., (2016), define la encuesta como un “método sistemático de obtención de datos en el que los participantes responden a un conjunto organizado de preguntas, generalmente con el objetivo de conocer percepciones, comportamientos o experiencias”.

Por ende, dentro de este estudio, la encuesta tiene como finalidad recolectar información relacionada con las fortalezas, debilidades y opiniones personales de los estudiantes alrededor de las prácticas comunicativas en el aula de inglés; información pertinente para el diseño de actividades lúdico-pedagógicas enfocadas en fortalecer dichas prácticas. (Ver [Anexo 3](#) y [Anexo 4](#))

Otro instrumento elaborado por el docente-investigador para registrar las observaciones cualitativas de cada sesión es el diario de campo, el cual permite recolectar información explícita sobre la participación, la actitud, las dificultades y los progresos evidenciados durante las estrategias lúdico-pedagógicas.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) definen: “El diario de campo es un instrumento flexible que permite registrar los acontecimientos, percepciones y reflexiones del investigador en el escenario de estudio, sirviendo como fuente de datos cualitativos y apoyo para la interpretación de los resultados.” Es decir, el diario de campo se convierte en

un instrumento que permite tener un acercamiento más profundo con el contexto observado. Permitiendo el registro de observaciones y experiencias del investigador y a su vez, combinando descripciones objetivas y reflexiones subjetivas.

En cuanto a las observaciones que se realizaron a través de los diarios de campos se tuvieron en cuenta algunos aspectos para resaltar según el propósito de esta observación: 1- En términos del ambiente de aprendizaje: espacios, recursos y adecuación de los mismos. 2- En términos de actividades: Observación del desarrollo de las actividades durante la clase. 3- En términos de los estudiantes: actitud, conocimiento y participación de los estudiantes. 4- En términos del docente: Estrategias usadas en el aula. 5- En términos de los materiales: Recursos usados. (Ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#))

Para darle veracidad a esta investigación, cada uno de los instrumentos fue validado por un profesional magíster quien evaluó cada criterio especificado tanto en la encuesta como en el diario de campo. (Ver [Anexo 5](#) y [Anexo 6](#)).

Investigación-Acción

Adicionalmente, se elige el método *investigación-acción* con el fin de vincular de forma simultánea conocimientos y cambios sociales (Vidal y Rivera, 2007), además, de que este permite al docente desempeñar un papel activo en la identificación de problemáticas, la planificación de estrategias y la reflexión sobre su propia práctica educativa. Este tipo de metodología busca generar procesos de transformación dentro del aula (Díez-Gutiérrez,

2020), favoreciendo la mejora continua del proceso de enseñanza dentro del grupo selecto para el estudio.

Siguiendo la anterior línea de pensamiento, la presente propuesta se fundamenta en este enfoque de investigación-acción, específicamente por sus características cíclicas, reflexivas y participativas (Kemmis y McTaggart, 1988), las cuales se consideran pertinentes para la enseñanza del inglés, ya que permite experimentar, ajustar y evaluar prácticas pedagógicas vinculadas directamente con el desarrollo de la competencia comunicativa.

Como señalan Herrera et al. (2021), este tipo de investigación promueve procesos de cambio que emergen desde la comunidad educativa y se sostienen a partir de la reflexión sistemática. A su vez, desde una perspectiva dialógica y colaborativa, Díez-Gutiérrez (2020) subraya que la investigación-acción fomenta la participación activa de docentes y estudiantes, favoreciendo la construcción conjunta del conocimiento pedagógico.

Restrepo, B. (2006), por otro lado, conceptualiza la investigación-acción de la siguiente manera:

Comienza con la crítica a la propia práctica a través de una reflexión profunda sobre el quehacer pedagógico, sobre las teorías que presiden dicho actuar, sobre la situación que viven los estudiantes. Esta fase de deconstrucción es un proceso que trasciende la misma crítica, que va más allá de un autoexamen de la práctica para

entrar en diálogos más amplios con componentes que explican la razón de ser de las tensiones que la práctica enfrenta. (Restrepo, 2004.)

Sin embargo, Díez-Gutiérrez. (2020) señala que el proceso investigativo involucra mucho más que los criterios de objetividad y fiabilidad propios de la ciencia, este autor propone que este proceso debe ir más allá de una alternativa que según sus resultados permite hacer un cambio dentro del entorno escogido; por el contrario, el propósito del estudio debe ser su “utilidad” dentro de un contexto social, por lo que “las investigaciones que hacemos en el campo de la educación sirvan realmente a las comunidades educativas con quienes y para quienes se realizan o deberían realizar”, entendiéndose esto como que el impacto del estudio se debe ver “desde el inicio de su diseño y concepción” (Díez-Gutiérrez, 2020).

Este estudio adopta las cuatro fases clásicas del modelo de investigación-acción de Herrera et al. (2021), que van organizadas de la siguiente manera: 1- Planificación, 2- Acción, 3- Observación y 4- Reflexión. Para una mejor visualización de esta información, se presentan a través de un gráfico que resume de forma concreta los componentes que se tienen en cuenta en cada una de las fases de la investigación-acción.



Gráfica 2.

Fases de la investigación-acción.



Fuente. Elaboración propia de las autoras.

En la fase de planificación, se realiza un diagnóstico inicial para identificar las necesidades específicas del grupo en relación con las prácticas comunicativas en inglés.

Esto implica recoger información preliminar mediante observaciones de clase y

percepciones de los estudiantes, con el fin de diseñar una intervención contextualizada y coherente con las metas de aprendizaje establecidas (Herrera et al., 2021).

Posteriormente, en la fase de acción, se implementarán las estrategias pedagógicas escogidas, en este caso, estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a mejorar las prácticas comunicativas y el uso significativo del idioma, siguiendo la propuesta de participación activa y transformación práctica destacada por Barba Martín (2019).

Durante la tercera fase, se llevará a cabo la etapa de observación, la cual consiste en la recolección sistemática de datos durante la implementación, esto permite documentar los efectos de la intervención mediante un diario de campo. Este proceso es indispensable para garantizar la rigurosidad del análisis posterior (Díez-Gutiérrez, 2020). Finalmente, en la fase de reflexión, se tabulan y analizan los datos obtenidos, permitiendo así, identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora para retroalimentar el proceso y establecer las bases de un nuevo ciclo. Tal como plantean Herrera et al. (2021), esta fase consolida el aprendizaje profesional del docente, al permitirle comprender críticamente su práctica y proyectar acciones futuras en beneficio de la comunidad educativa.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, se hace necesario crear un cronograma de actividades que permita guiar y orientar la investigación con el propósito de dar cumplimiento a los objetivos planteados. Con dicho cronograma se pretende dar a conocer el paso a paso del desarrollo de la investigación.



Cronograma de actividades

Gráfica 3.

Cronograma de actividades aplicadas acorde a la investigación.



Fuente. Elaboración propia de las autoras.

Resultados

Fase de planificación: identificación y recopilación de estrategias y habilidades lingüísticas motivo de investigación.

Al momento de discutir acerca del aprendizaje de una segunda lengua, desde el ámbito de educación primaria, donde los estudiantes están comenzando su proceso académico, puede ser algo complicado. No obstante, implementar rutinas, actividades y estrategias lúdico-pedagógicas como método de interacción lo vuelve aún más significativo para ellos, reforzando el deseo de adquirir nuevos conocimientos, aprender y trabajar de manera individual como colectiva entre sus pares (Chimarro, S. 2023).

Para comenzar a presentar los resultados logrados durante el proceso de implementación que se realizó, es importante resaltar que aunque el colegio no ofrece un programa bilingüe oficial ni tiene un enfoque institucional específico hacia el inglés, ofrece cuatro horas semanales dedicadas al aprendizaje del idioma dentro del plan de estudios, lo que ha permitido realizar un diagnóstico riguroso de las estrategias que se están implementando actualmente dentro del grado 5ºB, que han de ser mejoradas para así reducir sentimientos de ansiedad entre los estudiantes al comunicarse con sus compañeros utilizando este idioma y crear un ambiente de aprendizaje mucho más dinámico y participativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se narrará cómo fue el proceso de diagnóstico dentro de esta aula de clase, el cual inició luego de diferentes observaciones de clase preliminares

registradas en diarios de campo (DC) (Ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)) que sirvieron como punto de partida a una necesidad investigativa, puesto que esta situación se estaba presentando en un gran número de estudiantes de 5°B, quienes por razones de timidez, falta de vocabulario y momentos propicios para practicar conversaciones, no sentían la confianza suficiente para participar en actividades comunicativas en inglés, como se observa en los diarios de campo mencionados anteriormente.

Dichas observaciones fueron entonces transcritas a diarios de campo (DC) donde quedaron registradas las actividades realizadas en clase con los estudiantes y en donde más se pudo evidenciar la falta de participación voluntaria de los mismos.

Seguido a ello se envió la encuesta a la docente de inglés (ED) de manera virtual, la cual muestra el contexto y las estrategias que se abordan actualmente; doce preguntas para recolectar la información del proceso de identificación de las estrategias utilizadas en el aula, las cuales se pueden dividir en tres dimensiones claves: recursos institucionales, metodologías de aula y formación profesional.

En cuanto a los recursos institucionales, la docente percibe que el apoyo de la institución es positiva, señalando que las aulas y espacios escolares actuales favorecen la práctica del idioma; además de que cuenta con el respaldo institucional para implementar proyectos educativos que fortalezcan el aprendizaje y los recursos suficientes (libros, audios y TIC) para una enseñanza efectiva. Aunque identifica áreas de mejora específicas, como el fortalecimiento de los espacios tecnológicos junto con capacitaciones para el manejo eficiente de dichas herramientas, como se evidencia en la ED. (Ver Anexo 4)

En relación con las prácticas pedagógicas y metodológicas, la docente tiende hacia la lúdica y la participación activa, buscando romper con la enseñanza tradicional; sin embargo, no descarta que algunas de estas actividades pueden ser efectivas y otras no tanto; dentro de las efectivas se pueden enunciar las actividades que incluyen juegos, canciones, dramatizaciones y representaciones. Teniendo en cuenta la información obtenida en la encuesta número 1 aplicada a la docente titular, se evidencia que estas herramientas son las que mejor funcionan para motivar a los estudiantes y salir de la monotonía del libro de texto. Por otro lado, entre las que presentan dificultades en el aula se identifican tres barreras causales que provienen de los estudiantes como lo son: la timidez por falta de vocabulario, el miedo a equivocarse y el uso inadecuado de reglas gramaticales al hablar.

Un evento relevante es que la docente a través de la encuesta (ED) manifiesta: “no conocer ni haber implementado metodologías activas formalmente”, a pesar de utilizar juegos, videos y trabajo colaborativo. Por ende, se puede evidenciar que hasta el momento la docente aún no ha recibido formación o capacitación en cuanto al uso adecuado de las TICs dentro de los espacios educativos.

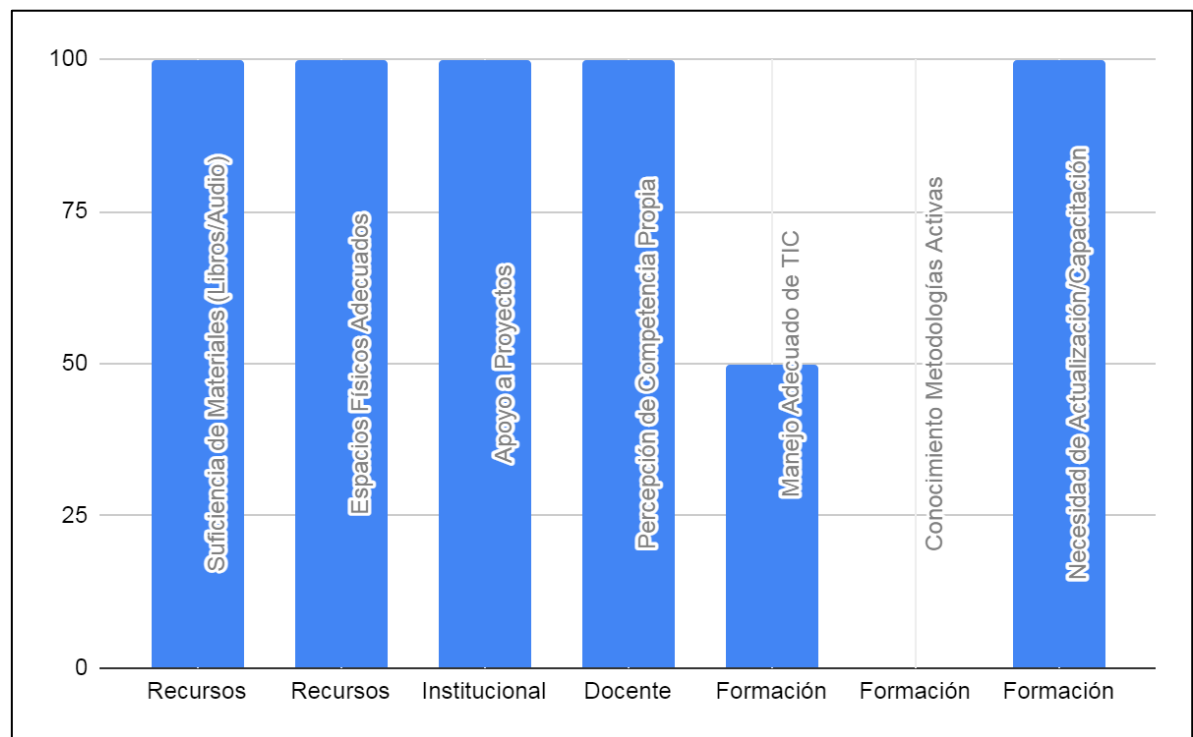
Y finalmente en cuanto a las competencias y formación docente, existe una disposición hacia el crecimiento profesional y la autoevaluación, la docente se siente competente para el nivel en que trabaja y mantiene una actitud de investigación constante para mejorar sus clases. Aunque cuenta con recursos, admite que solo "a veces", como se evidencia en ED, maneja de forma adecuada las TIC aplicadas a la enseñanza del inglés,

además, reconoce la necesidad de recibir mayor formación o actualización para fortalecer su práctica pedagógica.

Como complemento a la información presentada anteriormente se presenta una gráfica en la que se evidencia parte de los resultados obtenidos en la encuesta docente (ED).

Gráfica 4.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a la docente.



Fuente: elaboración propia de las autoras.

La gráfica evidencia que la institución presenta fortalezas significativas en la disponibilidad de materiales, espacios físicos adecuados, apoyo a proyectos, planeación de

la consulta previa y necesidad de actualización/especialización, alcanzando altos niveles de cumplimiento en estos aspectos. No obstante, se identifican oportunidades de mejora en la formación relacionada con el manejo adecuado de TIC y, especialmente, en el conocimiento sobre metodologías activas, aspecto que muestra el nivel más bajo de valoración. En consecuencia, se recomienda fortalecer los procesos de capacitación docente en competencias tecnológicas y estrategias pedagógicas innovadoras para optimizar la calidad educativa institucional.

Por otra parte, al analizar las respuestas de la encuesta aplicada a los estudiantes (EE) y sus respectivas opiniones se puede evidenciar que, en su percepción sobre el ambiente de aprendizaje, las estrategias didácticas y su seguridad emocional en la clase de inglés existe una alta satisfacción.

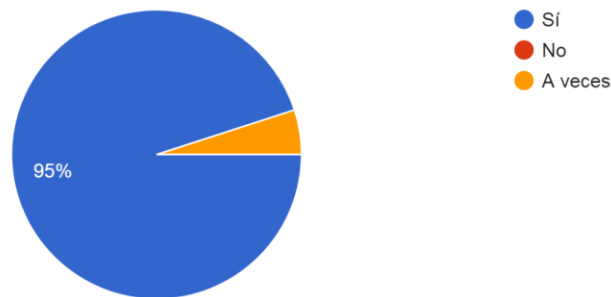
A continuación, se complementa la información presentada anteriormente en gráficas que evidencian parte de los resultados obtenidos en la EE.

Gráfica 5.

Resultados Obtenidos en la Pregunta Número uno de la Encuesta Aplicada a los estudiantes

Recursos y ambiente de aprendizaje 1. En clase tenemos materiales suficientes (libros, audios, vídeos) para aprender inglés.

20 respuestas



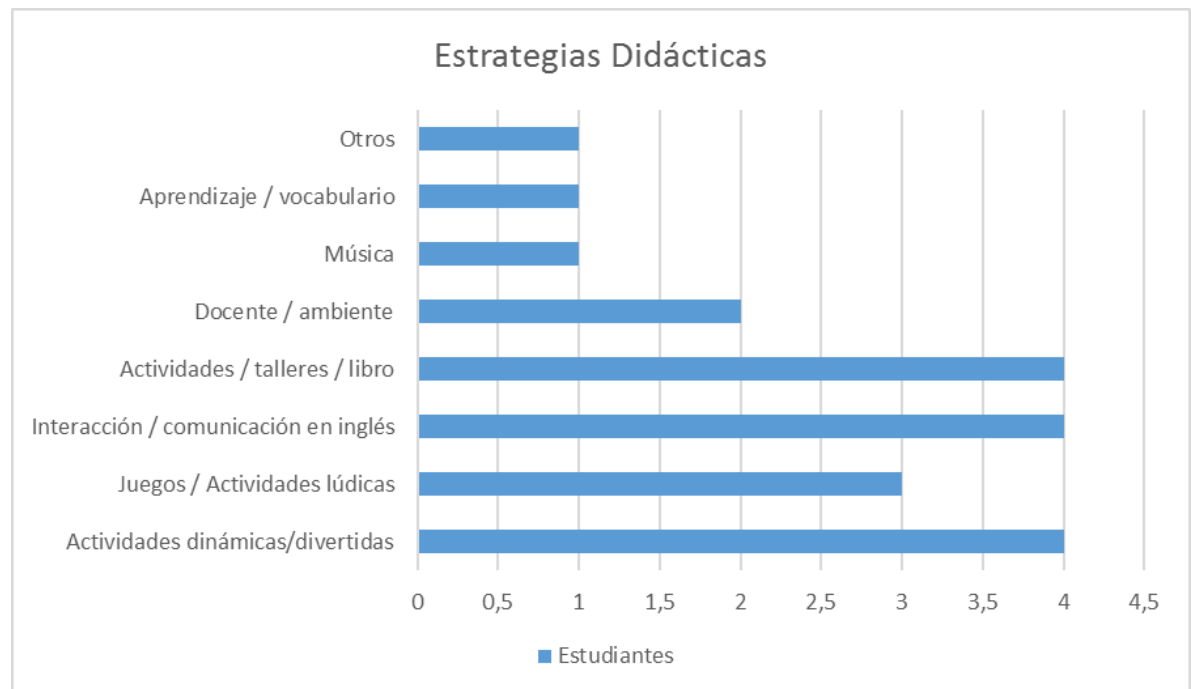
Fuente: elaboración propia de las autoras por medio de vínculo con el formulario.

Como se puede evidenciar en la gráfica, el colegio Antonio Nariño cuenta con los recursos y un ambiente adecuado para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés.

Seguido a ello se muestran los resultados obtenidos en la pregunta cuatro en cuanto a las estrategias didácticas que más son de su interés, se clasifican por categorías y cada uno expresa su opinión frente a las actividades que más despiertan su agrado por la asignatura de inglés.

Gráfica 6.

Resultados Obtenidos en la Pregunta Número Cuatro de la Encuesta Aplicada a los estudiantes.



Fuente: elaboración propia de las autoras.

Los resultados muestran que los estudiantes valoran principalmente las actividades dinámicas, la interacción comunicativa en inglés y el desarrollo de talleres o actividades prácticas dentro del aula. Asimismo, destacan la importancia de las estrategias lúdicas y del ambiente generado por la docente, lo cual evidencia una preferencia por metodologías activas, participativas y motivadoras en el aprendizaje del idioma. A su vez, los recursos físicos y tecnológicos disponibles.

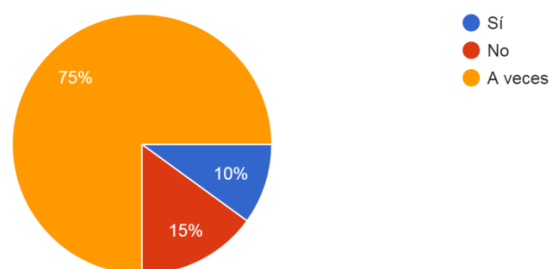
La gran mayoría de los estudiantes coincide con la docente en que hay suficientes libros, audios y videos, los estudiantes identifican que las actividades con tecnología (aplicaciones, videos y juegos) son fundamentales para su aprendizaje. Consideran que estos recursos facilitan la comprensión de temas complejos. Se percibe el aula como un lugar adecuado, aunque en las respuestas abiertas algunos sugieren que les gustaría que fuera un espacio aún más interactivo.

Además, es importante valorar el nivel de seguridad que presentan los estudiantes en las clases de inglés y para ello se presenta la siguiente gráfica.

Gráfica 7.

Resultados Obtenidos en la Pregunta Número Siete de la Encuesta Aplicada a los estudiantes

Confianza, emociones y motivación 7. Me siento seguro/a cuando hablo en inglés en clase.
20 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras por medio de vínculo con el formulario.

Teniendo en cuenta la pregunta número siete de la encuesta realizada a los estudiantes se puede observar que este es el apartado más importante y donde se encuentra

la mayor oportunidad de intervención: La respuesta más frecuente es "A veces" se sienten seguros hablando en inglés. Esto indica una confianza frágil. Se confirma lo reportado por la docente: un alto porcentaje de estudiantes admite que "*les da miedo equivocarse*". Este miedo junto a la ansiedad actúan como una barrera psicológica que frena la producción oral (Olaya y Ahumada, 2023); sin embargo, a pesar del miedo al error, los estudiantes valoran el esfuerzo de la docente por hacer clases amenas, lo que genera un ambiente de respeto pero aún falta de audacia comunicativa.

Este punto es clave porque revela cómo el estudiante prefiere aprender: Lo que más les gusta son las clases dinámicas, valoran positivamente cuando el aprendizaje no es lineal ni basado solo en el libro, para ellos lo más difícil no es sólo la gramática, sino el significado de las combinaciones de palabras y la comprensión auditiva, existe un deseo marcado por realizar prácticas con compañeros. Los estudiantes quieren usar el idioma para interactuar, no solo para completar ejercicios individuales.

Al comparar ambas encuestas, se llega a las siguientes conclusiones:

- Tanto la docente como los alumnos coinciden en que los juegos y canciones son el mejor motor de motivación.
- La docente nota la timidez y los estudiantes confirman que tienen miedo. "*El problema no es la falta de materiales, sino la gestión de la ansiedad lingüística.*"
- Mientras la docente pide más tecnología, los estudiantes piden "*hablar más con mis compañeros*". La tecnología debería ser el puente para esa comunicación, no el fin último.

- El problema en el Colegio Antonio Nariño no es la falta de materiales, sino un *factor psicológico/afectivo*. Se necesita un enfoque que premie la fluidez sobre la corrección gramatical para bajar los niveles de ansiedad.
- La docente ya tiene la disposición de jugar, pero le falta la estructura técnica (como el *Aprendizaje Basado en Juegos o ABP*) para que ese juego se convierta en un aprendizaje lingüístico profundo y no solo en un momento de diversión.
- Existe una coherencia institucional. El colegio tiene los recursos básicos (libros/audios), pero ambos actores piden un salto hacia lo *digital e interactivo*. La tecnología debe usarse para fomentar la comunicación entre pares, que es lo que el estudiante solicita ("hablar más con mis compañeros").

El análisis conjunto revela que el área de inglés del Colegio Antonio Nariño cuenta con un ambiente institucional favorable y recursos suficientes. Sin embargo, el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra estático por la "*ansiedad lingüística*" de los estudiantes y la "*falta de formación metodológica*" activa de la docente.

De acuerdo a la información recopilada en estos instrumentos: diarios de campo, encuesta a la docente y encuesta a los estudiantes, permiten identificar los sentires y pensares tanto de la docente como de los estudiantes, a través de lo cual se identifica la problemática motivo de esta investigación para lo cual se propone el diseño e implementación de estrategias que busquen el desarrollo de las habilidades comunicativas en el aula efectivamente, dejando de lado los temores al error, el mal uso de la gramática, haciendo el uso adecuado de las TIC en la implementación de las prácticas comunicativas,

como se desarrollará en la siguiente fase correspondiente al diseño e implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas a través de un cronograma de actividades a implementar.

Así mismo, para la creación de las actividades de clase como medio organizado para la implementación de las estrategias lúdico pedagógicas, se propone seguir la metodología de la enseñanza del inglés llamada presentación, práctica y producción (PPP), acomodada a las necesidades de esta investigación, al cual se añade el warm up como actividad inicial para introducir el tema a desarrollar en la clase siguiendo el orden presentado en la siguiente gráfica.

Gráfica 8.

Adaptación de la metodología (PPP) empleada para la implementación de las actividades lúdico pedagógicas.



Fuente: Adaptado de Scrivener, J. (2011). *Learning Teaching* (3rd ed.). Macmillan Education.

Cabe resaltar que la PPP es un enfoque estructurado para enseñar lengua extranjera que organiza la clase en **tres etapas progresivas**: primero se introduce el contenido, luego se practica de forma guiada y finalmente se usa de manera libre. Como lo plantea Scrivener (2011) afirma que el modelo PPP organiza la enseñanza en etapas progresivas de control a libertad.

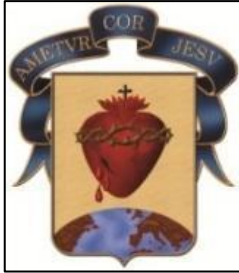
Fase de acción: *implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan a mejorar las prácticas comunicativas.*

A partir de la información obtenida tanto en las observaciones descritas en los diarios de campo, como en las encuestas realizadas a la docente y los estudiantes, se

diseñan una serie de actividades lúdico-pedagógicas que se refiere, en palabras de Pabón (2019), como prácticas motivadoras diseñadas intencionalmente para incorporar el juego o elementos lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de promover su capacidad cognitiva “bajo un clima de diversión, satisfacción y agrado, lo que hace que su misma naturaleza, desempeña una acción importante en el desarrollo integral del estudiante”. Estas actividades permiten que los estudiantes desarrollen confianza y autonomía, aspectos cruciales en la adquisición de una segunda lengua (Dialnet, 2022).

De esta manera se busca mejorar las prácticas pedagógicas en el aula para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, eliminando los temores frente al aprendizaje del inglés, el mal uso de la gramática y fortaleciendo el trabajo en equipo ya que es lo requerido por parte de los estudiantes. Demostrando que las estrategias centradas en el juego incrementan la fluidez de los estudiantes en inglés como lengua extranjera, mejoran el vocabulario, reducen la ansiedad comunicativa y fortalecen la colaboración entre alumnos (Susaniari & Santosa, 2024). (p. 9)

A continuación, se presenta el diseño de las tres actividades propuestas por el grupo investigador:



Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas

2026

CRONOGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS A IMPLEMENTAR

CURSO	ASIGNATURA	DOCENTE	FECHAS
5B	ENGLISH	XXXXXXX	FEBRUARY

- **OBJETIVOS:** To formulate and answer basic questions about origin and preferences using the simple present.

To describe possessions and sports routines through oral interviews.

Expressing current actions and future plans.

a) TEMAS POR DESARROLLAR

NOMBRE DE LOS TEMAS	FECHAS TENTATIVAS	DIFERENTES ACTIVIDADES A DESARROLLAR
		WARM UP



Week 1 Class 1 Countries and Nationalities “Find Someone From...” Materials: Video beam Paper pen	FEB 2	Activate (10 min) <u>Where Are You From? Learn Countries of the World</u>
		PRESENTATION
		Main Communicative Game (15 minutes) Survey-Type Activity: Each student receives a worksheet with instructions such as:



		• Find someone who is from Colombia. • Find someone who likes soccer. Find someone who speaks Spanish and English.
		PRACTICE
		(10 minutes) They must walk around the classroom asking: • Where are you from? • What language do you speak? • What sports do you like? Rule: Do not repeat partners.
		PRODUCTION
		Online Activity (15 minutes) Quiz con preguntas de opción múltiple y preguntas orales rápidas.



		https://wayground.com/admin/quiz/5f3c0e2da85986001f598dc8/sports-present-simple
		WARM UP
Week 1 Class 2 Possessions and Sports “My Sports Interview Show” Materials: Video beam	FEB 3	Activate (10 min) Everybody Up Starter Song - I have a ball
		PRESENTATION
		In pairs: (15 minutes) • One is a journalist and the other is an athlete. • Model questions: • Do you play



		soccer? • What sports do you practice? • Do you have a uniform? • Does she have a helmet? • Then they switch roles.
		PRACTICE
		(10 minutes) They record short audio clips
		PRODUCTION
		Online Game (15 min) Quizizz with questions: • She ____ (have/has) a tennis racket. • Do they play basketball? https://wayground.com/admin/quiz/5f7f8ca505084500206a3b42/have-and-has-in-the-simple-present-tense
		WARM UP



Week 1 Class 3 Sports Activities Present Progressive & Present Progressive for the Future “Our Future Sports Festival” Materials: Video Beam Poster color s Markers Pictures	FEB 4	TPR Activation with the teacher says (10 min) Action song: • I am running • She is jumping • We are playing Students act out the actions while repeating the phrases.
		PRESENTATION
		Collaborative Project (15 min) In groups of 5, they design a “Sports Festival.”



		They must plan and say: • We are playing soccer tomorrow. • María is bringing the balls. • We are meeting at 8:00 a.m.
		PRACTICE
		(10 minutes) Short oral presentation per group.
		PRODUCTION
		Poster (15 min) They create a mini invitation to a sports festival. They do a poster. • We are having a sports festival on Friday. • We are inviting all students.

En base a la información presentada en la planeación de las clases adaptadas a la mejora de las habilidades comunicativas, se tienen en cuenta los siguientes factores:

CLASS 1: Countries and Nationalities

Actividad: “Find Someone From...”

1. Inicio – Warm up (10 min)

La docente proyecta el video “*Where Are You From?*”.

- Antes de reproducirlo, pregunta: “*Do you know any countries?*”
- Durante el video, los estudiantes repiten palabras clave (Colombia, USA, Brazil...).
- Después, la docente escribe en el tablero:

Where are you from? – I am from...

En el aula: Se permite que algunos estudiantes respondan en español al inicio, pero la docente va modelando la respuesta en inglés para que la repitan.

2. Desarrollo – Juego comunicativo (25 min)

Se entrega una hoja con instrucciones tipo:

- Find someone from Colombia
- Find someone who likes soccer
- Find someone who speaks English

Los estudiantes deben caminar por el aula preguntando:

- *Where are you from?*
- *What sports do you like?*
- *What language do you speak?*

Reglas claras:

- No repetir compañero
- Escribir el nombre de cada compañero
- Hablar solo en inglés (con apoyo visual en el tablero)

Rol de la docente en el aula:

- Circula por el salón corrigiendo pronunciación suavemente
- Apoya a estudiantes con dificultad (les puede dar la pregunta escrita)
- Motiva a los más tímidos a participar

3. Cierre – Actividad digital (15 min)

Se realiza un quiz (Quizizz):

- Preguntas de selección múltiple
- Preguntas orales rápidas
- Juego tipo “levante la mano” participan todos los estudiantes en orden de filas.

Evaluación: Participación + uso de preguntas básicas.

CLASS 2: Possessions and Sports**Actividad: “My Sports Interview Show”****1. Inicio – Warm up (10 min)**

Se proyecta la canción: “*I have a ball*”

- Los estudiantes repiten estructuras:

I have / She has

En el aula: Se acompaña con gestos (mostrar objetos imaginarios) para facilitar comprensión.

2. Desarrollo – Role Play (25 min)

Trabajo en parejas:

- Estudiante A: periodista
- Estudiante B: deportista

Preguntas modelo en el tablero:

- *Do you play soccer?*
- *What sports do you practice?*
- *Do you have a uniform?*

Luego cambian roles.

Implementación o ejemplo: El docente primero hace una demostración con un estudiante, se les da 5 minutos para practicar antes de hablar y se permite leer al inicio (nivel básico)

Uso de tecnología: Graban audios cortos (si hay celulares o tablets)

Si no hay tecnología: Se hace presentación en vivo frente al grupo.

Rol del docente: Escucha, corrige suavemente y refuerza uso de *have/has*

3. Cierre – Juego (15 min)

Quizizz o actividad en tablero:

Ejemplo:

- She ____ (have/has) a ball
- Do they play soccer?

En el aula: Participan todos en grupo y delegan a un representante.

Evaluación:

- Uso correcto de *have/has*
- Participación en el role play

CLASS 3: Sports Activities (Present Progressive)

Actividad: “Our Future Sports Festival”

1. Inicio – Activación TPR (10 min)

La docente dice acciones:

- *I am running*
- *She is jumping*

Los estudiantes imitan.

En el aula: Libera energía y mejora la atención.

2. Desarrollo – Proyecto grupal (25 min)

Grupos de 5 estudiantes diseñan un “Festival Deportivo”.

Deben incluir:

- Actividades: *We are playing soccer*
- Planes futuros: *We are meeting at 8:00 a.m.*
- Responsabilidades: *Juan is bringing the balls*

Implementación:

- La docente escribe estructuras guía en el tablero
- Cada grupo tiene sus materiales (cartulina, marcadores)
- Se asignan roles dentro del grupo

Rol del docente: Acompaña grupo por grupo, ayuda a construir frases correctamente y motiva el uso del inglés.

3. Socialización (10 min)

Cada grupo presenta su festival.

En el aula:

- Presentaciones cortas (1–2 minutos)
- Se prioriza la intención comunicativa, no la perfección

4. Cierre – Actividad (15 min)

Creación de mini invitación (poster):

- *We are having a sports festival on Friday*
- *We are inviting all students*

Adaptación: Se da prioridad a la creatividad y el trabajo en equipo.

Evaluación:

- Trabajo en equipo
- Uso del presente progresivo
- Creatividad

En el aula:

- Se trabaja con **niveles mixtos**, por lo que se brinda apoyo visual constante.
- Se prioriza la **comunicación sobre la gramática perfecta**.
- Se fomenta un ambiente de **confianza y participación**.
- Se hacen ajustes según disciplina, tiempo y recursos disponibles.

Fase de observación: *Recolección sistemática de los datos obtenidos de las estrategias aplicadas.*

Durante la implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas llevadas a cabo en la fase de acción, se utilizaron como instrumentos de recolección de la información tres diarios de campo (Ver Anexo tal), que permitieron realizar a profundidad un análisis sobre

el impacto y la funcionalidad de llevar a cabo dichas estrategias para mejorar las prácticas comunicativas en el aula de inglés.

Por lo tanto, se tiene en cuenta el análisis realizado por las investigadoras en los diarios de campo y lo establecido en el marco teórico para realizar la categorización de aspectos relevantes mencionados durante toda la implementación. Para lo cual se utilizó la herramienta ChatGPT como medio de organización de la información adquirida, lo que permitió identificar, analizar y establecer las categorías y subcategorías de análisis de esta investigación como se presentan a continuación:

Gráfica 9.

Resultados obtenidos del análisis de Diarios de Campo y Marco Teórico en la herramienta ChatGPT:



Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

De este análisis se puede destacar que la palabra clave está en la participación estudiantil como medio de aprendizaje significativo, mientras que en sus alrededores se

encuentran las estrategias lúdico-pedagógicas, las competencias comunicativas y la motivación, como medio para llegar a esa participación estudiantil, de las cuales se establecen las categorías de análisis, mientras que las demás palabras sirven como punto de inicio para establecer las subcategorías.

Luego de un proceso de discusión de los términos arrojados por el análisis, se establecen sus relaciones en cuanto a las aportaciones que cada uno hace a la mejora de los ambientes bilingües de aprendizaje y se llega a la conclusión de cómo estos pueden ser de apoyo y provecho para el docente investigador quien en su práctica docente desea crear ambientes y experiencias más significativas que permitan mejorar prácticas comunicativas en las clases de inglés. Con este fin, se establecen las categorías y subcategorías de análisis de esta investigación, las cuales se muestran a través de la tabla a continuación:

Tabla 1.

Categorías y subcategorías para el análisis de la información

Categorías	Subcategorías	Definición
C1. Estrategias Lúdico-Pedagógicas	Juegos	Hacen referencia a las prácticas lúdicas y dinámicas que tienen como fin y propósito apoyar el quehacer pedagógico para generar un ambiente de aprendizaje mucho más significativo.
	Role play	
	Collaborative work	

C2. Motivación	Participación	Hace referencia al interés y deseo de participación dentro del aula de clase por motivo de un estímulo tanto interno como externo que ocasionalmente va ligado a los intereses de cada individuo, así como de las actividades comunicativas llevadas a cabo en inglés.
	Actitudes	
C3. Habilidades Comunicativas	Speaking	Hace referencia a las habilidades que los estudiantes van adquiriendo en las clases de inglés a través de las distintas estrategias llevadas a cabo en el aula.
	Listening	

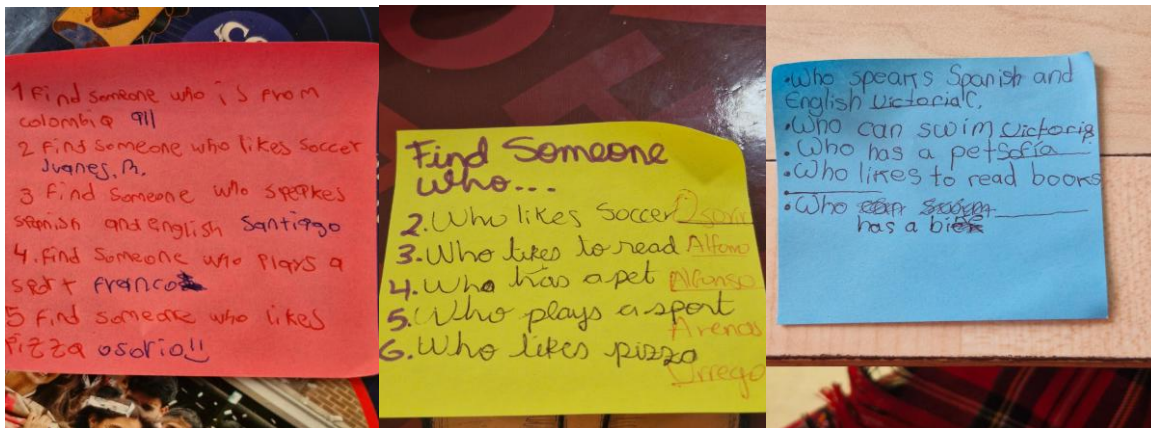
Fuente: elaboración propia de las investigadoras.

A continuación, se detalla específicamente por sesiones cada una de las actividades que se llevaron a cabo en el aula de clase, teniendo en cuenta que la implementación de estas estrategias lúdico-pedagógicas en el grado **5B** se desarrollan en un ambiente de aprendizaje activo, participativo y centrado en el estudiante, manteniendo siempre presente las características del grupo, el nivel de inglés (básico) y la necesidad de fortalecer la comunicación oral de manera significativa.

Recolección de datos: estrategia Drill Comunicativo - “Find Someone from”

Figura 1.

Recurso Find Someone From



Fuente: elaboración propia de las investigadoras.

Categorías y subcategorías de análisis evidenciadas.

C2. Motivación. Con el fin de estimular la atención de los estudiantes cada clase inicia con una **fase de activación (warm up)**, la cual permite captar no solo su atención, sino también ayuda significativamente a disminuir la ansiedad frente al uso del inglés y activar conocimientos previos. En palabras de Maya y Ramos (2022), “la motivación durante la clase direcciona la acción del estudiante, quien se motiva para satisfacer sus necesidades cognitivas y direcciona su actuación al cumplimiento de los objetivos del proceso de aprendizaje”, es por este motivo que las actividades incluyen canciones, videos y dinámicas de movimiento

(TPR), que son apropiadas para la edad, ya que favorecen el aprendizaje a través del juego y la imitación.

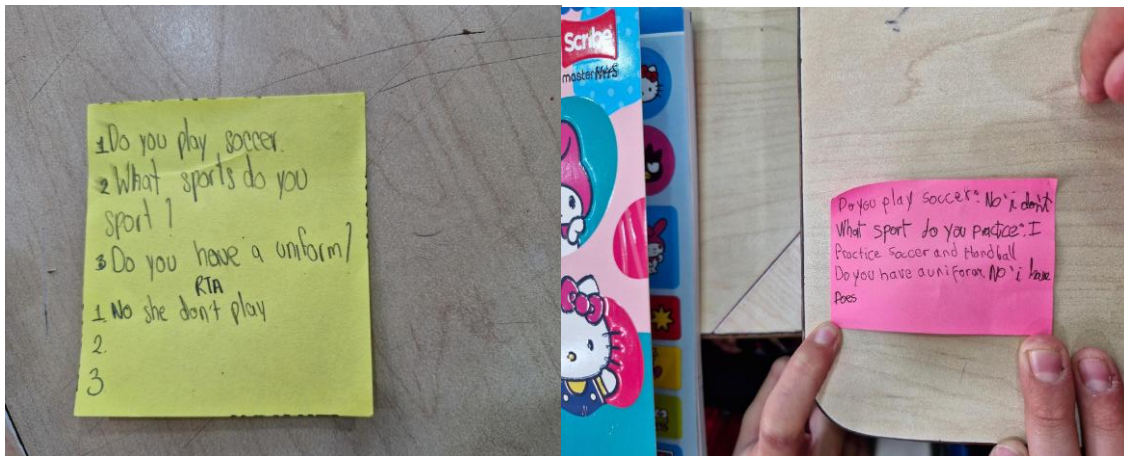
C1. Trabajo Colaborativo. Durante el desarrollo de las clases, se implementan **actividades comunicativas reales**, donde el estudiante utiliza el idioma con un propósito concreto. Por ejemplo, en la actividad *“Find Someone From...”*, los estudiantes se desplazan por el aula interactuando con diferentes compañeros, lo que rompe la estructura tradicional de clase y promueve el aprendizaje colaborativo.

Sin embargo, se debe tener en cuenta el rol del docente dentro de estas actividades, el cual es muy importante puesto que “el trabajo colaborativo es capaz de modificar y crear los espacios tradicionales en innovadores, interactivos y de discusión, siempre y cuando sea planificado y guiado por un docente” (Romero, et al. 2020), Aquí el docente actúa como guía, modelando previamente las preguntas y apoyando la pronunciación, especialmente en grupos numerosos donde puede haber diferentes ritmos de aprendizaje.

Recolección de datos: estrategia role play - “My sports interview show”

Figura 2.

My sports interview show



Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Categorías y subcategorías de análisis evidenciadas.

C1. Role Plays. En la segunda sesión, con “*My Sports Interview Show*”, se fomenta el **aprendizaje basado en roles**, permitiendo que los estudiantes asuman personajes (periodista/deportista). Esta estrategia facilita la apropiación del lenguaje en contextos simulados pero cercanos a la realidad, fortaleciendo la confianza para hablar. Purizaga, et al. (2024) mencionan que entre los descubrimientos de su investigación se pudo evidenciar “altos índices de mejora de la expresión oral en relación a la fluidez, el incremento de vocabulario, la coherencia al hablar y la interacción, ya que indican un enfoque en el desarrollo de habilidades comunicativas sólidas”. Demostrando la eficacia de implementar este tipo de estrategias dentro de las aulas de inglés.

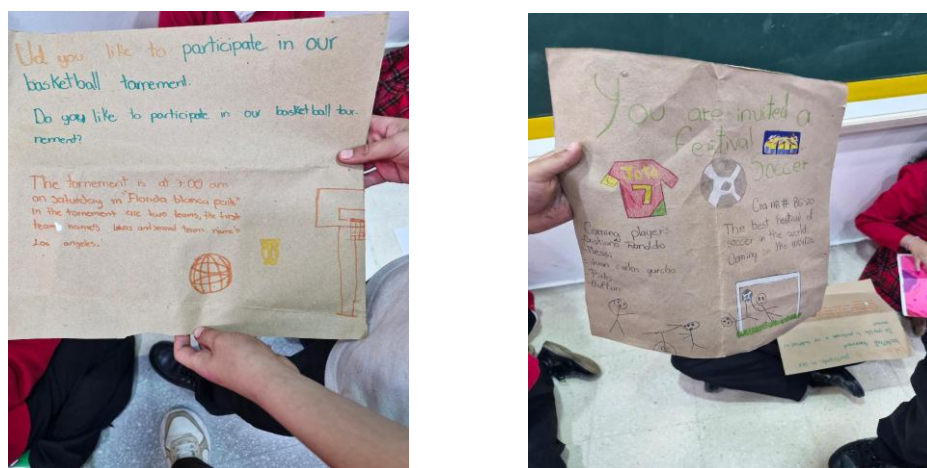
C3. Speaking and Listening. El uso de actividades dirigidas por el docente únicamente en inglés responde al uso del idioma extranjero en un contexto real, donde los

estudiantes adecuan su habilidad auditiva para participar de las actividades, además de que ponen en práctica su familiaridad con el vocabulario, su pronunciación, a la vez que logra evidenciar el progreso en la producción oral. Según Portilla, et al. (2021) escuchar y hablar se puede considerar como dos caras de la misma moneda, donde la destreza auditiva completa la destreza oral, porque sin una escucha activa, el discurso se convierte en ruido y carece de destinatario real. Llevado todo esto al aula de inglés, el acto comunicativo se ve complementado cuando entre pares se apoyan colectivamente para aprender y poner en práctica el vocabulario aprendido.

Recolección de datos: Role plays - Our Future Sports Festival

Figura 3.

Our Future Sports Festival



Fuente: elaboración propia de las autoras.

Categorías y subcategorías de análisis evidenciadas.

C2. Participación. Para la tercera clase, el proyecto “*Our Future Sports Festival*” se implementa como una **actividad colaborativa**, donde los estudiantes trabajan en grupos pequeños. En el contexto real del aula, esto permite desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la responsabilidad compartida. Dávila y Barrera (2023) hacen un aporte significativo sobre el concepto de la partición en clases por parte de los estudiantes:

Aunque la participación oral es una habilidad muy importante que no debe olvidarse en la clase de inglés. La práctica de la interacción oral es fundamental para la correcta aplicación de la lengua en cualquier contexto. La participación promueve un buen desarrollo y mejora la adquisición de una lengua extranjera, y permite al alumno la capacidad competitiva frente al mundo estudiantil y laboral, por lo que requiere especial atención y dedicación.

Por lo que motivar al estudiante a participar es una tarea constante del docente que acompaña este proceso de aprendizaje, brindando estructuras lingüísticas visibles en el tablero o carteles, facilitando así la producción en presente progresivo (tiempo verbal abordado en la clase). La socialización de los proyectos fortalece la expresión oral y la escucha activa.

Adicionalmente, las actividades digitales como Quizizz, quizzes, creación de invitaciones, se integran como herramientas motivadoras que responden al interés de los

estudiantes por lo tecnológico. En caso de limitaciones de conectividad, estas actividades pueden adaptarse a formato físico (cuestionarios impresos o juegos en tablero), garantizando la inclusión de todos los estudiantes.

La evaluación se realiza de manera formativa y continua, observando la participación, el uso del vocabulario, la interacción y la intención comunicativa más que la precisión gramatical perfecta. Se valoran aspectos como la disposición para hablar, el trabajo en equipo y la creatividad en las producciones.

Finalmente, esta implementación reconoce el contexto real del aula, donde pueden existir diferencias en niveles de aprendizaje, acceso a recursos y estilos de aprendizaje, por lo que el docente mantiene una actitud flexible, brindando apoyo adicional a quienes lo requieran y proponiendo retos a los estudiantes con mayor dominio.

Ahora, de acuerdo a los resultados de las encuestas de la docente y de los estudiantes y de las actividades diseñadas se pretende unificar criterios e implementar tres estrategias lúdico-pedagógicas que busquen fortalecer las prácticas comunicativas en el aula.

Por lo tanto, el análisis realizado por el grupo investigador en sus diarios de campo y lo expuesto en el marco teórico, se relacionan entre sí demostrando lo identificado en las observaciones iniciales, el diseño e implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas en el aula para el mejoramiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes de grado 5ºB en el colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas. (Ver anexos [9](#), [10](#) y [11](#))

Fase de reflexión: *análisis de los datos obtenidos de las estrategias aplicadas, retroalimentación de avances, dificultades y oportunidades de mejora.*

En este apartado se comparten los resultados de esta investigación, además de que se retroalimentan las estrategias utilizadas para lograr avances, permitir oportunidades de mejorar y aclarar las dificultades que se hayan podido presentar en el desarrollo de este proyecto.

La presente reflexión se articula en torno a la incidencia de las estrategias lúdico-pedagógicas en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y la motivación del grado 5°B.

1. Análisis por Categorías de Investigación

C1. Estrategias Lúdico-Pedagógicas (Juego, Role-play, Trabajo Colaborativo)

Se evidenció que la implementación de estrategias variadas fue el motor de las sesiones.

- **El Juego y TPR:** Actividades como "The Teacher Says" y el uso de canciones no solo captaron la atención inicial, sino que prepararon el cuerpo y la mente para el aprendizaje. Aunque algunos estudiantes percibieron el contenido visual como "infantil", la respuesta motriz fue inmediata y positiva.
- **Role-play y Trabajo Colaborativo:** Estas subcategorías fueron fundamentales en la Clase 2 (entrevistas) y Clase 3 (póster). Se observó que el trabajo en pares y grupos de cinco redujo el filtro afectivo; los estudiantes se sintieron más seguros apoyándose en sus compañeros para traducir o ensayar sus parlamentos antes de la producción final.

C2. Motivación (Participación y Actitudes)

La motivación mostró una curva ascendente vinculada al uso de recursos tecnológicos y temáticas de interés (deportes).

- **Actitudes frente al error:** Inicialmente, hubo timidez y resistencia (especialmente al grabar video en la Clase 2). Sin embargo, al negociar la actividad hacia "audio clips", la actitud cambió a una de disposición total.
- **Interés intrínseco:** El tema de los deportes actuó como un movilizador de intereses personales, permitiendo que la participación no fuera impuesta, sino deseada por el estudiante para comunicar sus gustos.

C3. Habilidades Comunicativas (Speaking y Listening)

- **Listening:** El uso de herramientas audiovisuales (YouTube, canciones) facilitó la comprensión contextual. Los estudiantes lograron identificar estructuras antes de producirlas.
- **Speaking:** Es el área de mayor reto y avance. Se pasó de una producción tímida y atomizada (Clase 1) a una participación más fluida y espontánea en las presentaciones de los pósteres (Clase 3). La repetición de estructuras en contextos diferentes (encuestas, entrevistas, presentaciones) permitió una mayor apropiación del vocabulario.

Basado en los diarios de campo, se extraen las siguientes conclusiones sobre la práctica pedagógica:

Tabla 2.
Triangulación de Hallazgos (Reflexión Crítica)

Hallazgo Clave	Reflexión del Investigador
Uso de Tecnología	El video beam y las herramientas como Quizizz no son solo accesorios; son catalizadores de la participación máxima. La interactividad de "completar" reduce la ansiedad frente al idioma.
El factor "Parejas/Grupos"	El aprendizaje del inglés en 5ºB funciona mejor como un acto social. La interacción entre pares (peer-interaction) compensa la timidez individual.
Mediación del Lenguaje	El uso del español durante el trabajo colaborativo (Clase 3) no debe verse como un retroceso, sino como un puente necesario (andamiaje) para que los estudiantes concreten ideas complejas que luego traducen al inglés.

Fuente: elaboración propia de las investigadoras.

Como docentes investigadores, la mirada retrospectiva sobre este ciclo de implementación permite afirmar que la enseñanza del inglés en primaria requiere un cambio de paradigma: pasar del aprendizaje de reglas gramaticales aisladas a la creación de experiencias de vida. La evidencia recolectada en los diarios de campo sugiere que, cuando se integran herramientas tecnológicas y dinámicas de grupo, el aula de clase deja de ser un espacio de instrucción para convertirse en un escenario de interacción real.

A lo largo de esta intervención, se observó que el éxito de las categorías analizadas (estrategias lúdicas, motivación y habilidades comunicativas) no reside en la actividad por sí sola, sino en la capacidad de estas para reducir la ansiedad del estudiante. Al enfrentarse a desafíos como la producción de un póster o la grabación de un audio, el alumno desplaza su atención desde el "temor a fallar" hacia el "deseo de comunicar".

En última instancia, esta investigación permite concluir que "Esta visión de la lúdica coincide con los planteamientos de Mercer y Dörnyei (2020), quienes sugieren que el *engagement* o compromiso del estudiante se logra mediante tareas significativas que capturan su atención total. Al respecto, se concluye que la lúdica no es solo jugar, sino diseñar situaciones de aprendizaje donde el estudiante olvida el miedo a equivocarse por estar inmerso en la meta de la actividad, validando lo expuesto por Dewaele (2022) sobre el papel de las emociones positivas para neutralizar la ansiedad lingüística, y como se ve reflejado en actividades como el festival de deportes, la entrevista o el reto de encontrar a alguien. Es en esa inmersión donde el lenguaje emerge de manera natural, transformando el proceso de adquisición del inglés en un acto de descubrimiento y confianza personal.

Conclusiones

La implementación de esta propuesta pedagógica en el grado 5°B permitió realizar un análisis profundo sobre la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés. Como docente investigador, se constató que el aula de clase se transforma significativamente cuando el diseño pedagógico se centra en el estudiante, sus emociones y sus intereses. Al contrastar los diarios de campo con las categorías de estudio, se concluye que la lúdica no se limita al acto de jugar, sino que implica la creación de situaciones de aprendizaje significativas donde el estudiante disminuye el miedo a equivocarse al sentirse inmerso en tareas auténticas como el festival de deportes, la entrevista o el reto de “Find someone who...”. En este contexto, el filtro afectivo disminuye considerablemente y el uso del idioma emerge de manera más espontánea, natural y funcional.

A lo largo de la investigación, se evidenció que las estrategias lúdico-pedagógicas (C1), como el role-play, los juegos cooperativos y el trabajo colaborativo, fueron fundamentales para fortalecer la motivación estudiantil (C2). Se observó una evolución progresiva en la actitud de los estudiantes: de la timidez y la inseguridad inicial presentes en la Clase 1, se avanzó hacia una participación activa, espontánea y entusiasta en la Clase 3, donde el uso de materiales tangibles como pósteres, recursos audiovisuales y temas cercanos a sus intereses, como los deportes, permitió validar la importancia de conectar el currículo con la realidad del estudiante. Asimismo, el uso de la tecnología, mediante herramientas como el video beam y Quizizz, no constituyó un fin en sí mismo, sino un medio facilitador que promovió una mayor interacción, transformando las habilidades

comunicativas (C3) de una práctica mecánica y repetitiva a un verdadero acto social de intercambio real.

Un hallazgo crítico surgido durante este proceso fue comprender que la efectividad de estas herramientas depende directamente de la mediación pedagógica del docente. No basta con contar con recursos tecnológicos o actividades llamativas si no existe previamente un ambiente de confianza, respeto y seguridad emocional que respalde al estudiante. En este sentido, una de las conclusiones más relevantes de este estudio apunta a la necesidad de fortalecer la formación docente en metodologías activas, aprendizaje significativo y estrategias orientadas al bienestar socioemocional del alumno, priorizando el uso de la tecnología con fines comunicativos, funcionales y vivenciales, más que exclusivamente gramaticales o estructurales.

De igual forma, la investigación-acción permitió validar que el éxito en la enseñanza del inglés en primaria radica en la flexibilidad pedagógica. La posibilidad de adaptar una actividad de video a una actividad únicamente auditiva para proteger la seguridad emocional de un niño, o permitir el uso de la lengua materna como andamiaje durante el trabajo cooperativo, demuestra que el docente investigador debe asumir un rol de mediador sensible y arquitecto de experiencias de aprendizaje. En consecuencia, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en 5ºB fue el resultado de un ambiente donde el error dejó de percibirse como fracaso y pasó a entenderse como parte natural del aprendizaje, siendo el juego el principal facilitador de este proceso.

Sin embargo, es importante reconocer algunas limitaciones presentes durante el desarrollo de la investigación. En primer lugar, el estudio se realizó con un solo grupo de estudiantes (grado 5°B), lo cual limita la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos con características diferentes. Asimismo, el tiempo de intervención fue relativamente corto, lo que impidió observar efectos a largo plazo sobre la consolidación de las habilidades comunicativas en inglés. Otra limitación estuvo relacionada con factores externos como la disponibilidad intermitente de recursos tecnológicos, las diferencias en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y algunas condiciones emocionales individuales que incidieron en la participación activa dentro de las actividades propuestas.

Como sugerencia para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra incluyendo otros grados de básica primaria e incluso realizar comparaciones entre diferentes instituciones educativas para analizar cómo varía la incidencia de las estrategias lúdicas en distintos contextos. También sería pertinente desarrollar estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de estas metodologías en el tiempo y su influencia en el desempeño académico general. Además, se sugiere profundizar en el uso de herramientas tecnológicas interactivas desde una perspectiva pedagógica más integral, así como investigar de manera específica la relación entre el bienestar emocional y el aprendizaje de una lengua extranjera en la infancia. Finalmente, se propone fortalecer los procesos de formación docente continua, orientados al diseño de ambientes de aprendizaje

innovadores, inclusivos y emocionalmente seguros, que favorezcan el desarrollo comunicativo real de los estudiantes.

Contribuciones a ambientes bilingües de aprendizaje

La presente investigación aporta al fortalecimiento de los ambientes bilingües de aprendizaje al evidenciar que la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas favorece procesos de enseñanza más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante. A través de actividades basadas en el juego, el trabajo colaborativo y el uso de recursos tecnológicos, se logró generar espacios donde los estudiantes se sintieron más seguros y motivados para interactuar en inglés.

Uno de los principales aportes del estudio consiste en demostrar que los ambientes bilingües no dependen únicamente del uso permanente del idioma extranjero, sino también de las condiciones emocionales y pedagógicas que se construyen dentro del aula. La reducción de la ansiedad y el fortalecimiento de la confianza permitieron que los estudiantes participaran de manera más espontánea en actividades comunicativas, favoreciendo el desarrollo de habilidades como speaking y listening.

Asimismo, la investigación resalta la importancia del rol docente como mediador del aprendizaje en contextos bilingües. El diseño de estrategias innovadoras y contextualizadas contribuyó a transformar prácticas tradicionales centradas en la memorización, promoviendo experiencias más significativas e interactivas. De igual

manera, el uso de herramientas digitales permitió enriquecer los ambientes de aprendizaje y aumentar el interés de los estudiantes por el idioma.

Otro aporte importante se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo. Las actividades grupales facilitaron la interacción entre pares y promovieron la construcción conjunta del conocimiento, evidenciando que los ambientes bilingües se fortalecen cuando el aprendizaje se desarrolla desde la participación y la comunicación constante.

En este sentido, la investigación contribuye a la reflexión sobre la necesidad de implementar metodologías activas en la enseñanza del inglés, orientadas a la creación de ambientes inclusivos, motivadores y acordes con las necesidades de los estudiantes de educación básica.

Recomendaciones para futuras investigaciones

A partir de los hallazgos obtenidos, se considera importante continuar desarrollando investigaciones relacionadas con la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas en el aprendizaje del inglés, especialmente en contextos de educación básica. En primer lugar, se recomienda realizar estudios con una mayor duración, que permitan evidenciar el impacto de estas estrategias a largo plazo en el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Asimismo, sería pertinente ampliar la población de estudio e incluir diferentes niveles educativos e instituciones, con el fin de comparar resultados y analizar cómo influyen las características del contexto en la efectividad de las estrategias implementadas.

Esto permitiría obtener una visión más amplia sobre las dinámicas de los ambientes bilingües de aprendizaje en distintos escenarios educativos.

También se sugiere profundizar en el uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales como apoyo al aprendizaje del inglés, evaluando su incidencia en la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas. De igual manera, futuras investigaciones podrían explorar el impacto de metodologías específicas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo en contextos bilingües.

Por otra parte, se recomienda desarrollar investigaciones enfocadas en la formación docente, especialmente en relación con el diseño e implementación de metodologías activas para la enseñanza del inglés. Esto permitiría identificar necesidades de capacitación y generar propuestas que fortalezcan las prácticas pedagógicas en el aula.

Finalmente, se considera importante incluir la perspectiva de las familias y de la comunidad educativa en futuras investigaciones, con el propósito de comprender de manera integral los factores que influyen en la construcción de ambientes bilingües de aprendizaje y en el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.

Referencias

- Acosta Arango, L. F. (2024). Diseño de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas del idioma inglés en el primer grado de primaria del colegio Americano de Ibagué. [Sistematización de Experiencias, Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO]. *Repositorio UNIMINUTO*.
- Alarcón, D., & Rojas, L. (2019). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés en educación básica. *Revista Educación y Humanismo*, 21(36), 85–98.
- Barrero, M., & Duarte, P. (2021). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de habilidades comunicativas en primaria. *Revista Colombiana de Educación*, 82(1), 140–162.
- Budi Hari Ningsih, N. L. A. (2024). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *TATEFL*.
<https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>[(<https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>)]
- Cahya Susaniari, N. K. A., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6).
<https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520>[(<https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520>)]
- Cambridge English. (2020, September 22). Games can help children learning English in class or online. <https://www.cambridgeenglish.org/news/view/cambridge-live-experience-2020-games-can-help-children-learning-english-in-class-or-online/>

Chimarro, S. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe.

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 9034-9054.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036

Council of Europe. Council for Cultural Co-operation. Education Committee. Modern Languages Division. (2001). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge University Press.

Departamento Nacional de Planeación. (2021). Proyecto tipo:. Bogotá: DNP.

Derechos Básicos de Aprendizaje: inglés. Ministerio de Educación Nacional. *Colombia Aprende*.

<https://www.colombiaprende.edu.co/recurso-coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje-en-todas-las-areas>

Dewaele, J. M. (2022). *Enjoyment and Anxiety in Second Language Learning*. Cambridge University Press.

Díez-Gutiérrez, E. J. (2020). Otra investigación educativa posible: investigación-acción participativa dialógica e inclusiva. Márgenes, *Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1 (1), 115-128 DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7154>

EF Education First. (2024). EF English Proficiency Index (EPI) 2024: Colombia. Recuperado de <https://www.ef.com/epi/>(<https://www.ef.com/epi/>

Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. *Ministerio de Educación Nacional*, (Guía No. 22). <https://www.mineducacion.gov.co/1780/w3-article-115174.html>

Esteban, M. S. (2003). Investigación cualitativa en educación. *Mcgraw-Hill Interamericana-Mua*.

Fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en instituciones educativas oficiales.

(2021). *Departamento Nacional de Planeación*.

https://proyectostipo.dnp.gov.co/images/pdf/Ingles/PT_Bilingismo_V_20210528.pdf

Gómez, B. R. (2006). La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación-Acción Educativa que se viene validando en Colombia. *Revista de la Universidad de la Salle*, 1(42), 92-101.

Gómez, M., & Pérez, L. (2020). El juego como mediador en el aprendizaje de lenguas extranjeras en primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(3), 145–168.

Griva, E., & Semoglou, K. (2020). Estimating the effectiveness and feasibility of a game-based project for early foreign language learning. *English Language Teaching*, 13 (6), 118–130.
<https://doi.org/10.5539/elt.v13n6p118>

Hernández, J. & Liu, M. (2021). Game-based learning and communicative competence development in EFL classrooms. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), 521–532.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación (6.ª ed.). *México: McGraw-Hill*.

Herrera, M. D. M., Matés, C., Farzaneh, D., & Barrado, S. (2021). Caminando hacia la Inclusión a través de la Investigación Acción Participativa en una Comunidad Educativa. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 15(2), 135-153.

Jiménez, A., & Torres, C. (2022). Estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la expresión oral en inglés en educación básica primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 250–268.

Latorre, A.; del Rincón, D. y Arnal, J. (1996). “Naturaleza de la investigación educativa”. En Latorre et al, Bases metodológicas de la investigación educativa (pp. 25-50). Barcelona, Hurtado Mompeó.

Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: teachers’ pedagogical activities. *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*.
<https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>

Madjid, M. (2025). Overcoming English Speaking Challenges: A Role-Playing Simulation Approach in Vocational Education. *Journal La Edusci*. Vol. 06, Issue 03(529-542), 2025
DOI: 10.37899/journal leduc.v6i3.2451. Recuperado de:
<https://newinera.com/index.php/JournalLaEdusci/article/view/2451/2081>

Manley, R. (2018). Using collaborative board games as a tool for communicative language practice (Trabajo/estudio). *Manuscrito*. ([kuis.kandagaigo.ac.jp])[1])

Marenco Polo, G., Fruto Silva, E., Sánchez Montero, E., Canquíz-Rincón, L., García Leyva, D., Castillo Martelo, J., & Díaz Jiménez, A. (2024). Playful strategies for learning English in

basic primary education: a theoretical review. *Journal of International Crisis and Risk Communication Research*, 7(S12), 486-497. <https://doi.org/10.63278/jicrcr.vi.1026>

Mateus, M. J., Ruiz, M. L. & Yossa, L. J. (2023). Resignificación de un ambiente bilingüe de aprendizaje con metodología híbrida frente a los desafíos de la educación del siglo XXI. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11634/51027>

Maya, Y., & Ramos, D. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. (2022). *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>

Mejía, S. I. (2013). El investigador cualitativo, ¿rol o estilo de vida?. *Poiésis*, 1(26). DOI: <https://doi.org/10.21501/16920945.995>

Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging Language Learners in Contemporary Classrooms*. Cambridge University Press.

Mora, Y. (2024). Actividades interactivas y juegos educativos: una estrategia para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés de primer grado en el año 2024. [Diplomado de profundización para grado]. *Repositorio Institucional UNAD*. URI: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64905>

Mosquera, I., & Timmer, A. (2017). La expresión oral en el aula de inglés de Primaria. *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/revista/educacion/la-expresion-oral-en-el-aula-de-ingles-de-primaria/>

- Olaya, V. A., & Ahumada, L. S. (2023). Ansiedad En La Producción Oral Del Inglés Como Lengua Extranjera; Prácticas Y Estrategias Para Minimizar Sus Efectos En Los Estudiantes De Idiomas. *Societas*, 25(2), 252–271. <https://doi.org/10.48204/Societas.V25n2.4126>
- Pabón, N. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel educativo de la educación básica primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. *Dialéctica*, núm 1 (15), 1-22.
<http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/dialectica/article/download/7417/4229/>
- Pérez, C. (2020). Métodos para la enseñanza de la lengua extranjera en educación infantil. *Universidad de Almería*. Recuperado de:
<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9729/PEREZ%20SCOLPATTI%2c%20CAMILA%20LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, J., & Salazar, C. (2022). Innovative pedagogical strategies for foreign language learning in primary education. *Journal of Applied Linguistics*, 18(2), 45–62.
- Piña-Ferrer, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15), 1-3. Epub 11 de julio de 2023. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Programa Nacional de Bilingüismo 2004–2019: Inglés como lengua extranjera, una estrategia para la competitividad. *Ministerio de Educación Nacional*.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf

Programa Nacional de Bilingüismo. *Ministerio de Educación Nacional*.

<https://educacionrindencuentas.mineducacion.gov.co/pilar-1-educacion-de-calidad/programa-nacional-de-%20bilinguismo/>

Purizaca, A., Duran, K., Jolay, J., & Mora, R. (2023). Role Play y Expresión oral del idioma inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 2), 485-503. Epub 19 de julio de 2024. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2888>

Ranjhani, I., Fatima, N., & Rashid, F. (2024). ESL game-based learning in public schools at the primary level in Pakistan. *Journal of Applied Linguistics and TESOL*, 8 (1).

Regmi, P. R., Waithaka, E., Paudyal, A., Simkhada, P., & van Teijlingen, E. (2016). Guide to the design and application of online questionnaire surveys. *Nepal journal of epidemiology*, 6(4), 640–644. <https://doi.org/10.3126/nje.v6i4.17258>

Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. Universidad de la Sabana. *Educación y educadores*, 7, 45-55.

<https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf&ved=2ahUKEwjR49SCpOeTAxU4SjABHehrAOYQqYcPegQIBxAC&o>

p

Romero-Guarquila, L. E., García-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C.

(2020). Aprendizaje colaborativo para la motivación del aprendizaje de inglés. *EPISTEME KOINONIA*, 3(6), 273–290. doi: <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i6.825>

Rincón, S., & Molina, E. (2018). Los juegos comunicativos como herramienta para fortalecer la oralidad en inglés. *Revista Praxis Pedagógica*, 18(23), 55–70.

Rojabi, A. R. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to increase engagement. *Frontiers in Education*.

Ruzmetova, D. K. (2024). Language games in teaching and learning English grammar. *European Science Methodical Journal*, 2(6), 372-376.

Sáenz, S. (2024). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés*. Repositorio Institucional UNAD. URI: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/62434>

Sierra, N., & López, J. (2020). Enseñanza del inglés a través de actividades lúdicas en la educación básica. *Revista Folios*, 51(1), 89–108.

Soares, A., Almeida, V., Soares, V. (2020). The importance of digital games in English language learning; La importancia de los juegos digitales en el aprendizaje del idioma inglés. *Anais do XIV Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade” Volumen XIV, n. 8, set 2020*. Doi: <https://doi.org/10.29380/2020.14.08.45>

Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. Educación médica superior, 21(4), 0-0.

Wang, A., & Burgos, R. (2024). Kahoot! Game-based digital learning platform: A review. *Journal of Computer Assisted Learning*.

Yaman, H., Sousa, C., & Neves, P. (2024). Implementation of game-based learning in educational contexts: challenges and intervention strategies. *Electronic Journal of e-Learning*.

<https://doi.org/10.34190/ejel.22.10.3480> https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/3480?utm_source=chatgpt.co

[Revisión práctica] Board Games to Increase Language Acquisition. *Eductive*. (2024).

(Estudio) The Impact of the Learning Stations Methodology on EFL ...(2022).

Chien, G.-C.-W. (s.f.). Challenges of implementing station teaching between ELLs. (informe).



Apéndices

Instrumentos utilizados para la recolección de datos

Anexo 1. Formato diario de observación.

Diario de Observación # 1

Objetivo del proyecto: Evaluar estrategias lúdico-pedagógicas que contribuyan a mejorar las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.	Sesión #_ 1 _ de observación
Nombre del investigador: Daniela Jiménez y Catalina Albadán	Participantes: Docente de Inglés y 39 estudiantes de grado 5ºB
Fecha: Agosto	Duración de la observación: 60 Min
Aspectos para resaltar según el propósito de la observación: <i>-En términos del ambiente de aprendizaje:</i> <i>Espacios y adecuación.</i> <i>-En términos de las actividades:</i> <i>observación del desarrollo de las actividades durante la clase.</i>	El grado 5ºB es un salón de 39 estudiantes de edades entre los 10 y 11 años de edad. Se puede evidenciar un ambiente de aprendizaje con grandes espacios, que cuenta con un computador y videobeam de proyección, tablero de tiza y tablero acrílico. La docente empieza su clase con un warm up sobre instrucciones básicas: What do you do, when the teacher says? Stand up, sit down, turn around, walk like a crabs, put one hand up, put one hand down, two hands up and hands down... entre otras. En este momento los estudiantes están muy



-En términos de los estudiantes: actitud, conocimiento y participación.

-En términos del docente: Estrategias usadas en el aula.

-En términos de los materiales... Recursos usados.

dispuestos y prestos a realizar las actividades de inicio. Luego, empieza la profe hablando sobre lo que van a trabajar y les pide que abran su libro y cuaderno. Van a empezar una nueva unidad en el libro, por ende, les pide que hagan individualmente la lectura de inicio e intenten resolver las actividades antes de escuchar el audio de dicho texto.

En un tiempo determinado, la docente abre y proyecta el libro en el video beam, proyectando el audio de la lectura, el cual repite por tres veces, luego responden las preguntas entre todos dando la participación uno a uno por orden de turnos, en este momento unos se animan más que otros en la participación oral, la docente complementa con diálogos entre los mismos chicos con preguntas y respuestas de acuerdo a los ejemplos expuestos en el libro pero teniendo en cuenta sus propios intereses.

Después de ello finaliza la clase.

Reflexiones y conclusiones del investigador:

De acuerdo con lo observado en la primera sesión se evidencia, un ambiente de aprendizaje con valiosos recursos a utilizar como lo es el video beam, el libro digital y la participación que da la docente a cada estudiante, dando la oportunidad de interactuar en el idioma de inglés.

Esta observación demuestra que el aula puede contar con los recursos necesarios para implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas y la docente hace uso de algunas actividades dinámicas que buscan la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así, al mejoramiento de las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés.

*Se aclara que las observaciones pueden realizarse en tiempo real (sincrónico) y también, en tiempo asincrónico. Por ejemplo, según grabaciones de sesiones de clase virtual. Estos aspectos deben aclararse desde la carta de solicitud de aval de la institución y en el consentimiento informado solicitado a los participantes del proyecto.

Anexo 2. Formato diario de observación #2

Diario de Observación # 2

Objetivo del proyecto: Identificar las estrategias lúdico-pedagógicas aplicadas por el docente en el desarrollo de las prácticas comunicativas en las clases de inglés de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.	Sesión #_ 2 _ de observación
Nombre del investigador: Daniela Jiménez y Catalina Albadán	Participantes: Docente de Inglés y 39 estudiantes de grado 5°B
Fecha: Septiembre	Duración de la observación: 60 Min
Aspectos para resaltar según el propósito de la observación: <i>-En términos del ambiente de aprendizaje:</i> <i>Espacios y adecuación.</i> <i>-En términos de las actividades:</i> <i>observación del desarrollo de las actividades durante la clase.</i> <i>-En términos de los estudiantes:</i> actitud, conocimiento y participación.	El grado 5°B es un salón de 39 estudiantes de edades entre los 10 y 11 años de edad. Se puede evidenciar un ambiente de aprendizaje con un espacio amplio, que cuenta con un computador y videobeam de proyección, tablero de tiza y tablero acrílico. La docente empieza su clase nuevamente con un warm up sobre instrucciones básicas: What do you do, when the teacher says? touch your head, your neck, your shoulders, your stomach, your legs, your knees, your toes... entre otras. Como en la clase anterior los estudiantes están muy dispuestos y prestos a realizar las actividades de inicio. Luego, empieza la profe hablando sobre lo que van a trabajar y les pide que abran su libro y cuaderno. Van a trabajar gramática sobre el presente



-En términos del docente: Estrategias usadas en el aula.

-En términos de los materiales... Recursos usados.

simple, la docente abre y proyecta el libro en el video beam y a su vez una presentación de power point que trae el libro sobre el tema a tratar, de la cual les pide copiar el cuadro gramatical, luego les explica en inglés y en español, posterior a ello leen y repiten algunos ejemplos que vienen en la presentación y realizan los ejercicios prácticos en el cuaderno.

En un tiempo determinado, la docente empieza a resolver los ejercicios junto con los estudiantes de nuevo dando la participación uno a uno por orden de turnos, al igual que en la anterior sesión en este momento unos se animan más que otros en la participación oral, ahora pasan al tablero acrílico a completar las actividades, leyendo y completando en voz alta. Después da la orientación de completar los ejercicios del libro, complementando la práctica del tema visto, finalmente desarrollan las actividades en el tablero dando la participación a los demás estudiantes que no lo hicieron en la tarea anterior dando así la oportunidad de expresarse en el idioma inglés a todos los integrantes del grado 5B.

Después de ello finaliza la clase, indicando la terminación de la página trabajada en clase.

Reflexiones y conclusiones del investigador:

De acuerdo con lo observado en la segunda sesión se evidencia, un ambiente de aprendizaje con valiosos recursos a utilizar como lo es el video beam, el libro digital y la participación que da la docente a cada estudiante, dando la oportunidad de interactuar en el idioma de inglés.

Esta observación demuestra que el aula puede contar con los recursos necesarios para implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas y la docente implementa algunas

NIT. 860.012.357-6

actividades dinámicas que buscan la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, al momento de identificar las estrategias lúdico-pedagógicas usadas por parte de la docente, se limitan a las tradicionales como la participación activa de los chicos, el uso del libro digital y la proyección de libro como recurso de apoyo didáctico.

*Se aclara que las observaciones pueden realizarse en tiempo real (sincrónico) y también, en tiempo asincrónico. Por ejemplo, según grabaciones de sesiones de clase virtual. Estos aspectos deben aclararse desde la carta de solicitud de aval de la institución y en el consentimiento informado solicitado a los participantes del proyecto.

Anexo 3. Encuesta a estudiantes.

Encuesta a estudiantes, identificar barreras, percepciones y actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Descripción: Esta encuesta busca conocer tu experiencia en el aprendizaje del inglés. No tiene respuestas correctas o incorrectas. Por favor responde con sinceridad. Tus respuestas son confidenciales.

Tipo de escala: Opción múltiple: SÍ, NO, ALGUNAS VECES.

A. Recursos y ambiente de aprendizaje

1. En clase tenemos materiales suficientes (libros, audios, videos) para aprender inglés.
2. La sala de clase tiene un ambiente adecuado para practicar inglés.
3. Las actividades con tecnología (videos, aplicaciones, juegos) me ayudan a aprender inglés.

B. Estrategias didácticas

4. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases de inglés?

5. ¿Qué es lo que más te dificulta para aprender inglés?

6. ¿Qué actividades te gustaría que se usarán en clase para aprender mejor?

C. Confianza, emociones y motivación

7. Me siento seguro/a cuando hablo en inglés en clase.

8. Me da miedo equivocarme cuando hablo en inglés.

9. Mis compañeros me apoyan cuando participó en inglés.

10. Uso el inglés fuera del colegio (en casa, internet, cursos, amigos).

Anexo 4. Encuesta docente.

Encuesta al docente, identificar barreras, percepciones y prácticas pedagógicas de los docentes frente al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y la promoción del bilingüismo.

Tipo de escala: Opción múltiple: SÍ, NO, ALGUNAS VECES.

A. Recursos y condiciones institucionales

1. La institución me brinda recursos suficientes (libros, audios, TIC) para enseñar inglés de forma efectiva.
2. Las aulas y espacios escolares favorecen la práctica del bilingüismo.
3. Cuento con apoyo institucional para implementar proyectos bilingües.
4. ¿Qué apoyos institucionales considera necesarios para fortalecer la enseñanza del inglés?

.....

B. Prácticas pedagógicas y metodológicas

5. ¿Diseño actividades que permitan a los estudiantes comunicarse en inglés de forma significativa?. SÍ, ¿cuáles?

-
6. ¿Utilizo estrategias metodológicas variadas (juegos, proyectos, TIC, trabajo colaborativo)?

7. ¿Conoce o ha implementado alguna metodología activa? mencionala

8. ¿Qué estrategias o recursos le han funcionado mejor para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje del inglés?

9. Mencione tres principales dificultades que enfrenta para promover las habilidades comunicativas en su aula.

Competencias y formación docente

10. Me siento competente para enseñar inglés en el nivel en que trabajo.

11. Manejo adecuadamente recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza del inglés.

12. Considero que necesito mayor formación o actualización para fortalecer mi práctica pedagógica en bilingüismo.



Anexo 5. Validación formato encuesta estudiantes:

Rúbrica de evaluación de encuesta a estudiantes

Nombre del evaluador: Rosalba Giron Castro

Profesión: Docente de inglés - Coordinadora de área

Objetivo de la rúbrica: Validar que los objetivos de cada pregunta sean claros y alineados con el apartado y por ende, con la información que se espera obtener en la encuesta.

Apartado	Preguntas	Claridad	Si	No	Observaciones/sugerencias
Recursos y ambiente de aprendizaje	1. En clase tenemos materiales suficientes (libros, audios, videos) para aprender inglés. 2. El aula de clase tiene un ambiente adecuado para practicar inglés. 3. Las actividades con tecnología (videos, aplicaciones, juegos) me ayudan a aprender inglés.	Las preguntas 1 - 3 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "recursos y ambiente de aprendizaje".	✓		
Estrategias didácticas	4. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases de inglés? 5. ¿Qué es lo que más te dificulta aprender del inglés? 6. ¿Qué estrategias o actividades te gustaría que se usaran en clase para aprender mejor?	Las preguntas 4 - 6 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "estrategias didácticas".	✓		5- Completar pregunta 6- Cambiar concepto: 'estrategias'.
Confianza, emociones y motivación	7. Me siento seguro/a cuando hablo en inglés en clase. 8. Me da miedo equivocarme cuando hablo en inglés. 9. Mis compañeros y familiares me apoyan cuando hablo en inglés. 10. Practico inglés fuera del colegio (en casa, internet, cursos, amigos).	Las preguntas 7 - 10 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "confianza, emociones y motivación".	✓		9- Cambiar concepto por: practicar 10- Cambiar concepto por: uso...



Anexo 6. Validación formato encuesta al docente:

Rúbrica de evaluación de encuesta a docentes

Nombre del evaluador: Rosalba Giron Castro

Profesión: docente de inglés - Coordinadora de área

Objetivo de la rúbrica: Validar que los objetivos de cada pregunta sean claros y alineados con el apartado y por ende, con la información que se espera obtener en la encuesta.

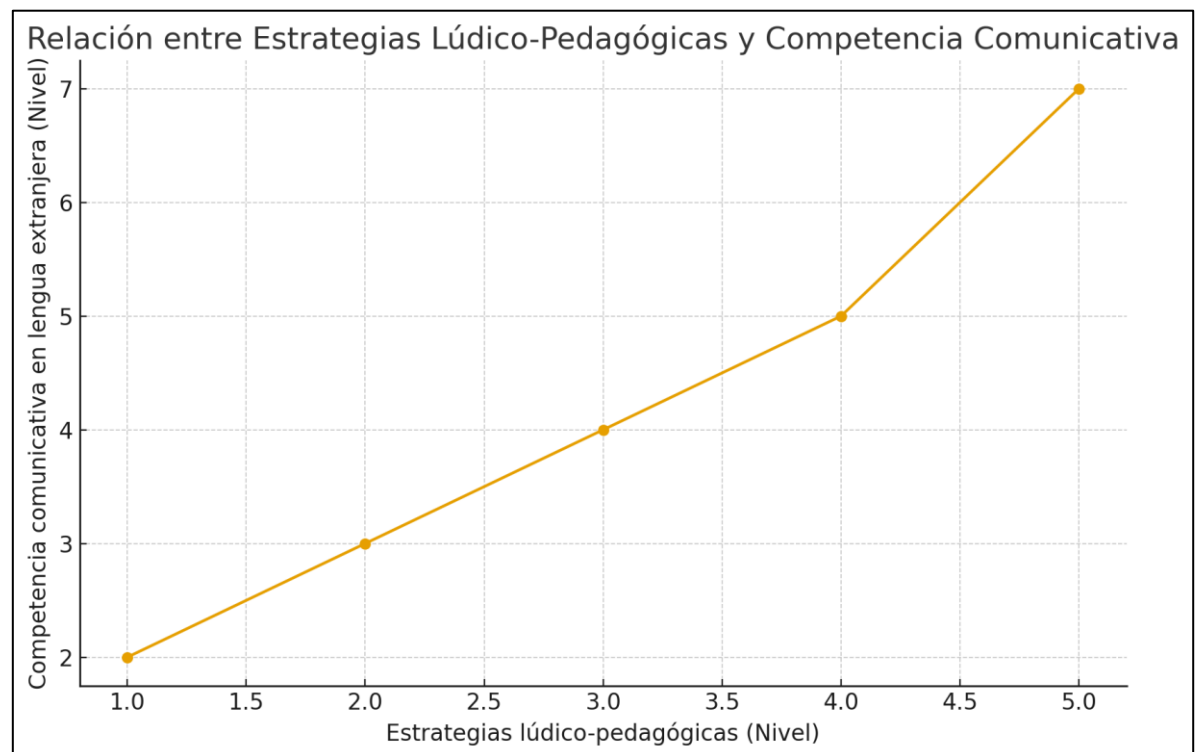
Apartado	Preguntas	Claridad	Si	No	Observaciones/sugerencias
Recursos y condiciones institucionales	1. La institución me brinda recursos suficientes (libros, audios, TIC) para enseñar inglés de forma efectiva. 2. Las aulas y espacios escolares favorecen la práctica del bilingüismo. 3. Cuento con apoyo institucional para implementar proyectos bilingües. 4. ¿Qué apoyos institucionales considera necesarios para fortalecer la enseñanza del inglés?	Las preguntas 1 - 4 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "Recursos y condiciones institucionales".	✓		Revisar el concepto de bilingüismo en el contexto de nuestra institución.
Prácticas pedagógicas y metodológicas	5. ¿Diseño actividades que permiten a los estudiantes comunicarse en inglés de forma significativa? Si? cuales? 6. Utilizo estrategias metodológicas variadas (juegos, proyectos, TIC, trabajo colaborativo). 7. ¿Conoce o ha implementado alguna metodología activa? Mencionala. 8. ¿Qué estrategias o recursos le han funcionado mejor para motivar a sus estudiantes en el aprendizaje del inglés? 9. Mencione tres principales dificultades que enfrenta para promover el bilingüismo en su aula.	Las preguntas 5 - 9 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "Prácticas pedagógicas y metodológicas".	✓		
Competencias y formación docente	10. Me siento competente para enseñar inglés en el nivel en que trabajo. 11. Manejo adecuadamente recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza del inglés. 12. Considero que necesito mayor formación o actualización para fortalecer mi práctica pedagógica en bilingüismo..	Las preguntas 10 - 12 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "Competencias y formación docente".	✓		
Percepciones y actitudes	13. El bilingüismo es una prioridad en mi práctica docente. 14. El contexto social y familiar de los estudiantes favorece el aprendizaje del inglés. 15. Estoy motivado/a para implementar nuevas estrategias que fortalezcan el bilingüismo.	Las preguntas 13 - 15 son claras y están alineadas con lo que se espera recolectar acerca de "Percepciones y actitudes".	✓		

[Anexo 7. Formato de asentimiento informado.](#)

[Anexo 8. Aval de la institución.](#)

[Anexo 9. Carta conflicto de interés.](#)

Gráfica 1. Relación entre Estrategias Lúdico-Pedagógicas y Competencia Comunicativa.



Fuente. Elaboración propia de las autoras.



Anexo 10. Diario de campo 3.



Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje
Opción de grado II_Docente Yury Andrea Yepes Landinez
formato de observación (participante/no participante) para recolección de datos

El propósito de este formato es el de llevar a cabo un ejercicio de observación directa, una vez obtenido el aval de la institución en donde se desarrolla el proyecto. A continuación, la ficha técnica del instrumento:

Objetivo del proyecto: Implementar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan mejorar las prácticas comunicativas en las clases de inglés del grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.	Sesión # _ 3 _ de observación
Nombre del investigador: Daniela Jiménez y Catalina Albadán	Participantes: Docente de Inglés y 39 estudiantes de grado 5ºB
Fecha: Febrero	Duración de la observación: 50 Min
Aspectos para resaltar según el propósito de la observación: <i>-En términos del ambiente de aprendizaje: Espacios y adecuación.</i> <i>-En términos de las actividades: observación del desarrollo de las actividades durante la clase.</i> <i>-En términos de los estudiantes: actitud, conocimiento y participación.</i> <i>-En términos del docente: Estrategias usadas en el aula.</i> <i>-En términos de los materiales... Recursos usados.</i>	El grado 5ºB es un salón de 39 estudiantes de edades entre los 10 y 11 años de edad. Se puede evidenciar un ambiente de aprendizaje con grandes espacios, que cuenta con un computador y videobeam de proyección, tablero de tiza y tablero acrílico. La clase se empieza con un warm up sobre instrucciones básicas: What do you do, when the teacher says? Stand up, sit down, turn around, walk like a crabs, put one hand up, put one hand down, two hands up and hands down... entre otras. Teniendo en cuenta las actividades trabajadas por la docente las cuales funcionan para captar la atención de los estudiantes antes de empezar la clase formal. En este momento los estudiantes están muy dispuestos y prestos a realizar las actividades de inicio. Luego, se empieza hablando sobre lo que van a trabajar y se les pide que observen el video "Where Are You From? Learn Countries of the World" . Luego se hacen



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797





preguntas sobre el video y sobre ellos personalmente: Where are you from? What language do you speak? What sports do you like? De tal manera que los estudiantes se vayan encaminando hacia la actividad principal, a este punto los estudiantes participan activamente, aunque les parezca algo infantil el video, según reflejan sus caras.

Después se explica la actividad donde deben buscar a alguien con la característica elegida de la lista que se proyecta en el video beam, Find someone who... con una serie de ítems para preguntar cómo: Find someone who likes soccer, Find someone who has a pet, Find someone who plays a sport, entre otras.

La idea es buscar personas y hacer las preguntas correspondientes en inglés sin repetir compañero. En este momento los estudiantes se muestran muy animados y entusiastas; sin embargo, al momento de hablar en inglés les cuesta hacer las respectivas preguntas. Al hacer la socialización intentaron dar sus respuestas en inglés, algo tímidos, pero con buena actitud.

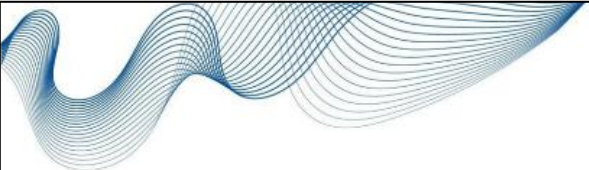
Finalmente, se hace el quiz interactivo de manera general y dando la participación máxima a los estudiantes, la cual, al ser de completar, es más fácil, atractiva y dinámica para ellos.

Reflexiones y conclusiones del investigador:
De acuerdo con lo observado durante la sesión de implementación se evidencia, un ambiente de aprendizaje con valiosos recursos a utilizar como lo es el video beam, videos, actividades dinámicas e interactivas tanto a nivel personal, como de uso de recursos tecnológicos y la participación máxima a cada estudiante, dando la oportunidad de interactuar en el idioma de inglés.



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797





Esta observación demuestra que el aula cuenta con los recursos necesarios para implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas y se pueden ejecutar en el desarrollo de las clases, teniendo en cuenta que sean dinámicas y busquen la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así, al mejoramiento de las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés.

*Se aclara que las observaciones pueden realizarse en tiempo real (sincrónico) y también, en tiempo asincrónico. Por ejemplo, según grabaciones de sesiones de clase virtual. Estos aspectos deben aclararse desde la carta de solicitud de aval de la institución y en el consentimiento informado solicitado a los participantes del proyecto.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS
DE ALTA CALIDAD POR 8 AÑOS



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS
DE ALTA CALIDAD POR 8 AÑOS



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797



Anexo 11. Diario de campo 4.


**UNIVERSIDAD
SANTOTOMÁS**
 SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje
Opción de grado II_Docente Yury Andrea Yepes Landinez
formato de observación (participante/no participante) para recolección de datos

El propósito de este formato es el de llevar a cabo un ejercicio de observación directa, una vez obtenido el aval de la institución en donde se desarrolla el proyecto. A continuación, la ficha técnica del instrumento:

Objetivo del proyecto: Implementar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan mejorar las prácticas comunicativas en las clases de inglés del grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.	Sesión # _ 4 _ de observación
Nombre del investigador: Daniela Jiménez y Catalina Albadán	Participantes: Docente de Inglés y 39 estudiantes de grado 5ºB
Fecha: Febrero	Duración de la observación: 50 Min
Aspectos para resaltar según el propósito de la observación: <i>-En términos del ambiente de aprendizaje: Espacios y adecuación.</i> <i>-En términos de las actividades: observación del desarrollo de las actividades durante la clase.</i> <i>-En términos de los estudiantes: actitud, conocimiento y participación.</i> <i>-En términos del docente: Estrategias usadas en el aula.</i> <i>-En términos de los materiales... Recursos usados.</i>	El grado 5ºB es un salón de 39 estudiantes de edades entre los 10 y 11 años de edad. Se puede evidenciar un ambiente de aprendizaje con grandes espacios, que cuenta con un computador y videobeam de proyección, tablero de tiza y tablero acrílico. La clase se empieza con un warm up sobre instrucciones básicas: What do you do, when the teacher says? Stand up, sit down, turn around, walk like a crabs, put one hand up, put one hand down, two hands up and hands down... entre otras. Teniendo en cuenta las actividades trabajadas por la docente las cuales funcionan para captar la atención de los estudiantes antes de empezar la clase formal. En este momento los estudiantes están muy dispuestos y prestos a realizar las actividades de inicio. Luego, se empieza hablando sobre lo que van a trabajar y se les pide que observen el video " Everybody Up Starter Song - I have a ball ". Luego se hacen preguntas



USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS





NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797





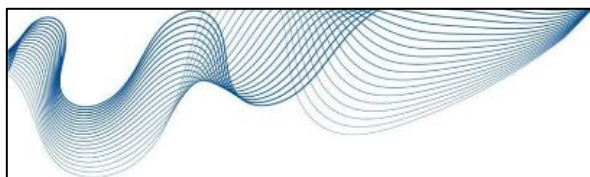
	sobre el video y sobre ellos personalmente: What do you have? De tal manera que los estudiantes se vayan encaminando hacia la actividad principal, a este punto los estudiantes participan activamente, aunque les parezca algo infantil el video, según reflejan sus caras. Sin embargo, de acuerdo a las actividades anteriores están más atentos dado que la docente hace preguntas relacionadas con el video. Después se explica la actividad donde van a trabajar en parejas, Role-play: Programa de entrevistas, uno es periodista y otro deportista. Preguntas modelo: • Do you play soccer? • What sports do you practice? • Do you have a uniform? Luego cambian roles. La idea es realizar la entrevista al compañero y después cambiar de rol. Al hacer la socialización intentaron dar sus respuestas en inglés, algo tímidos, pero con buena actitud. Como las entrevistas se graban. Al anunciar los estudiantes se niegan a hacerlo, cuando se aclara que la presentación se hace en audio clips cortos, todos desean participar. Finalmente, se hace el quiz interactivo de manera general y dando la participación máxima a los estudiantes, la cual, al ser de completar, es más fácil, atractiva y dinámica para ellos.
Reflexiones y conclusiones del investigador: De acuerdo con lo observado durante la sesión de implementación se evidencia, un ambiente de aprendizaje con valiosos recursos a utilizar como lo es el video beam, videos, actividades dinámicas e interactivas tanto a nivel personal, como de uso de recursos tecnológicos y la participación máxima a cada estudiante, dando la oportunidad de interactuar en el idioma de inglés.	



USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

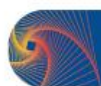


UNIVERSIDAD
SANTOTOMÁS
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

Esta observación demuestra que el aula cuenta con los recursos necesarios para implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas y se pueden ejecutar en el desarrollo de las clases, teniendo en cuenta que sean dinámicas y busquen la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así, al mejoramiento de las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés. Además, al ser repetitivas las actividades de participación oral hace que los estudiantes poco a poco vayan perdiendo el temor y la timidez al hablar entre pares y desean participar con mayor frecuencia, así como los quizzes, dado que son de selección múltiple y de completar demuestran gran interés por intervenir durante las sesiones.

*Se aclara que las observaciones pueden realizarse en tiempo real (sincrónico) y también, en tiempo asincrónico. Por ejemplo, según grabaciones de sesiones de clase virtual. Estos aspectos deben aclararse desde la carta de solicitud de aval de la institución y en el consentimiento informado solicitado a los participantes del proyecto.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA - SINIET 1794



USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11 ☎
PBX.: +57 (601) 5878797 ☎



Anexo 12: Diario de campo 5.


**UNIVERSIDAD
SANTOTOMAS**
 SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje
Opción de grado II_Docente Yury Andrea Yepes Landínez
formato de observación (participante/no participante) para recolección de datos

El propósito de este formato es el de llevar a cabo un ejercicio de observación directa, una vez obtenido el aval de la institución en donde se desarrolla el proyecto. A continuación, la ficha técnica del instrumento:

Objetivo del proyecto: Implementar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan mejorar las prácticas comunicativas en las clases de inglés del grado quinto B de primaria del Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas.	Sesión # <u>5</u> de observación
Nombre del investigador: Daniela Jiménez y Catalina Albadán	Participantes: Docente de Inglés y 39 estudiantes de grado 5ºB
Fecha: Febrero	Duración de la observación: 50 Min
Aspectos para resaltar según el propósito de la observación: <i>-En términos del ambiente de aprendizaje: Espacios y adecuación.</i> <i>-En términos de las actividades: observación del desarrollo de las actividades durante la clase.</i> <i>-En términos de los estudiantes: actitud, conocimiento y participación.</i> <i>-En términos del docente: Estrategias usadas en el aula.</i> <i>-En términos de los materiales... Recursos usados.</i>	El grado 5ºB es un salón de 39 estudiantes de edades entre los 10 y 11 años de edad. Se puede evidenciar un ambiente de aprendizaje con grandes espacios, que cuenta con un computador y videobeam de proyección, tablero de tiza y tablero acrílico. La clase se empieza con un warm up sobre instrucciones básicas: What do you do, when the teacher says? Stand up, sit down, turn around, walk like a crabs, put one hand up, put one hand down, two hands up and hands down... entre otras. Teniendo en cuenta las actividades trabajadas por la docente las cuales funcionan para captar la atención de los estudiantes antes de empezar la clase formal. En este momento los estudiantes están muy dispuestos y prestos a realizar las actividades de inicio. Luego, se empieza hablando sobre lo que van a trabajar, se continua con las actividades de acciones y repetir mientras las realizan: I am running - She is jumping



USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS





NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797







- We are playing. De tal manera que los estudiantes se vayan encaminando hacia la actividad principal, a este punto los estudiantes participan activamente, pues es de su agrado las acciones a practicar y repetir.

Después se explica la actividad donde van a trabajar: Collaborative Project en grupos de 5 y deben realizar un poster promocionando un festival de deportes, el deporte de su elección. En inglés.

La idea es realizar es realizar el poster y hacer una presentación en inglés invitando a sus compañeros al festival deportivo.

Los estudiantes se muestran muy animados a trabajar en equipo, usan diversos materiales como cartulina, marcadores, colores e intentan escribir sus frases en inglés, preguntan constantemente sobre la traducción de las palabras o frases, piden usar el traductor para resolver inquietudes, se toman bastante tiempo, en los grupos hablan en español para concretar las ideas y escribirlas en inglés, además practican y reparten su parlamento.

Finalmente, se hace la presentación de algunos grupos dado que el tiempo no alcanza. Los estudiantes muy animados a participar así no supieran muy bien su pronunciación, el deporte es un tema que capta les mantiene motivados y animados a trabajar.

Reflexiones y conclusiones del investigador:
De acuerdo con lo observado durante la sesión de implementación se evidencia, un ambiente de aprendizaje con valiosos recursos a utilizar como lo es el video beam, videos, actividades dinámicas e interactivas tanto a nivel personal, como de uso de recursos tecnológicos y la participación máxima a cada estudiante, dando la oportunidad de interactuar en el idioma de inglés.



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797





Esta observación demuestra que el aula cuenta con los recursos necesarios para implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas y se pueden ejecutar en el desarrollo de las clases, teniendo en cuenta que sean dinámicas y busquen la participación activa de los estudiantes, contribuyendo así, al mejoramiento de las prácticas comunicativas en el aprendizaje del inglés. Además, al ser repetitivas las actividades de participación oral hace que los estudiantes poco a poco vayan perdiendo el temor y la timidez al hablar entre pares y desean participar con mayor frecuencia, así como los quizizz, dado que son de selección múltiple y de completar demuestran gran interés por intervenir durante las sesiones.

*Se aclara que las observaciones pueden realizarse en tiempo real (sincrónico) y también, en tiempo asincrónico. Por ejemplo, según grabaciones de sesiones de clase virtual. Estos aspectos deben aclararse desde la carta de solicitud de aval de la institución y en el consentimiento informado solicitado a los participantes del proyecto.



USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS
DE ALTA CALIDAD POR 8 AÑOS



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797



Anexo 12. Formato de planeación de clases diligenciado.



Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas
2026

PROGRAMACIÓN SEMANAL

CURSO	ASIGNATURA	DOCENTE	FECHAS
5B	ENGLISH	XXXXXXX	3 – 27 MARCH

1. **OBJETIVOS:** To formulate and answer basic questions about origin and preferences using the simple present.
To describe possessions and sports routines through oral interviews.
Expressing current actions and future plans.

1. TEMAS POR DESARROLLAR

NOMBRE DE LOS TEMAS	FECHAS TENTATIVAS	DIFERENTES ACTIVIDADES A DESARROLLAR
Week 1 Class 1 Countries and Nationalities “Find Someone From...” Materials: Videobean Paper pen	FEB 2	Warm up Do some actions Touch your body parts. Activate (10 min) Where Are You From? Learn Countries of the World Main Communicative Game (25 minutes) Survey-Type Activity: Each student receives a worksheet with instructions such as: - Find someone who is from Colombia. - Find someone who likes soccer. - Find someone who speaks Spanish and English.



		They must walk around the classroom asking: • Where are you from? • What language do you speak? • What sports do you like? Rule: Do not repeat partners. Online Activity (15 minutes) Quiz con preguntas de opción múltiple y preguntas orales rápidas.
Class 2 Possessions and Sports "My Sports Interview Show" Materials: Videobean	FEB 3	Warm up Activate (10 min) Everybody Up Starter Song - I have a ball Role-play: Interview Program (25 min) In pairs: One is a journalist and the other is an athlete. Model questions: • Do you play soccer? • What sports do you practice? • Do you have a uniform? • Does she have a helmet? Then they switch roles. They record short audio clips Online Game (15 min) Quizizz with questions: • She ____ (have/has) a



		tennis racket. • Do they play basketball?
Class 3 Sports Activities Present Progressive & Present Progressive for the Future "Our Future Sports Festival" Materials: Videobean Poster color s Markers Pictures	FEB 4	Warm up TPR Activation with the teacher says (10 min) Action song: • I am running • She is jumping • We are playing Students act out the actions while repeating the phrases. Collaborative Project (25 min) In groups of 5, they design a "Sports Festival." They must plan and say: • We are playing soccer tomorrow. • María is bringing the balls. • We are meeting at 8:00 a.m. Short oral presentation per group. Digital Activity (15 min) They create a mini invitation to a sports festival. They do a poster. • We are having a sports festival on Friday. • We are inviting all students.



Find Someone Who...

Ask your classmates and write their names in the boxes.

Prompt	Name
1. Find someone who is from Colombia.	_____
2. Find someone who likes soccer.	_____
3. Find someone who speaks Spanish and English.	_____
4. Find someone who has a pet.	_____
5. Find someone who plays a sport.	_____
6. Find someone who has a bicycle.	_____
7. Find someone who can swim.	_____
8. Find someone who likes to read books.	_____
9. Find someone who wears glasses.	_____
10. Find someone who likes pizza.	_____



Gráfica 2. Fases de la investigación-acción.



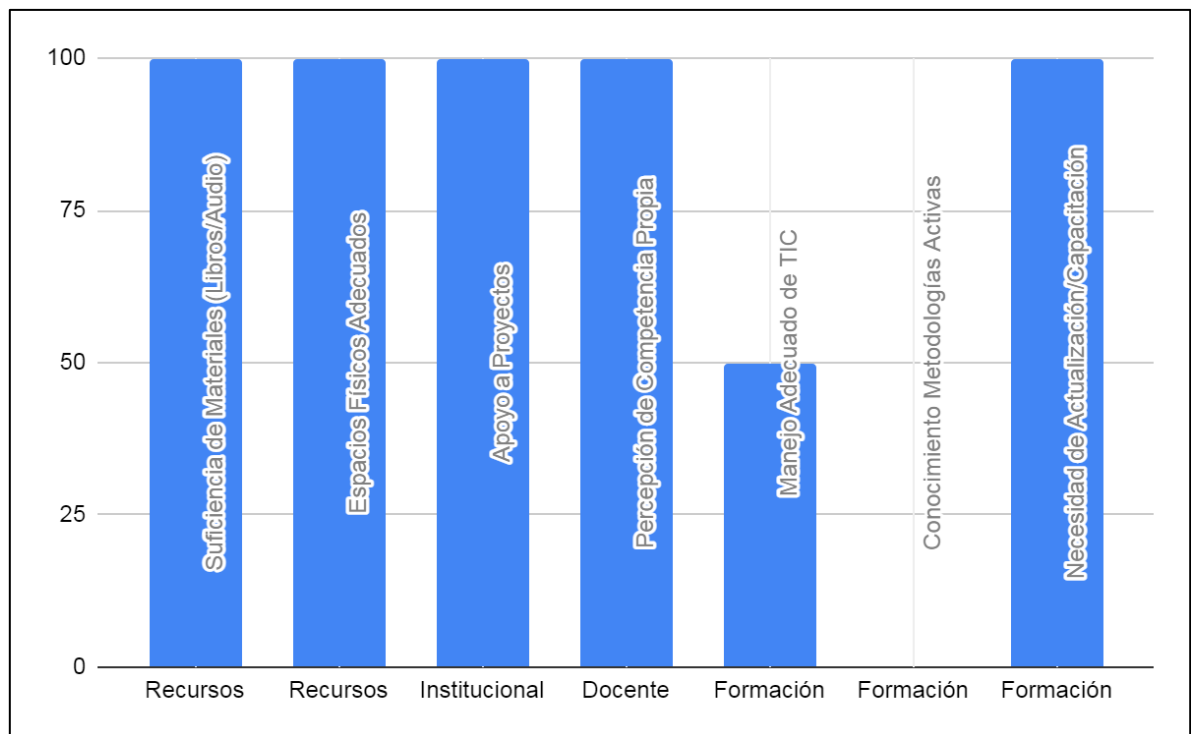
Fuente. Elaboración propia de las autoras.

Gráfica 3. Cronograma de actividades aplicadas acorde a la investigación.



Fuente. Elaboración propia de las autoras.

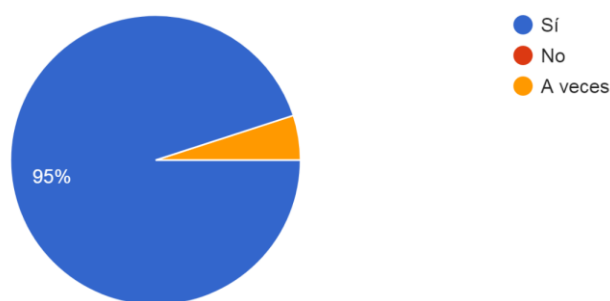
Gráfica 4. Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a la docente.



Fuente: elaboración propia de las autoras.

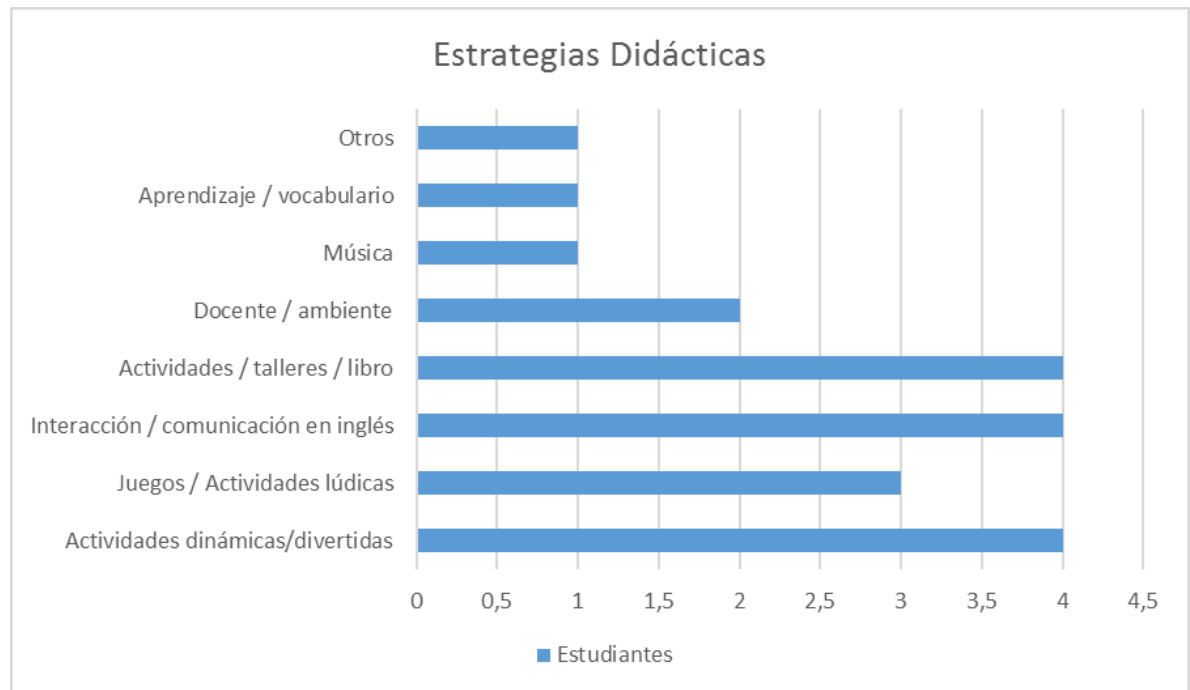
Gráfica 5. Resultados Obtenidos en la Pregunta Número uno de la Encuesta Aplicada a los estudiantes

Recursos y ambiente de aprendizaje 1. En clase tenemos materiales suficientes (libros, audios, vídeos) para aprender inglés.
20 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras por medio de vínculo con el formulario.

Gráfica 6. Resultados Obtenidos en la Pregunta Número Cuatro de la Encuesta Aplicada a los estudiantes.



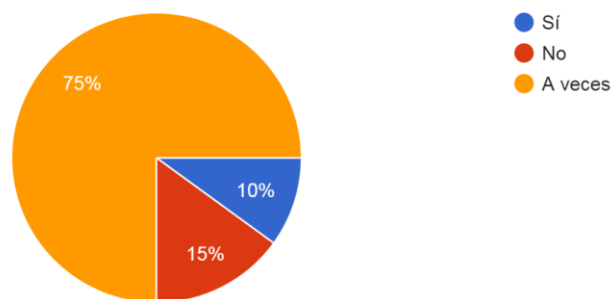
Fuente: elaboración propia de las autoras.

Gráfica 7. Resultados Obtenidos en la Pregunta Número Siete de la Encuesta

Aplicada a los estudiantes

Confianza, emociones y motivación 7. Me siento seguro/a cuando hablo en inglés en clase.

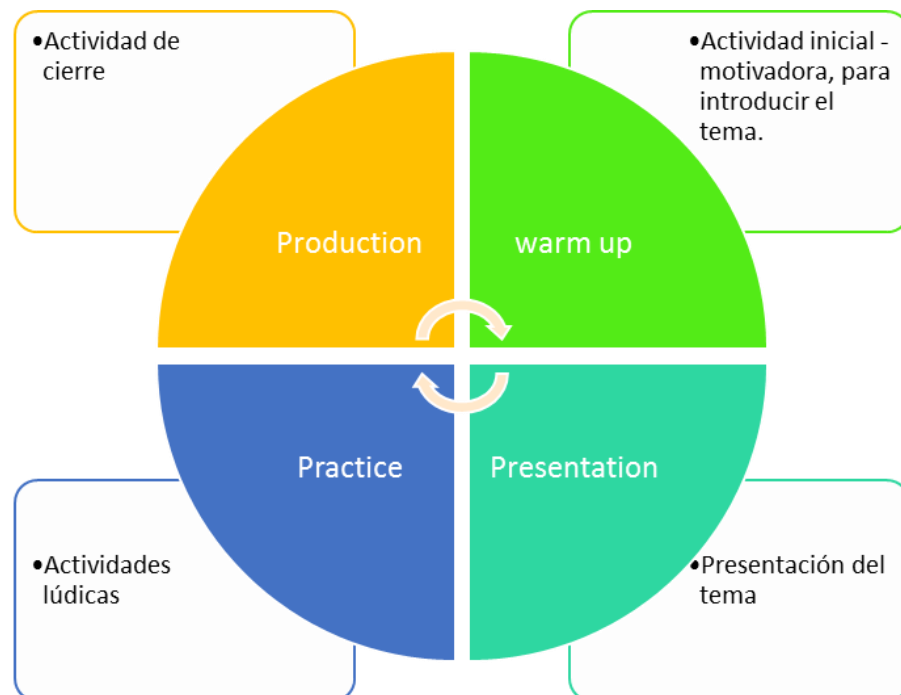
20 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras por medio de vínculo con el formulario.

Gráfica 8.

Adaptación de la metodología (PPP) empleada para la implementación de las actividades lúdico pedagógicas.



Fuente: Adaptado de Scrivener, J. (2011). *Learning Teaching* (3rd ed.). Macmillan Education.

Gráfica 9. Resultados obtenidos del análisis de Diarios de Campo y Marco Teórico en la herramienta ChatGPT:



Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Tabla 1. Categorías y subcategorías para el análisis de la información

Categorías	Subcategorías	Definición
C1. Estrategias Lúdico-Pedagógicas	Juegos	Hacen referencia a las prácticas lúdicas y dinámicas que tienen como fin y propósito apoyar el quehacer pedagógico para generar un ambiente de aprendizaje mucho más significativo.
	Role play	
	Collaborative work	
C2. Motivación	Participación	Hace referencia al interés y deseo de participación dentro del aula de clase por motivo de un estímulo tanto interno como externo que ocasionalmente va ligado a los intereses de cada individuo, así como de las actividades comunicativas llevadas a cabo en inglés.
	Actitudes	
C3. Habilidades Comunicativas	Speaking	Hace referencia a las habilidades que los estudiantes van adquiriendo en las clases de inglés a través de las distintas estrategias llevadas a cabo en el aula.
	Listening	

Fuente: elaboración propia de las investigadoras.

Tabla 2. Triangulación de Hallazgos (Reflexión Crítica)

Hallazgo Clave	Reflexión del Investigador
Uso de Tecnología	El video beam y las herramientas como Quizizz no son solo accesorios; son catalizadores de la participación máxima. La interactividad de "completar" reduce la ansiedad frente al idioma.
El factor "Parejas/Grupos"	El aprendizaje del inglés en 5°B funciona mejor como un acto social. La interacción entre pares (peer-interaction) compensa la timidez individual.
Mediación del Lenguaje	El uso del español durante el trabajo colaborativo (Clase 3) no debe verse como un retroceso, sino como un puente necesario (andamiaje) para que los estudiantes concreten ideas complejas que luego traducen al inglés.

Otros

Tablas

Tabla 1.....	122
Tabla 2.....	123

Graficas

Grafica 1	100
Grafica 2	114
Grafica 3	115
Grafica 4	116
Grafica 5	117
Grafica 6	118
Grafica 7	119
Grafica 8	120
Grafica 9	121