

Estrategia Didáctica basada en juegos para Mejorar la Comprensión de Lectura en Inglés  
de estudiantes del Grado 5 de La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander

Keily Yarith Torres Contreras

Adriana Elizabeth Chiquiza Latorre

Universidad Santo Tomás

División de Ciencias Sociales y de la Educación

Facultad de Educación

Licenciatura en Lenguas Extranjeras Inglés

2024

## Tabla de contenido

Contextualización .....	9
Planteamiento del problema.....	12
Justificación .....	14
Objetivos.....	16
Estrategia didáctica .....	17
Estrategia didáctica basada en el juego.....	17
Educación innovadora en los procesos de aprendizaje de niños.....	18
La gamificación como herramienta innovadora.....	20
Aprendizaje de inglés.....	21
La motivación como beneficio de las estrategias didácticas.....	24
Método Comunicativo en para el aprendizaje.....	25
Comprensión de lectura.....	26
Metodología .....	28
Enfoque de la investigación.....	28
Diseño de investigación.....	28
Instrumentos.....	30
Participantes .....	32
Análisis de datos.....	68
Resultados.....	74

Conclusiones.....	79
Referencias.....	82
Apéndices.....	88

## Figuras

Figura 1 .....	34
Figura 2 .....	35
Figura 3 .....	36
Figura 4 .....	37
Figura 5 .....	38
Figura 6 .....	39
Figura 7 .....	40
Figura 8 .....	41
Figura 9 .....	42
Figura 10 .....	43

## Tablas

Tabla 1 .....	45
Tabla 2 .....	47
Tabla 3 .....	48
Tabla 4 .....	50
Tabla 5 .....	52
Tabla 6 .....	54
Tabla 7 .....	56

## Ilustraciones

Ilustración 1 .....	71
Ilustración 2 .....	71
Ilustración 3 .....	72
Ilustración 4 .....	73

## Resumen

Este trabajo se realiza en la sede educativa La Legia parte del Centro Educativo Rural Benjamín Quintero Álvarez, ubicada en la Playa, Norte de Santander, en una región conocida por su biodiversidad y comunidades indígenas como los Barí. Como el contexto enfrenta limitaciones tecnológicas y de acceso a internet, se pretende impactar en el desarrollo académico de los estudiantes incluyendo actividades innovadoras. La investigación busca generar estrategias que fortalezcan la comprensión lectora, promoviendo una educación más didáctica y efectiva. Lo anterior se alinea con el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Por lo tanto, el estudio busca diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para mejorar la comprensión de lectura en inglés para los estudiantes de 5° grado de la Escuela La Legía, La Playa Norte de Santander, utilizando un enfoque cualitativo y el diseño de investigación acción participante. Los instrumentos de recolección de datos incluyen observaciones y entrevistas. Se espera que el estudio permita a los docentes reflexionar y mejorar sus prácticas.

**Palabras clave:** educación innovadora, estrategia didáctica, gamificación

## **Abstract**

This study is being conducted at the La Legia educational branch, part of the Benjamín Quintero Álvarez Rural Educational Center, located in La Playa, Norte de Santander, a region known for its biodiversity and indigenous communities such as the Barí. Given the context's technological and internet access limitations, the aim is to positively impact students' academic development by incorporating innovative activities. The research seeks to develop strategies to strengthen reading comprehension, promoting a more dynamic and effective education. This aligns with the Institutional Educational Project (PEI). Thus, the study aims to design a game-based didactic strategy to improve English reading comprehension among fifth-grade students at La Legia School, La Playa, Norte de Santander, using a qualitative approach and participatory action research design. Data collection instruments include observations and interviews. The study is expected to help teachers reflect on and improve their practices.

***Key words:*** Didactic strategy, Gamification, Innovative education.

## Contextualización

Este trabajo de investigación se realiza en la sede educativa La Legia, parte del Centro Educativo Rural Benjamín Quintero Álvarez, ubicada en la zona rural del municipio de La Playa, Norte de Santander. La Playa de Belén está en la región del Catatumbo, conocida por su rica vida silvestre y sus imponentes cordilleras, y también es un refugio para comunidades indígenas como los Barí. El municipio de La Playa de Belén ha enfrentado graves problemas de violencia armada, amenazas a docentes, reclutamiento forzado y desplazamiento debido a la presencia de grupos insurgentes como el Ejército de Liberación Nacional (ELN) y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC). En un intento de acabar con el narcotraficante conocido como "Megateo", el establecimiento La Legia sufrió una pérdida total de su infraestructura, ya que el narcotraficante usaba la escuela como escondite. Como consecuencia, muchos niños se vieron obligados a trasladarse a otras instituciones educativas.

De acuerdo con el informe global sobre desplazamiento interno (2020), Colombia es uno de los ocho países con el mayor número de menores desplazados. La migración forzada de las familias conlleva numerosas dificultades, como la pérdida de ingresos, la falta de acceso a servicios básicos, rupturas sociales y culturales, y traumas psicológicos (Grid, 2021). Para garantizar el derecho a la educación en esta zona, el presidente de la junta de acción comunal, junto con organismos de socorro y la Cruz Roja, con el apoyo de la alcaldía del municipio de La Playa, reconstruyeron la escuela. Su objetivo es convertirla en un espacio de paz donde se promueva el desarrollo académico y personal de los niños, con espacios seguros para su protección física y mental.

Actualmente, la escuela La Legía alberga a 22 niños y cuenta con un salón de clases, una biblioteca, una cocina, un restaurante escolar, dos baños y una cancha de tierra. Las clases para los 22 estudiantes se imparten en un solo salón, desde preescolar hasta quinto de primaria, con un solo docente que cubre todas las materias siguiendo el modelo pedagógico de Escuela Nueva. La jornada escolar es de lunes a viernes, de 7:00 a.m. a 12:00 p.m. A partir de la observación no participante (Apéndice A) una de las docentes investigadoras del presente estudio ha observado el aprendizaje de inglés de los estudiantes, de grado quinto de primaria de esta escuela, de manera continua.

Como resultado, se evidencian aspectos positivos tales como el interés y la disposición de los estudiantes por aprender una nueva lengua. Además, cuentan con material de escuela nueva que, aunque no está actualizado permite un contacto mínimo con la segunda lengua, facilitando la introducción de vocabulario básico. La docente del grado 5 de La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander, genera espacios de participación activa, los estudiantes levantan la mano para responder preguntas, contribuyen a discusiones y se involucran en actividades grupales, escuchan atentamente las indicaciones del docente, cumpliendo con las tareas asignadas, esto ha permitido una disposición abierta y positiva hacia el aprendizaje del idioma.

En este contexto, la prioridad de la comunidad docente y administrativa de la institución es reconstruir proyectos educativos institucionales y transformar el ambiente escolar para que la escuela se convierta en un lugar de vida, amor, ternura, tolerancia, justicia y respeto. De esta manera, la escuela no solo atraerá a los niños y jóvenes, sino también a toda la comunidad educativa, proyectándose hacia la sociedad (CIFISAM, 2005, p.125). Cabe resaltar que, el proceso de aprendizaje en esta escuela promueve el desarrollo de habilidades en una segunda lengua por lo cual se base en un contenido programático que busca que los estudiantes

comprendan expresiones y frases comunes sobre temas básicos, que realicen pequeñas preguntas y describan aspectos de sí mismos y su entorno.

### **Planteamiento del problema.**

En ocasiones, los estudiantes presentan una atención dispersa y baja participación en las clases de inglés, lo que se traduce en indisciplina y actividades incompletas, debido a que las actividades curriculares son poco atractivas y las clases se imparten solo una vez a la semana durante dos horas, limitando así su aprendizaje en lectura y escritura. La observación también muestra que en el quinto grado de primaria los alumnos muestran desinterés en hablar y escuchar, lo que agrava su dificultad en el aprendizaje y se relaciona con un método de enseñanza que no los motiva, generando problemas de atención y compromiso en el aula.

La falta de espacios de aprendizaje lúdico-recreativo priva a los niños de herramientas que podrían mejorar su aprendizaje mediante el juego. El problema principal identificado es que los estudiantes no están motivados debido a una educación tradicional y autoritaria, en la que el docente se enfoca solo en la memorización. Este estudio se enfoca en la debilidad observada en el desarrollo de la habilidad de lectura; es de esta manera que se tiene en cuenta que, para mejorar dichas debilidades, se trabaja bajo los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual sirve como marco de referencia para el desarrollo del currículo y las actividades pedagógicas alineadas a las necesidades del estudiante y objetivos institucionales, lo que permite que se trabaje en el mejoramiento continuo, logrando para este trabajo de investigación, identificar, establecer y mejorar los criterios de evaluación del proceso educativo en la enseñanza de la lengua de inglés, ajustando estrategias para alcanzar los objetivos propuestos. (MinEducación, 2017). Como la Escuela La Legia, está ubicada en la zona rural del municipio de La Playa de Belén, se aplica una educación simple y formal que no está actualizada a las necesidades reales de los estudiantes, así como las competencias que establece el MEN. Las

metodologías empleadas en las clases de lengua extranjera en esta institución son poco estructuradas para integrar el conocimiento de manera lúdica, expresiva y exploratoria, que los estudiantes necesitan para desarrollarse integralmente y estar motivados para aprender. (Regader, 2015)

El análisis de la observación (ver apéndice A) muestra que los docentes carecen de actualización en métodos de enseñanza innovadores, como la gamificación. Estudios, como el de Ortiz et al. (2018), demuestran que la gamificación puede mejorar el rendimiento estudiantil al fomentar un mayor desarrollo cognitivo y una mejor gestión emocional y social. La falta de conocimiento y práctica de métodos modernos limita la capacidad del docente para crear un ambiente académico motivador. Esta situación se debe en parte a la formación docente insuficiente en relación con el dominio de la lengua extranjera y el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esto resulta en la aplicación de métodos tradicionales que provocan desmotivación escolar y aprendizajes mecánicos, haciendo que el aprendizaje del inglés se vuelva tedioso y monótono (Álvarez, 2015).

Como consecuencia, se observa un bajo rendimiento académico, indisciplina y deserción escolar. Los estudiantes no están en un entorno que los motive a aprender. Para abordar estos problemas, es crucial conocer el contexto de cada estudiante y ofrecer experiencias de aprendizaje únicas y creativas. Por lo tanto, es necesario diseñar y desarrollar estrategias para enseñar inglés que no se basen en métodos cerrados y formales, sino que integren la comunicación, la motivación mediante el juego, y la participación. El docente debe facilitar acciones que mejoren la atención y el aprendizaje, adaptando el currículo a las necesidades de los estudiantes.

## Justificación

Lo importante del estudio es que se puede recopilar información de teóricos que ya han puesto en práctica estos estudios donde a través del juego, se motiva y se generan resultados positivos de aprendizaje, explorando conceptos nuevos e innovadores en la educación como la gamificación, que resume en educación mediante el juego.

De acuerdo con Burke (2012), se considera la gamificación como una herramienta fundamental en el futuro, ya que su papel de crear compromiso facilitará la puesta en común y desarrollo de ideas nuevas, favoreciendo innovaciones en el aula, más allá de experimentos novedosos.

Así mismo, uno de los principios que recogen Perrotta et al., (2013), para defender el uso del aprendizaje basado en el juego es el fomento de la motivación intrínseca que el juego posee, que llevada al campo de la educación ayuda al profesor a trabajar en un contexto de persuasión e invitación en lugar de obligación.

Este trabajo de investigación busca mejorar el proceso cognoscitivo de los estudiantes del Grado 5 de La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander, utilizando espacios adecuados de acuerdo a cada necesidad de aprendizaje, involucrando actividades de trabajo en equipo, y así, ir mejorando los problemas de comportamiento e ir venciendo las dificultades de aprendizaje a través de actividades y ejercicios de apoyo basado en una educación integral con acompañamiento permanente del docente.

Igualmente, este documento servirá para que docentes se involucren más con el deber ser del docente y dejarles una bonita experiencia de aprendizaje a cada niño, para que a través del tiempo recuerden con cariño aquel docente que los trató con cariño, mediante valores, al que

enseñó con paciencia y más que aquel que enseñaba desde la experiencia y amor a su labor docente.

Asimismo, esta investigación contribuye con las estrategias que le podemos brindar desde nuestro rol como docentes a los estudiantes para afianzar o mejorar la comprensión de lectura y demostrar su importancia en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua.

Finalmente, gracias a este estudio, se podrán replicar todas las estrategias que servirán como apoyo a la comunidad docente, en el que se validará esa información recopilada y que permite reconocer que a través del juego se puede ser mejores seres humanos, mejores docentes, mejores estudiantes, inculcando a los estudiantes valores, siendo este estudio una guía para que los docentes puedan replicar todos estos aportes que han sido muy valiosos y que han dado buenos resultados en las nuevas formas de aprendizaje.

### **Pregunta de investigación.**

¿Cómo mejorar la comprensión de lectura en inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la escuela La Legia, La Playa de Belén Norte de Santander a través de una estrategia didáctica basada en el juego?

## **Objetivos**

### **Objetivo general.**

Diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para mejorar la comprensión de lectura en inglés para los estudiantes de 5° grado de la Escuela La Legía, La Playa Norte de Santander.

### **Objetivos específicos.**

Identificar los elementos de la estrategia basada en el juego para mejorar la comprensión lectora en inglés de los estudiantes del grado 5° de la escuela la Legía.

Implementar la estrategia didáctica basada en el juego para mejorar la comprensión lectora en inglés de los estudiantes del grado 5° de la escuela la Legía.

Evaluar la implementación de la estrategia basada en el juego desarrollada para mejorar la comprensión lectora en inglés de los estudiantes del grado 5 de la escuela la Legía.

## **Revisión de la literatura.**

### **Estrategia didáctica**

Ante los desafíos que trae consigo la enseñanza, se va a tomar el juego como estrategia didáctica, donde el juego persigue fines educativos, que permite reforzar el desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes, aportando a la creatividad, motivación, retroalimentación, donde así mismo, se logra construir personas resolutivas, asertivas y con autonomía.

Calderón (2021) en su investigación “actividades lúdicas para el aprendizaje” tiene como objetivo determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, luego de evidenciar que la problemática encontrada, se basa en el descuido del juego en los últimos años tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño. Dicha investigación arrojó que la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. El juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

### **Estrategia didáctica basada en el juego.**

Involucrar el juego como estrategia didáctica es fundamental e indispensable, ya que en el proceso de enseñanza aprendizaje, debe despertar el interés del estudiante, por eso se deben

incluir actividades dinámicas y llamativas para lograr un mejoramiento en el desempeño académico de cada niño.

Carrión (2020), pretende en su estudio “El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial”, demostrar que la utilización de los juegos es indispensable en el aprendizaje de los niños y niñas ya que permite describir las vivencias de los alumnos, sus opiniones, sentimientos y nivel de comprensión, pues el juego ayuda a los niños a adquirir roles de forma particular. El estudio se centró en la ciudad de Loja, particularmente en los centros infantiles de educación uno y dos. La población utilizada fue a 10 maestras de escuelas y la observación directa a los niños de estos centros de la ciudad de Loja. El método científico y sus procedimientos guiaron las diferentes fases del proceso investigativo de la temática, en conclusión se pudo evidenciar que en edades infantiles lo primordial es el juego, pues en estas etapas los niños experimentan, investigan, conocen, socializan; de igual manera, el juego de lateralidad es importante para el desarrollo motriz que consiste en utilizar las dos partes de un modo poco diferenciado los niños de tres a cinco años; en este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario.

Por lo anterior, se considera necesario diseñar y desarrollar estrategias para involucrar el juego, donde se propicie espacios para activar la atención, la motivación y el interés por aprender mediante juegos que ayudan al estudiante a adquirir aprendizaje significativo, donde se asimila mejor, así que el docente facilita acciones para mejorar y facilitar la atención y el aprendizaje.

### **Educación innovadora en los procesos de aprendizaje de niños.**

Uno de los procesos más importantes que está atravesando la educación actual, es la de innovar el proceso de enseñanza mediante el juego, proceso pedagógico que lleva al niño a

interactuar y conocer el mundo que los rodea, pueden considerarse varias formas de llevar a cabo la innovación, pues según Torres, (2019) la innovación no puede quedar reducida a la introducción de los aparatos electrónicos en el aula, por el contrario, se define como “la introducción de cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para solucionar una deficiencia detectada. Por su parte, Leyva & Farfán, (2016) señalan que

la praxis innovadora debe afincarse en el dominio exhaustivo de la realidad formativa en los niveles sociocultural, institucional, contextual y personal; o sea, debe integrar las perspectivas macro, meso y microsociales de la educación y sus procesos, en los ámbitos de la gestión, desarrollo y concreción de la actividad educativa en su integralidad. (p. 18)

Más allá de esto, Mayorga et al., (2019) indican que, una innovación educativa puede incidir en las prácticas de los actores educativos y en sus estructuras valóricas y simbólicas (p.3). Estos mismos autores indican que estas innovaciones tienen importantes efectos en la comunidad educativa, transformando prácticas, creencias y valores, produciendo muchas veces impactos inesperados (p.5).

Es así, que en un estudio realizado por Mayorga et al. (2019), a partir de un proyecto de innovación denominado programa interdisciplinario de investigación escolar, se estableció que el principal impacto, más allá del aprendizaje de contenidos, se relaciona con la oportunidad que encuentran profesores y alumnos para crear nuevas identidades y un impacto positivo en el autoconocimiento de los estudiantes, así como un mejor desarrollo profesional por parte de los profesores. Sumado a lo anterior, los autores destacan el fortalecimiento del sentido de comunidad entre sus miembros.

En el estudio realizado por Zavala et al., (2020), denominado Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. Se identificaron las prácticas innovadoras que utilizan los docentes para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula con el fin de desarrollar una teoría fundamentada sobre la innovación educativa que existe en la práctica docente. En la investigación participaron 17 docentes y 25 estudiantes de una universidad pública del estado de Sonora, México. Los resultados revelan un modelo didáctico constructivista con enfoque socioformativo en las estrategias didácticas y de evaluación formativa, así como funciones y roles docentes humanistas basados en el respeto, la empatía y la confianza, apoyado con el empleo de medios y recursos tecnológicos que fortalezcan el proceso enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, se puede indicar que los docentes emplean una pedagogía innovadora en los procesos formativos de los estudiantes, la cual se apoya en problemas reales de contexto y en distintas herramientas tecnológicas. La pertinencia del juego en la enseñanza ha sido una herramienta educativa en el proceso de aprendizaje de niños y niñas, lo que se convierte en una estrategia utilizada por las instituciones educativas para contribuir a la creación de espacios donde el estudiante aprende mediante su propia experiencia, implicando motivación, participación, comunicación y confianza.

### **La gamificación como herramienta innovadora.**

Actualmente se aplica a la educación innovadora el concepto y gamificación, el cual es definido por el Observatorio de Innovación Educativa (2016) sustentado “por su denominación en inglés gamification, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un

ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementa la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (p.4).

El juego es un mecanismo a través del cual se potencia la inquietud, la atención y la creatividad. Se trata de una “actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión” (Melo & Hernández, 2014, p.41).

La enseñanza bajo ese concepto de gamificación mejora la receptividad y el aprendizaje, se convierte un espacio de estudio voluntario, donde solo existe participación, comunicación, teniendo en cuenta que el ser y hacer del niño está ligado al juego para aprender, es decir, mientras juega se divierte, construye su conocimiento, como bases fundamentales para un entorno como el que se vive hoy en día.

### **Aprendizaje de inglés.**

El aprendizaje del idioma inglés se da mediante un correcto desarrollo comunicativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje que involucra al docente y el estudiante, la incorporación de actividades didácticas en la educación es fundamental debido a que fomenta la comunicación entre los estudiantes y fortalece los vínculos afectivos, lo que tendrá un impacto positivo en su desarrollo social y los juegos son un recurso valioso para identificar dificultades en los estudiantes e identificar oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza de los docentes.

El aprendizaje del idioma inglés requiere docentes totalmente capacitados en cuanto a la metodología apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos, sus formas de aprendizaje, sus problemas en el aprendizaje. “Enseñar es organizar de manera planificada y científica las condiciones susceptibles de potenciar los tipos de aprendizajes que buscamos, es licitar

determinados procesos en los educandos, propiciando en ellos el enriquecimiento y crecimiento integral de sus recursos como seres humanos (es decir, la apropiación de determinados contenidos y de ciertos resultados)". (Castellanos, 2011, p. 13)

Es así que, planear el proceso pedagógico mediante modelos de innovación como el juego y su gamificación, permite crear las condiciones necesarias y pertinentes para despertar en los estudiantes, el interés para su aprendizaje es por eso, que la innovación está jugando un papel muy importante, en el buen desarrollo académico, la interacción, la participación, la creatividad, son espacios de aprendizaje que necesitan los estudiantes, para salir de la rutina de la educación tradicional.

En el desarrollo del trabajo realizado por Bastidas & Surmay (2022) denominado "La gamificación como estrategia didáctica en el marco de la enseñanza del inglés en el grado octavo de la Institución Educativa La Paz de Envigado, Antioquia" evidencia que el material educativo gamificado, logró mejorar el proceso de enseñanza de vocabulario en inglés, apoyándose en el uso las TIC, reuniendo y maximizando los elementos contextuales focalizados en el estudiante, incrementando los niveles de atención, motivación, implicación e interacción de los estudiantes, concluyendo así, que gamificar la enseñanza del inglés equivale a ludificar su aprendizaje.

De acuerdo con lo expuesto Álvarez (2015) se afirma que se pueden modificar los modelos de enseñanza utilizando el juego, utilizando el entretenimiento como valor en la generación de vínculos de acuerdo a los intereses y gustos de los estudiantes, pudiendo llegar a convertirse la clase de inglés como la favorita de los estudiantes.

Esto generaría que, a nivel institución, se den cambios en la estructura curricular para la flexibilización y la reflexión sobre cómo la enseñanza de lenguas extranjeras, partiendo de los

intereses de los estudiantes y de su puesta en escena con juegos y situaciones cotidianas, permitiría un desarrollo de las competencias comunicativas propias del lenguaje.

Partiendo de la necesidad en aumentar la capacidad de comprensión auditiva en los estudiantes, que es una de las cuatro habilidades del inglés que permiten comprender una segunda lengua o una lengua extranjera, se busca el desarrollo de estrategias que les permitan adquirir esta habilidad. Así mismo, se busca que se generen actividades que permitan una mayor fluidez verbal para que el estudiante de lengua extranjera sea capaz de comunicarse y dar significado a los procesos comunicativos. En este sentido, se ve necesario gamificar las actividades de escucha, de habilidad oral, para que los estudiantes puedan mejorar su proceso comunicativo en una lengua extranjera, en espacios que le permitan estar cómodo, en donde el juego logra que se pierda el miedo a la interacción y el diálogo con los demás.

El interés para centrar el estudio en el juego se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, lo cual se considera una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como herramienta, validando el juego como un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños, mediante la investigación sobre el juego y sus potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de educación infantil cara al desarrollo integral del niño, en la que se logra determinar una metodología de técnicas de recogida de información mediante la observación participante y la entrevista en profundidad. (Giraldo et al., 2023) .

Así mismo, Monzón (2020), en su investigación busca exponer los beneficios del juego como instrumento vital en la evolución social y educativa del niño, para ello la metodología utilizada analiza las diferentes publicaciones científicas existentes sobre la temática, llegando a

la conclusión de que “el juego es la ocupación por excelencia en la vida del niño y, a través de este, incrementa las habilidades lingüísticas, sensoriales, motrices, afectivas, sociales, cognitivas, emocionales y comunicativas. Aquello que se asimila a través del juego, se alcanza de manera más eficaz. Debido a esto, en el ámbito escolar, se recalca la repercusión que la actividad lúdica tiene para los niños, fomentando su uso.” (p.23)

### **La motivación como beneficio de las estrategias didácticas.**

La motivación se basa en acciones que ejerce mediante los diferentes flujos y medios de comunicación que están presentes en una organización, la comunicación debe ser efectiva, quien transmita el mensaje debe ser claro, pero que además elija el canal correcto, que involucre a todos y permita retroalimentación.

La motivación a través del juego será entonces, la práctica para el mejoramiento del estancamiento académico, que, si no se trabaja, se verá en corto, mediano y largo plazo consecuencias como bajo rendimiento académico, indisciplina y deserción escolar.

Según León et al. (2021), no es enseñar por enseñar de forma improvisada, sino que se construye a partir de características propias del ser humano, el aprendiz, del docente, de sus conocimientos, del contexto y del compromiso frente a la labor que realiza. Se enseña para formar sujetos libres, críticos, creativos, responsables, expresivos, cooperativos, solidarios, comunicativos, independientes, consciente de sus limitaciones y posibilidades personales.

Es de reconocer que el juego se convierte en el mayor estímulo de motivación que pueden tener los estudiantes, su coeficiente de desarrollo intelectual aumenta a medida que van cambiando su actitud y comportamiento frente al juego como enseñanza del idioma inglés.

A través de la observación participante se ha visto que los niños presentan dificultades en el aprendizaje, no se sienten atraídos por el estudio y les parece aburridor, comportamientos evidenciados en la poca participación que tienen en las actividades escolares, lo que hace que estén desmotivados y su rendimiento académico se vea cada vez más bajo.

Como lo dicen Cole et al., (2024) “Las emociones pueden actuar sobre los procesos psicológicos responsables de focalizar la atención o de resolver problemas”.

Es en este punto en el cual, el juego mediante la gamificación de didácticas, cumple un papel muy importante en lo que respecta a la generación de emociones y de motivación por aprender en las clases, se aumenta el grado de atención, logrado por los ambientes de enseñanza aprendizaje llenos de experiencias, esto conlleva a mejorar la formación académica, cambiando el proceso académico tradicional que apuesta solo a la memorización, a uno que se transforme, construya y constituya ambientes de aprendizaje basados en actividades didácticas para motivar a los estudiantes, que dé formación en lenguas extranjeras igual a como se dan los procesos comunicativos de la lengua materna.

### **Método Comunicativo en para el aprendizaje.**

La comunicación es un elemento complementario del juego en la enseñanza aprendizaje, ya que desarrolla competencias básicas como hablar, escuchar, leer y escribir, es así como llega a la innovación de la comunicación y los medios que utilizamos para llevarla a cabo, ya que ha estado en constante cambio, utilizando la comunicación según su ámbito y el mensaje.

De acuerdo con Luzón & Soria (s.f), con referencia al método comunicativo dice que “no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva” (p, 42)

De esta manera, se busca la realización de actividades para el desarrollo de competencias comunicativas en la interacción del estudiante con el idioma inglés, involucrándolo mediante situaciones cotidianas, a vivir y sentir la realidad dentro del contexto académico. (Luna & Rivas, 2014)

Con la comunicación se identificarán oportunidades en la gestión de las actividades didácticas como estrategia de cambio en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, así mismo, será el elemento motivador que aporta a cada dinámica, a gestionarse de acuerdo a las necesidades presentes en el aula de clase, siendo el método comunicativo una estrategia transversal y holística a todas las actividades, la cual debe estar organizada para tener claro que se va a comunicar, con qué fin, organizando los medios, mecanismos y los recursos técnicos y tecnológicos, que a su vez lo direcciona a tener en cuenta mecanismos de retroalimentación y un control para mostrar los resultados esperados.

Cantero (2011) manifiesta que la organización y secuencia de tareas es la que genera el lenguaje que se va a utilizar. El lenguaje es la herramienta esencial para la comunicación, por ello se parte de las actividades que los estudiantes deberían realizar comunicándose en la lengua de estudio, prestando atención al contenido de los mensajes, en esas actividades descubrirán aquellas unidades de los distintos niveles de la lengua que serán objeto de aprendizaje: textual, nocio-funcional, morfosintáctico, léxico, fonético y grafémica (p. 141)

### **Comprensión de lectura.**

Según los autores Naranjo & Velásquez (2012), la lectura es un proceso dinámico-participativo donde el sujeto/lector entiende, comprende e interpreta un texto escrito en correspondencia con la propia dinámica del texto en su contexto. (p. 105)

La comprensión lectora es la capacidad de comprender un escrito (Cuestos, 2017) conocer el significado de las palabras y comprender todo el contexto, lo que se habla, lo que se desea transmitir y la información que aporta. De ahí radica la importancia de la comprensión lectora en el idioma inglés, donde se logre un amplio entendimiento de las ideas implícitas, reflexionando y siendo capaz de explicar lo leído, logrando así una buena interacción con un número mayor de personas.

De igual manera, se considera que la concepción didáctico-cognitiva para la enseñanza de la lectura facilita el proceso de comprensión. Este es un proceso psicológico complejo e incluye factores no solo lingüísticos, tales como: fonológicos, morfológicos, sintácticos y semánticos, sino además motivacionales y cognitivos. Esta abarca el empleo de estrategias conscientes que conducen en primer término decodificar el texto; luego, presupone que el lector capte el significado no solo literal de las palabras y las frases, o el sentido literal de las oraciones, de las unidades supra oracionales o del párrafo, o del contenido literal del texto; sino que debe captar el significado, el sentido y el contenido complementario lo cual significa, entre otras cosas, el procesamiento dinámico por parte de ese receptor/lector, quien lo desarrolla estableciendo conexiones coherentes entre sus conocimientos y la nueva información que le suministra el texto. (Naranjo & Velázquez, 2012, p. 106-107).

Es muy importante ir involucrando a los estudiantes con actividades sencillas de escritura o lectura dentro de situaciones cotidianas, desarrollando actividades de lectura en las que participen los estudiantes, teniendo espacios que permitan la conversación y desarrollo de ideas, como la utilización de juegos de mesa que involucran letras, palabras, lectura y escritura, así los niños y niñas van aprendiendo jugando con dinámicas, el progreso de aprendizaje se evalúa mediante indicadores de evaluación, para valorar objetivamente el desempeño de cada niño.

## **Metodología**

### **Enfoque de la investigación.**

El enfoque de la presente investigación es de naturaleza cualitativa. González (2013), describe que, la investigación cualitativa aborda lo real en cuanto proceso cultural, desde una perspectiva subjetiva, con la que se intenta comprender e interpretar todas las acciones humanas, las vivencias, las experiencias, el sentir, con el fin de crear formas de ser en el mundo de la vida. (Portilla, Rojas, & Hernández, 2014, pág. 6)

En función de lograr una observación detallada de la problemática ya identificada por medio de la observación participante, de tal forma que se pueda abordar teniendo en cuenta las características internas de la dificultad evidenciada con los estudiantes de 5° grado de la escuela La Legia, pero también permitiendo abordar el contexto en el que se producen las debilidades de competencias de lectura de esta lengua extranjera, buscando generar estrategias basadas en la comprensión lectora, habilidad que requiere mejoramiento e intervención, con el aumento de las actividades enfocadas en la lectura mejorando de igual manera la comprensión lectora de los estudiantes.

### **Diseño de investigación.**

La investigación- acción es el tipo de investigación escogida como alternativa para la implementación de mejoras en las prácticas educativas, ya que los docentes en su ejercicio docente experimentan situaciones problemáticas, en las que se debe mejorar no solo la dificultad presentada, sino también la manera como el docente debe mejorar su práctica docente planifique actividades y sea capaz de ir involucrando mejoras progresivamente.

La investigación-acción es un proceso de investigación intencionada, colaborativa y sistemática, que busca resolver problemas cotidianos y mejorar prácticas concretas, a través de un proceso en el cual se investiga y al mismo tiempo se interviene (Fernández & Johnson, 2015)

Los involucrados en el problema se convierten en investigadores, lo que, en el contexto escolar, implica que las y los docentes participen de un proceso de indagación conjunta, en la que buscan resolver desafíos de su quehacer pedagógico y proponer acciones que fortalezcan el aprendizaje de sus estudiantes (De Tezanos, s.f). Para ello la investigación acción propone unas fases de implementación que a continuación se relacionan:

**Fase 1. Pre-Evaluación:** se utilizó para preparar y guiar el proceso evaluativo, asegurando que se aborden las áreas más relevantes y se ajusten las estrategias según las necesidades identificadas, esto ayudó a conocer las necesidades y expectativas de los participantes ajustando los objetivos del programa, sirviendo como referencia para comparar con la evaluación posterior, permitiendo medir el impacto de las intervenciones, los datos recolectados ayudan a la toma de decisiones; en el ámbito de la enseñanza, hablamos de observación para referirnos a una técnica que consiste en observar un fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, un elemento fundamental de todo proceso de investigación en el aula, pues en ella se apoya el investigador para obtener la mayor cantidad posible de datos. (Gutiérrez s.f. p, 338).

**Fase 2. Planeación:** de acuerdo con lo analizado en los resultados de la pre- evaluación y con el fin de contribuir con una propuesta novedosa, se realiza una planeación de una clase de lengua extranjera basada en la gamificación de las actividades, que se estructura según las

necesidades presentadas, con actividades lúdicas, así como la planeación correcta del proceso comunicativo que se llevará a cabo para lograr los resultados esperados.

**Fase 3.** Acción: involucrar a los estudiantes en un espacio participativo hecho especialmente para ellos, donde se les haga más fácil el aprendizaje mediante juegos que conlleven a la motivación como acción de enseñanza y aprendizaje. (describir)

**Fase 4.** Evaluación: se hará medición y seguimiento a las actividades lúdicas desarrolladas, haciendo una comparación entre lo planeado y los resultados arrojados y así verificar debilidades, fortalezas y oportunidades de mejora. Para el presente el estudio, en su parte final, se realiza un análisis de datos teniendo cuenta los resultados arrojados en los instrumentos y evidenciando categorías que permitan una mejor explicación del fenómeno.

### **Instrumentos.**

En este trabajo se utilizan instrumentos de recolección de información considerando sus objetivos trazados, para la investigación acción se emplean los siguientes: formato de observación (Apéndice A), entrevista (Apéndice B), Diario de campo (Apéndice D).

La observación (Apéndice A), es una herramienta muy importante para esta investigación, ya que permite sistematizar las características y comportamientos de los estudiantes en el aula de clase, permitiendo la obtención de datos directos de los sujetos que se están estudiando. Se percibe, por lo tanto, que la observación participante parte de la premisa de un trabajo continuo, inmerso en la cultura del grupo, en el cual el cuaderno de campo permite una aprehensión de la realidad y una visión del mundo del grupo. De esa forma, podemos hablar, con riqueza de detalles y con profundización, lo que las personas o el grupo habla, sin que corramos el riesgo del olvido. (Vitorelli et al, 2014) Es así que, mediante esta herramienta, se registra diariamente el comportamiento de los estudiantes presentados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, en las que se puede enumerar, la participación en clase, su motivación para aprender, atención al tema, avances, dificultades en el aprendizaje, frustraciones, preocupaciones. Se desarrollará una entrevista (Apéndice B) como instrumento de investigación, con el propósito de recopilar de manera organizada información que permita abordar las variables de la presente investigación. La entrevista incluirá preguntas enfocadas en evaluar las competencias lingüísticas de los estudiantes. Uno de los principales beneficios de la entrevista post (Monroe et al., 2013) es que permite valorar características no académicas de los estudiantes que son difíciles de medir con otros métodos.

De este modo, la estructura de la entrevista post (Apéndice D) se centrará en explorar las condiciones académicas, la motivación para aprender una lengua extranjera, sus preferencias y áreas de mejora, así como los aportes que, como estudiantes, pueden ofrecer para optimizar la metodología de enseñanza y aprendizaje implementada actualmente en los estudiantes de quinto grado en la Escuela La Legia.

## Participantes

La presente investigación se desarrolla en la escuela La Legia, ésta pertenece al sector oficial, es de carácter mixto y atiende población estudiantil en niveles de básica primaria en la zona rural del municipio de La Playa de Belén, debido a la zona en la que se encuentra ubicada esta escuela, carecen de acceso a servicios de internet y por sus condiciones económicas, no cuentan con herramientas tecnológicas que pueda hacer más fácil y dinámico su desarrollo académico.

La escuela tiene 22 estudiantes en los grados de básica primaria, todos pertenecientes a la jornada matinal. La muestra del estudio es el grupo de quinto de primaria, integrado por 3 niñas y 2 niños de entre 10 y 11 años, estudiantes que hacen parte de estratos bajos, algunas víctimas de desplazamiento forzado por el conflicto armado del país y estudiantes de familias disfuncionales.

El participante 1 es Ronaldo<sup>1</sup> es un estudiante de 11 años, le gusta jugar fútbol, es un niño responsable y comprometido con sus deberes académicos, tiene capacidades para las matemáticas y tiene además buena memorización para usar el vocabulario en las clases de inglés.

El participante 2 es Falcao<sup>2</sup> es un estudiante de 11 años, es muy bueno para jugar fútbol y es un niño muy colaborador y servicial. Muestra interés en las clases de inglés, pero se le dificulta el manejo del vocabulario.

---

<sup>1</sup> Este estudio cuenta con la autorización para usar los nombres reales de los participantes.

<sup>2</sup> Este estudio cuenta con la autorización para usar los nombres reales de los participantes.

El participante 3 Norelis<sup>3</sup> es una estudiante de 10 años, es una niña muy servicial y alegre, pero se distrae muy seguido en las clases de inglés, se le dificulta memorizar el vocabulario, pero trata de ser activa y participar en clase.

El participante 4 Natalia<sup>4</sup> es una estudiante de 11 años, es una niña alegre y comprometida con sus deberes académicos, trata de ser activa en las clases y participar, aunque debe mejorar su pronunciación en las clases de inglés.

El participante 5 Sandi<sup>5</sup> es una estudiante de 10 años, es una niña juiciosa y comprometida con sus deberes académicas, es bastante participativa en las clases y su pronunciación es buena durante las clases de inglés.

### **Métodos de recolección de datos.**

El enfoque del presente estudio es la investigación acción. La cual permite mediante la práctica y la reflexión generar conocimiento. Esta se divide en diferentes fases, siendo la observación una de las más importantes. Durante la Pre- Evaluación en la fase uno, el investigador se sumerge en el contexto que está estudiando para recoger datos y comprender mejor la situación. Para esta investigación se observó el entorno real donde se fue presentando el fenómeno de interés, se tomaron notas cuidadosas y detalladas (Apéndice D), para así empezar a identificar patrones que guían las siguientes fases del proceso. Durante la fase dos, en la planeación se diseñaron estrategias que se implementaron para abordar las problemáticas identificadas en la fase de observación, se creó y se aplicó una entrevista (Apéndice B). La

---

<sup>3</sup> Este estudio cuenta con la autorización para usar los nombres reales de los participantes.

<sup>4</sup> Este estudio cuenta con la autorización para usar los nombres reales de los participantes.

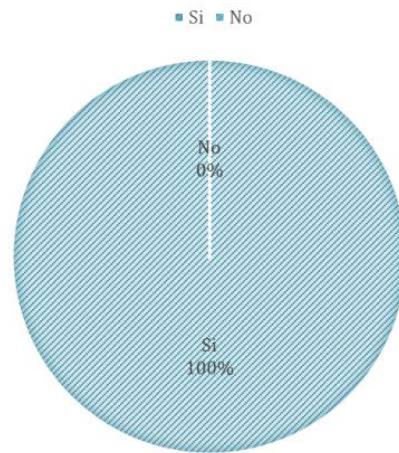
<sup>5</sup> Este estudio cuenta con la autorización para usar los nombres reales de los participantes.

entrevista cuenta con 9 preguntas cuyos resultados se presentan a continuación para contextualizar un poco antes del inicio del diseño de la estrategia:

### Figura 1

Pregunta No. 1 de la entrevista.

#### 1. ¿TE GUSTAN LAS CLASES DE INGLÉS?



**Nota.** En esta pregunta se evidencia que el 100% de los estudiantes reconoce la importancia del idioma inglés como una herramienta fundamental para la vida personal como académica, lo que incrementa su motivación por aprender siendo un ambiente de aprendizaje más positivo.

**Figura 2**

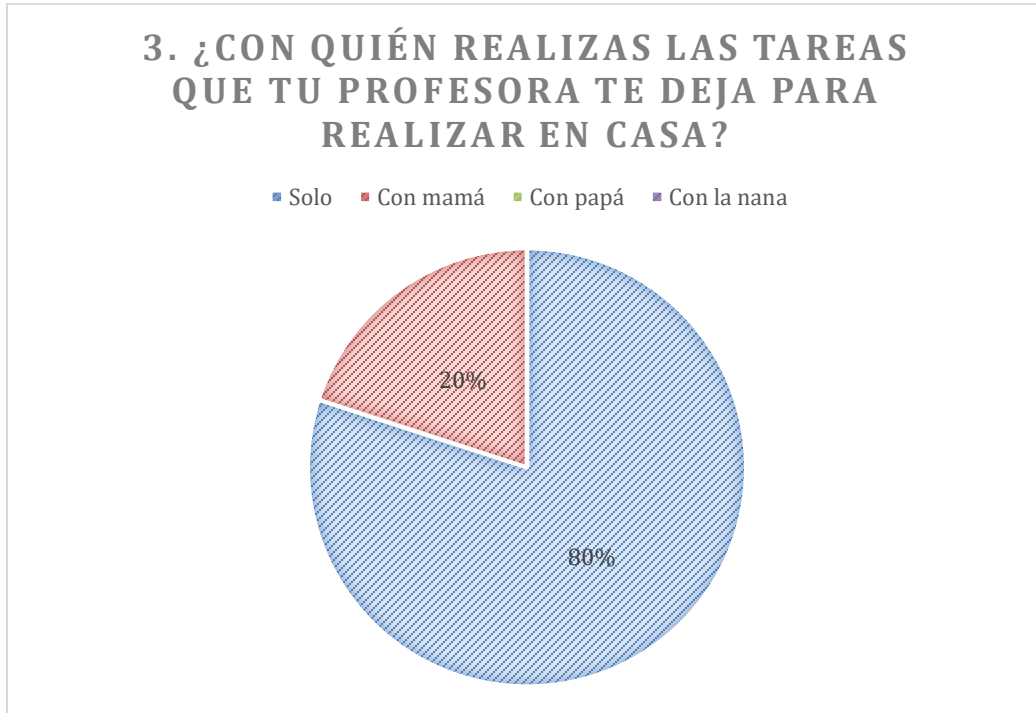
Pregunta No. 2 de la entrevista.



**Nota.** El 80% de los estudiantes indicaron que la profesora a veces le asigna tareas para hacer en casa. Esto significa que la mayoría de los estudiantes encuestados no reciben tareas todos los días, pero si en cierta frecuencia y el 20% de los estudiantes respondieron que la profesora no les deja tareas para realizar en casa. Es decir, un porcentaje minoritario de los estudiantes no tiene tareas fuera del horario escolar. En general, la gráfica sugiere que la mayoría de los estudiantes en este grupo si tiene tareas, pero no de manera frecuente, lo que se evidencia un equilibrio entre el trabajo en clase y el estudio independiente.

**Figura 3**

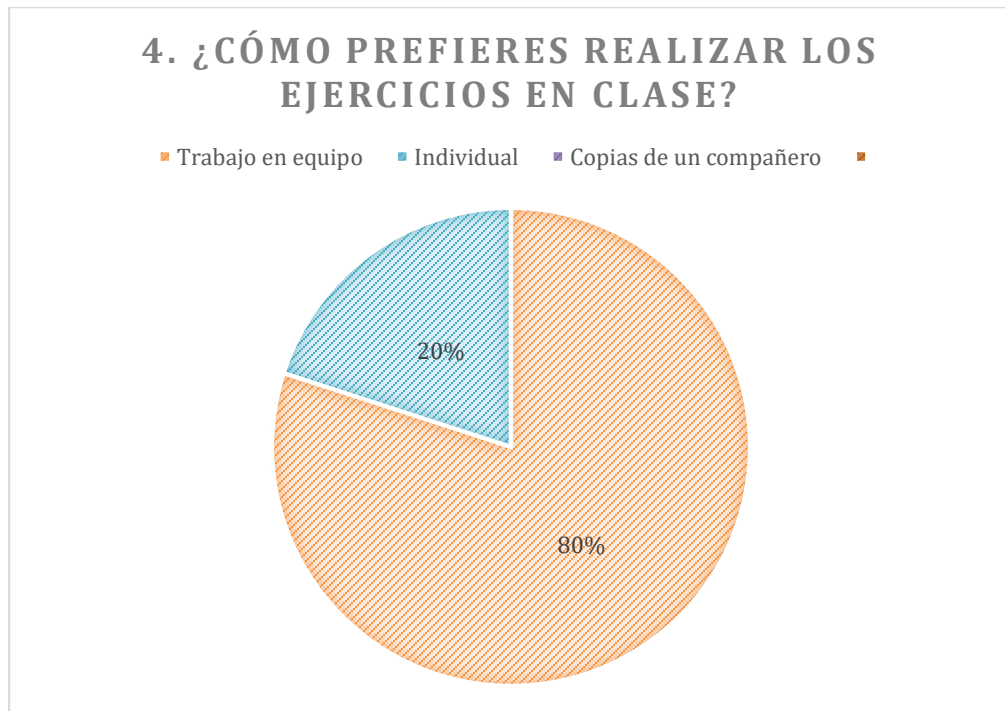
Pregunta No. 3 de la entrevista.



**Nota.** La gráfica muestra que el 80% de los estudiantes prefieren hacer sus tareas de forma autónoma. Sin embargo, un porcentaje del 20% recurre a la ayuda de sus madres ya que a veces necesitan ayuda con tareas más complejas o con asignaturas que se les dificulta.

**Figura 4**

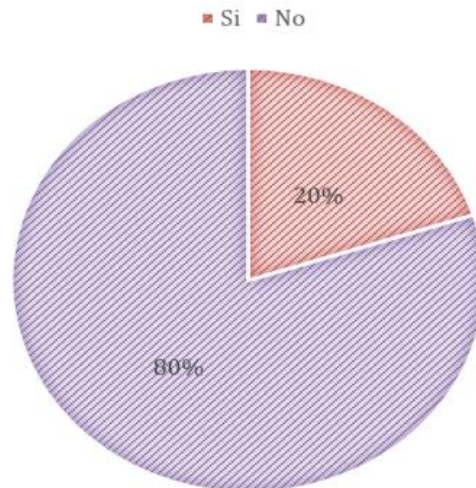
Pregunta No. 4 de la entrevista.



*Nota.* El gráfico evidencia que el 80% de los estudiantes prefieren realizar los trabajos en clase trabajando en equipo. Esto significa que la mayoría de los estudiantes se siente más cómodos y aprenden mejor cuando colaboran con sus compañeros. El 20% de los estudiantes prefieren realizar los ejercicios de forma individual, lo que indica que los estudiantes se concentran mejor cuando trabajan de forma individual o prefieren los problemas por sí mismos.

**Figura 5**

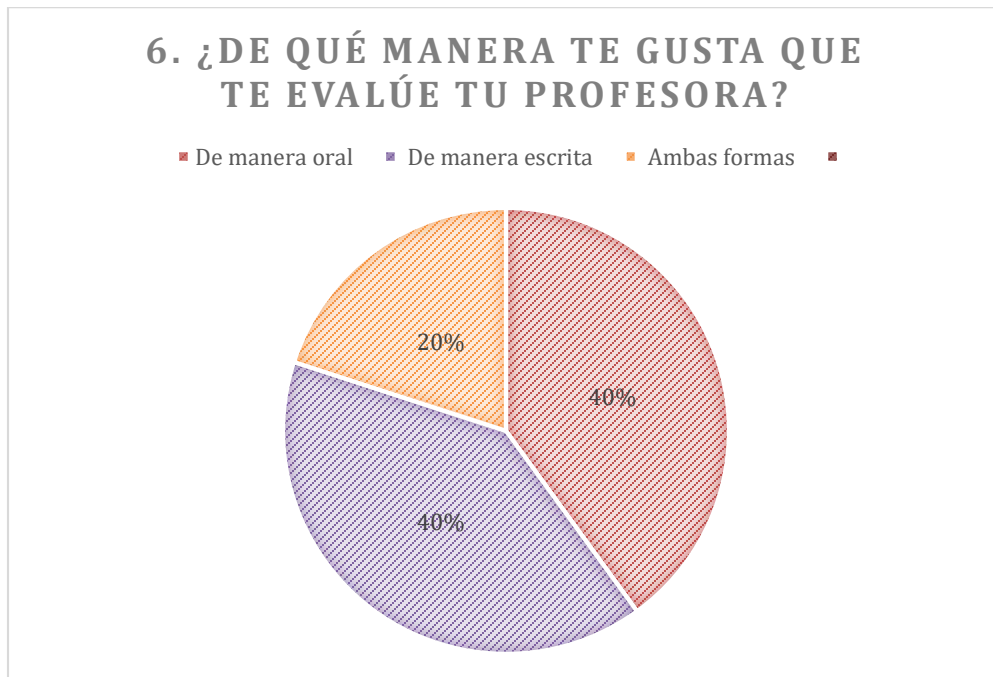
Pregunta No. 5 de la entrevista.

**5. ¿LOS EJERCICIOS EN CASA LOS REALIZAS COMPLETOS SIEMPRE?**

*Nota.* La gráfica indica que el 80% de los encuestados siempre realizan completos los ejercicios que se les asigna para hacer en casa. Esto significa que la mayor parte de los estudiantes son responsables y comprometidos. Sin embargo, se indica que el 20% de los estudiantes no siempre realizan completos los ejercicios en casa. Esto podría ser por varias razones, como la falta de tiempo, dificultades con los ejercicios y distracciones.

**Figura 6**

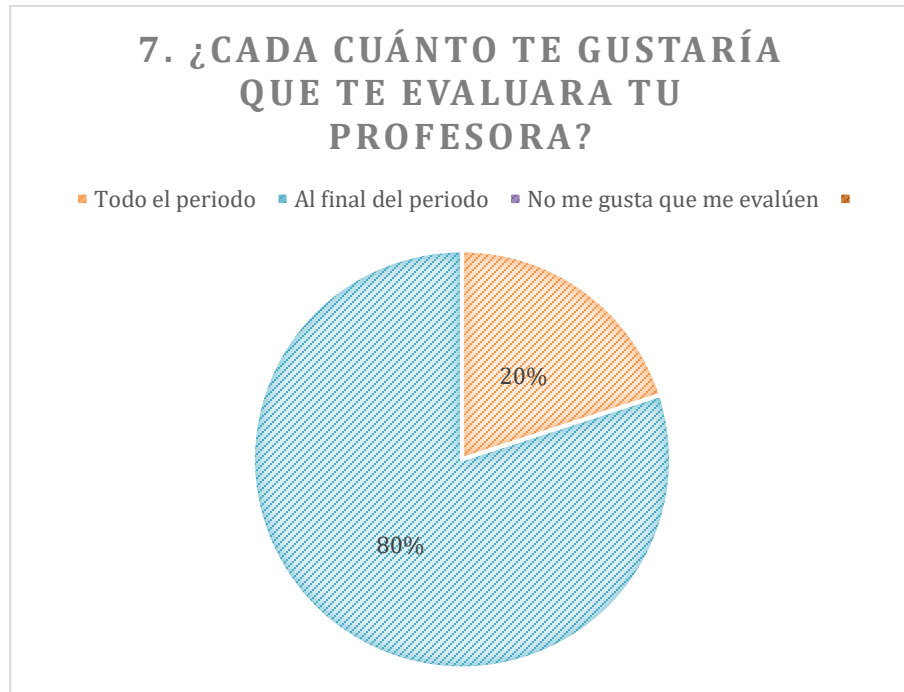
Pregunta No. 6 de la entrevista.



*Nota.* En general, la gráfica muestra que un 40% de los estudiantes prefieren ser evaluados de manera oral por su profesora. Esto podría ser porque las evaluaciones orales permiten una interacción más directa con el docente y puede ser una forma de demostrar comprensión de manera más dinámica. El otro 40% de los estudiantes prefieren ser evaluados de manera escrita, esto indica que sienten más cómodos expresando sus conocimientos por escrito y por último el 20% de los estudiantes prefieren la combinación de la evaluación tanto escrita como oral proporcionando así una forma más completa de su aprendizaje.

**Figura 7**

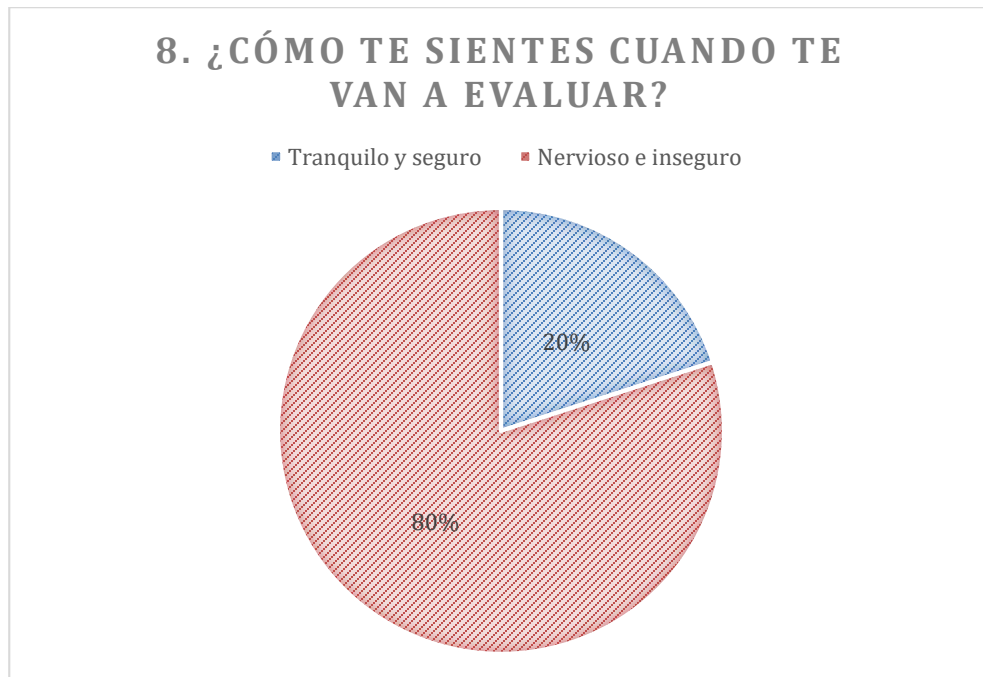
Pregunta No. 7 de la entrevista.



*Nota.* Se evidencia en la gráfica que el 80% de los estudiantes prefiere ser evaluados al final del periodo. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes se siente mejor con una evaluación sumativa que resume su aprendizaje de un largo periodo determinado y el 20% de los estudiantes prefiere ser evaluados todo el periodo. Lo que podría significar que los estudiantes valoran una retroalimentación más frecuente y desean conocer su progreso de manera frecuente.

**Figura 8**

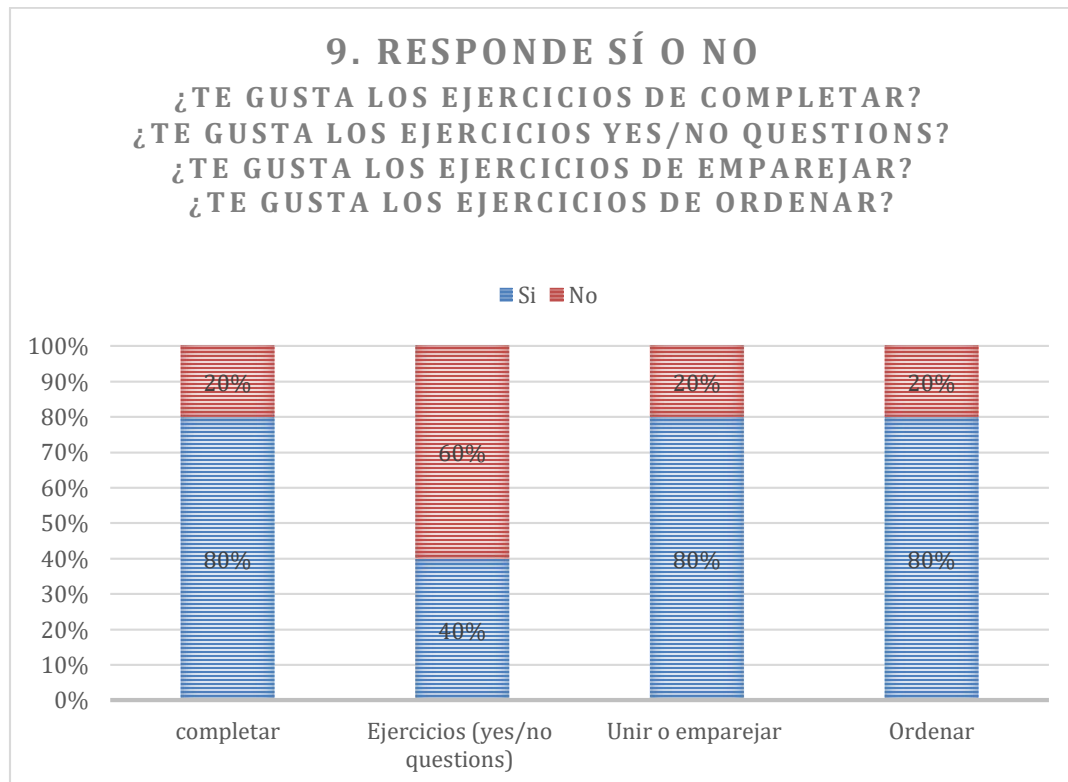
Resultado pregunta No. 8 de la entrevista.



*Nota.* La gráfica representa que el 80% de los estudiantes experimentan nerviosismo e inseguridad ante las evaluaciones, ya que pueden influir diversos factores, como la dificultad a la asignatura, la importancia de la evaluación y el miedo al fracaso. El 20% de los estudiantes se sienten tranquilos y seguros cuando son evaluados, lo que indica que tiene una mayor confianza en sus conocimientos y habilidades.

## Figura 9

Resultado pregunta No. 9 de la entrevista.



**Nota.** El 80% de los estudiantes eligen realizar ejercicios de completar oraciones, ya que estos ejercicios suelen ser eficientes porque pueden aplicar su conocimiento de la gramática y el vocabulario en un contexto más estructurado. Sin embargo, el 20% restante no eligen realizar estos porque su vocabulario es limitado y no comprenden bien las reglas gramaticales el cual les parece difícil estos ejercicios. Un 40% de los estudiantes mostraron interés por estos ejercicios. El 60% no prefiere este tipo de ejercicios ya que pueden ser poco desafiantes porque son preguntas cerradas lo que suelen ser poco interesantes para ellos, que limitan la expresión y la práctica de habilidades comunicativas. El 80% de los estudiantes prefieren estos ejercicios porque es interesante para los estudiantes ya que implica emparejar en un enfoque visual y lógico

que facilita la comprensión de los conceptos, especialmente en temas como vocabulario o verbos, y el 20% restante no les interesa estos ejercicios.

### Figura 10

Resultado pregunta No. 10 de la entrevista.



*Nota.* Se evidencia en la gráfica que el 80% de los estudiantes disfruta ordenar oraciones en inglés. Estos ejercicios no solo les ayudan a entender la estructura correcta de las oraciones en inglés. En esta gráfica se evidencia que el 80% de los estudiantes se inclina a este tipo de ejercicios. Esto indica que la actividad de encontrar errores les resulta interesante y entretenida, porque es un enfoque activo y les permite mejorar sus habilidades de observación y análisis en el idioma y un porcentaje pequeño de estudiantes no disfruta esta actividad, lo cual podría estar relacionado con dificultades para identificar errores o quizás falta de interés de corrección gramatical.

Un 80% de los estudiantes prefiere estos tipos de actividades ya que este tipo de ejercicios proporciona una estructura clara que los estudiantes encuentran útil, ya que se centra en aplicar el conocimiento aprendiendo de manera práctica. Aunque el 20% de estudiantes no disfrutan este tipo de ejercicios. Esto podría deberse a que algunos estudiantes prefieren actividades más dinámicas o creativas, y los ejercicios de completar podrían parecerles repetitivo y monótono. El 60% de los estudiantes no prefiere responder preguntas basadas en un texto leído. Esto podría indicar que encuentra la comprensión lectora más difícil, a pesar de que la mayoría no prefiere estos ejercicios, un grupo significativo que es el 40% disfrutan de estas actividades, ya que optan el análisis y la reflexión que conlleva la comprensión de un texto, o quizás se sienten más seguros en actividades de lectura y comprensión escrita.

Igualmente teniendo en cuenta los resultados anteriores, se eligen las metodologías adecuadas para implementar las acciones que es la fase 3 de este proceso. Esto puede incluir enfoques participativos que involucren a la comunidad o el grupo en el proceso de cambio, para llevarlas a cabo de acuerdo las necesidades presentadas, es así, que también se desarrollan ejercicios piloto empleados en clase y observar la manera de adaptación a posibles cambios en el contexto o en las necesidades de los participantes, donde se les haga más fácil el aprendizaje mediante juegos que conlleven a la motivación como acción de enseñanza y aprendizaje.

## **Implementación de las actividades.**

### ***Fase 1- Pre-evaluación***

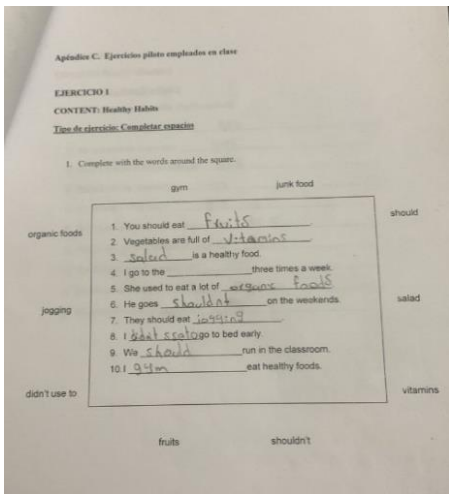
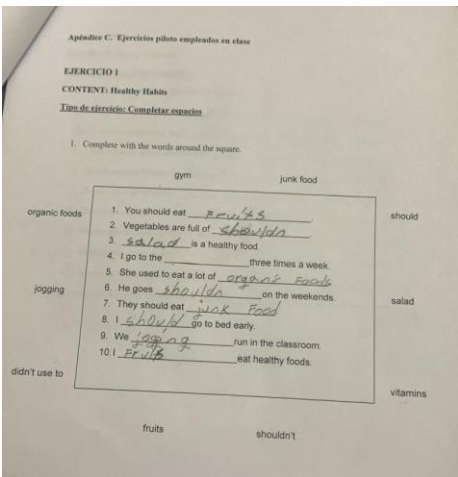
Se implementan siete ejercicios durante la fase de pre-evaluación, para identificar las dificultades que se presentan en los estudiantes en cuanto a la comprensión de lectura con los estudiantes del grado 5 de la Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander.

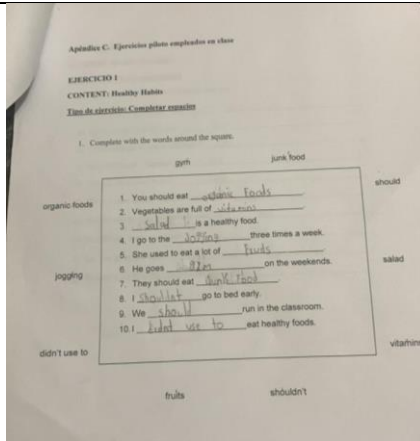
**Ejercicio 1.**

El primer ejercicio del cuestionario, se presenta un ejercicio piloto basándose en el tema “Healthy Habits” donde los estudiantes debían completar espacios en blanco utilizando el vocabulario proporcionado afuera del recuadro como gym, junk food, vitamins, organic foods, should, shouldn’t, entre otras. Este tipo de actividades tiene como objetivo reforzar el aprendizaje de nuevo vocabulario y estructuras gramaticales relacionadas con hábitos saludables.

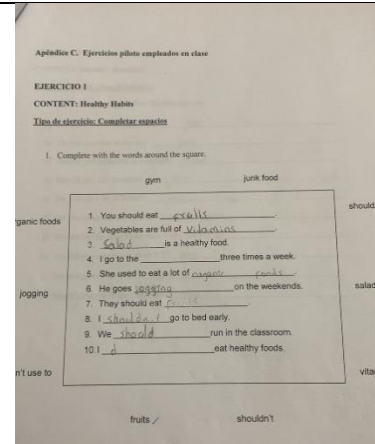
**Tabla 1**

Resultados ejercicio 1. Healthy Habits.

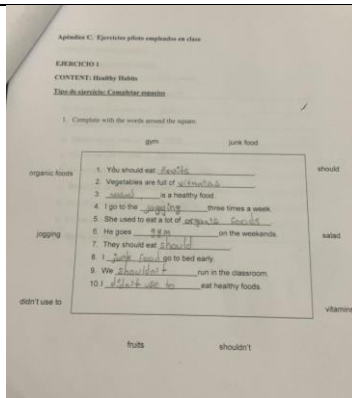
 <p>Participant 1.</p>	 <p>Participant 2.</p>



Participante 3



Participante 4



Participante 5

## Ejercicio 2.

El segundo ejercicio implementado consistió en preguntas dicotómicas, es decir, preguntas que solo tienen dos opciones de respuesta: "Sí" o "No". Este ejercicio, titulado "Should/Shouldn't," pedía a los estudiantes evaluar situaciones específicas y decidir si una acción era adecuada o no, utilizando "should" o "shouldn't" en el contexto de hábitos saludables. Este tipo de ejercicio, conocido como "ítem dicotómico," facilita la evaluación de la comprensión y toma de decisiones de los estudiantes respecto al tema trabajado.

Tabla 2

Ejercicio 2. Should / shouldn't - Tipo de ejercicio: Item dicotómico

EJERCICIO 2  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? NO

b) Do you exercise every day? YES

c) Should you go to bed at midnight? YES

d) Should you eat vitamins? YES 1

e) Do you eat a lot of fruits? YES

f) Do you eat a healthy breakfast every day? YES

g) Should you do your homework every day? YES

h) Should you watch too much T.V.? YES

i) Do you go to bed early? NO

j) Should you run in the classroom? YES

Participante 1

EJERCICIO 2  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? YES

b) Do you exercise every day? YES

c) Should you go to bed at midnight? NO

d) Should you eat vitamins? YES 1

e) Do you eat a lot of fruits? YES

f) Do you eat a healthy breakfast every day? NO

g) Should you do your homework every day? YES

h) Should you watch too much T.V.? YES

i) Do you go to bed early? NO

j) Should you run in the classroom? YES

Participante 2

EJERCICIO 2  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? YES

b) Do you exercise every day? YES

c) Should you go to bed at midnight? NO

d) Should you eat vitamins? YES 1

e) Do you eat a lot of fruits? YES

f) Do you eat a healthy breakfast every day? NO

g) Should you do your homework every day? YES

h) Should you watch too much T.V.? YES

i) Do you go to bed early? NO

j) Should you run in the classroom? YES

**EJERCICIO 2**  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? YES

b) Do you exercise every day? NO

c) Should you go to bed at midnight? NO

d) Should you eat vitamins? YES 1

e) Do you eat a lot of fruits? YES

f) Do you eat a healthy breakfast every day? NO

g) Should you do your homework every day? YES

h) Should you watch too much T.V? NO

i) Do you go to bed early? YES

j) Should you run in the classroom? NO

Participante 3

**EJERCICIO 2**  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? yes

b) Do you exercise every day? yes

c) Should you go to bed at midnight? NOU

d) Should you eat vitamins? YES 1

e) Do you eat a lot of fruits? yes

f) Do you eat a healthy breakfast every day? yes

g) Should you do your homework every day? yes

h) Should you watch too much T.V? NOU

i) Do you go to bed early? yes

j) Should you run in the classroom? NOU

Participante 4

**EJERCICIO 2**  
 CONTENT: Should / shouldn't  
 Tipo de ejercicio: Item dicotómico

1. Answer the questions. Use Yes/No answers.

a) Do you eat a lot of junk food? YES

b) Do you exercise every day? NO

c) Should you go to bed at midnight? NO

d) Should you eat vitamins? yes 1

e) Do you eat a lot of fruits? yes

f) Do you eat a healthy breakfast every day? NO

g) Should you do your homework every day? yes

h) Should you watch too much T.V? yes

i) Do you go to bed early? NO

j) Should you run in the classroom? NO

Participante 5

### Ejercicio 3.

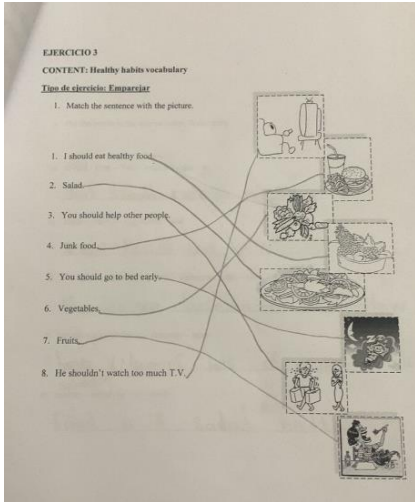
En esta actividad, los estudiantes debían emparejar frases relacionadas con hábitos saludables con las imágenes correspondientes. El ejercicio, enfocado en el vocabulario de hábitos saludables, fue resuelto adecuadamente por la mayoría de los estudiantes.

### Tabla 3

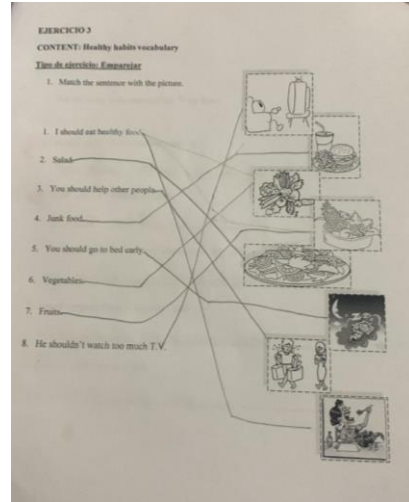
Resultados ejercicio Healthy Habits.

CONTENT: Healthy habits vocabulary

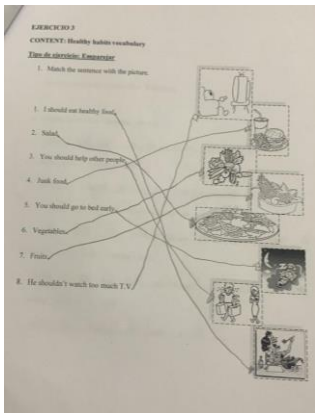
Tipo de ejercicio: Emparejar



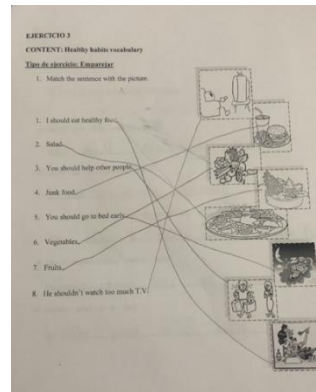
Participante 1



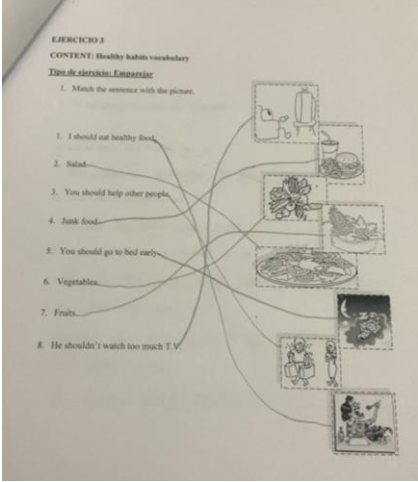
Participante 2



Participante 3



Participante 4



**EJERCICIO 3**  
 CONTENT: Healthy habits vocabulary  
 Tipo de ejercicio: Emparejar

1. Match the sentence with the picture.

- I should eat healthy food.
- Salad.
- You should help other people.
- Junk food.
- You should go to bed early.
- Vegetables.
- Fruits.
- He shouldn't watch too much T.V.

Participant 5

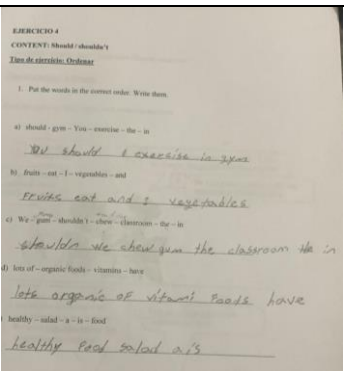
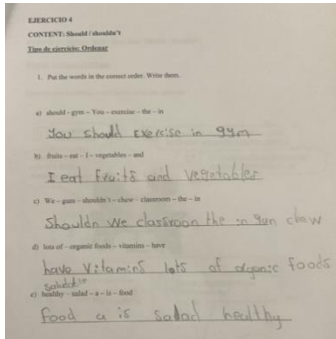
**Ejercicio 4.**

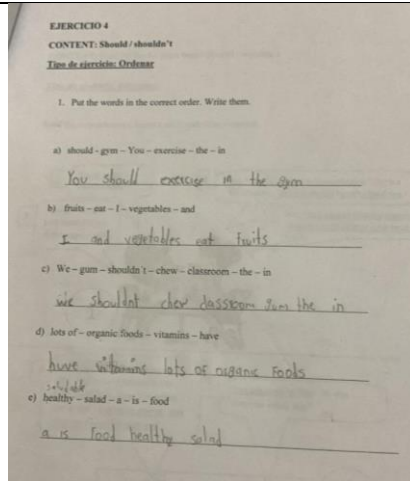
El ejercicio propuesto pide a los estudiantes ordenar palabras para formar oraciones correctas utilizando las estructuras "Should/Shoudn't".

**Tabla 4**

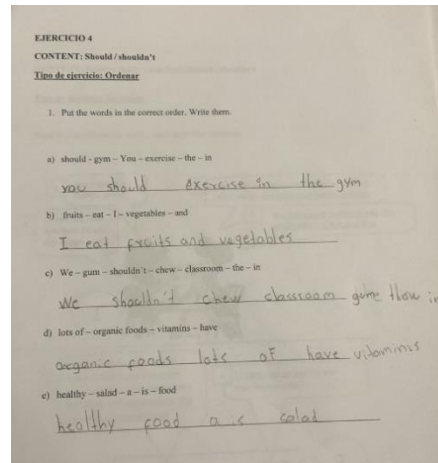
Resultados ejercicio 4.

**CONTENT: Should / shouldn't**  
**Tipo de ejercicio: Ordenar**

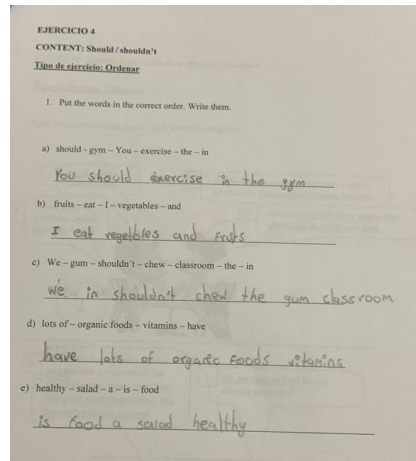
 <p><b>EJERCICIO 4</b>          CONTENT: Should / shouldn't          Tipo de ejercicio: Ordenar</p> <p>1. Put the words in the correct order. Write them.</p> <p>a) should - gym - You - exercise - the - is  <u>You should exercise in gym</u></p> <p>b) fruits - eat - I - vegetables - and  <u>I eat fruits and vegetables</u></p> <p>c) We - gun - shouldn't - chew - classroom - the - is  <u>Shouldn't we chew gum the classroom the is</u></p> <p>d) lots of - organic foods - vitamins - have  <u>lots organic of vitamins foods have</u></p> <p>e) healthy - salad - a - is - food  <u>healthy food salad a's</u></p>	 <p><b>EJERCICIO 4</b>          CONTENT: Should / shouldn't          Tipo de ejercicio: Ordenar</p> <p>1. Put the words in the correct order. Write them.</p> <p>a) should - gym - You - exercise - the - is  <u>You should exercise in gym</u></p> <p>b) fruits - eat - I - vegetables - and  <u>I eat fruits and vegetables</u></p> <p>c) We - gun - shouldn't - chew - classroom - the - is  <u>Shouldn't we classroom the in gum chew</u></p> <p>d) lots of - organic foods - vitamins - have  <u>have vitamins lots of organic foods</u></p> <p>e) healthy - salad - a - is - food  <u>Food a is salad healthy</u></p>
<p>Participant 1</p>	<p>Participant 2</p>



Participante 3



Participante 4



Participante 5

## Ejercicio 5.

**Content: Healthy food / junk food /Should / shouldn't**

**Tipo de ejercicio: Ediciones**

El ejercicio presenta diálogos en los que los estudiantes deben corregir las oraciones subrayadas, relacionadas con el uso de "should" y "shouldn't" en contextos de comida saludable

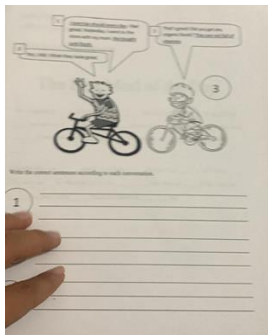
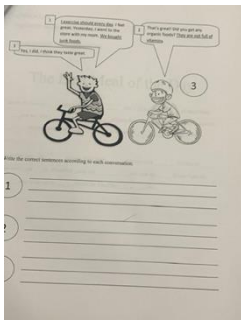
y hábitos. La mayoría de los estudiantes encontraron este ejercicio bastante difícil, lo que resultó en que no respondieran.

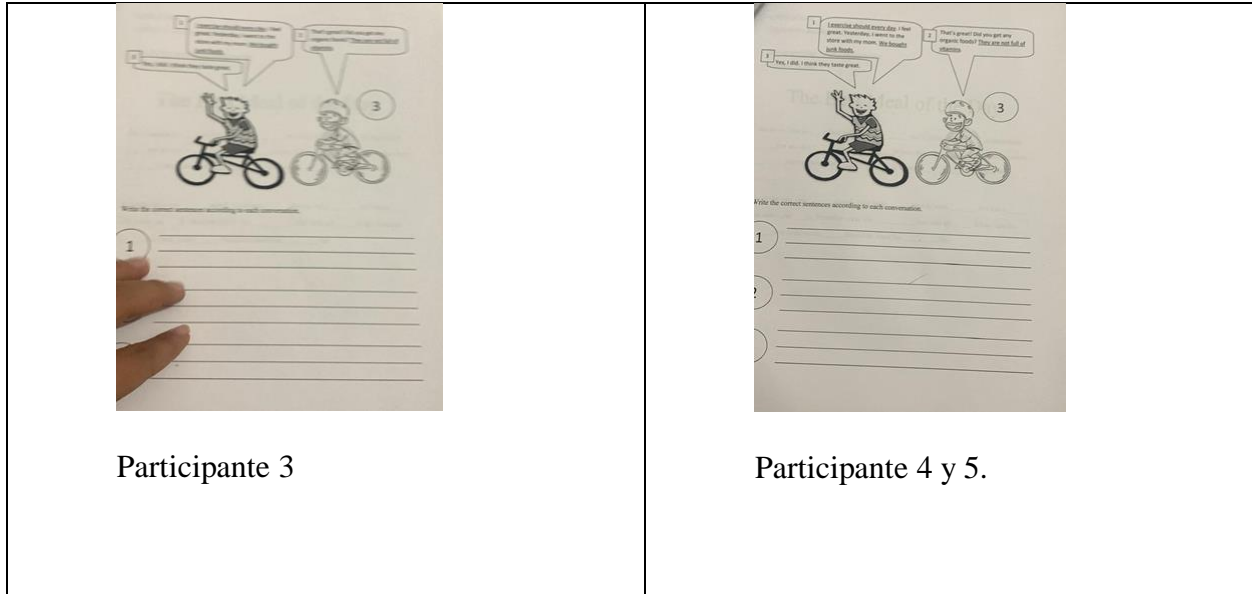
Una posible razón de esta dificultad es que el ejercicio requiere una buena comprensión tanto del contenido como de la gramática, además de la capacidad para identificar errores y corregirlos. Si los estudiantes no manejaban bien el uso de "should" y "shouldn't" o tenían problemas con el vocabulario relacionado con los hábitos alimenticios, eso habría complicado su capacidad para resolver correctamente.

Además, la combinación de imágenes, diálogos y la tarea de corrección de errores puede haber generado confusión. En muchas ocasiones, los estudiantes se enfrentan a desafíos cuando se les pide que realicen varios tipos de tareas en un solo ejercicio, lo que puede causar aún más dificultades.

### Tabla 5

Evidencia resultado ejercicio 5.

<p>CONTENT: Healthy food / junk food /Should / shouldn't</p> <p>Tipo de ejercicio: Ediciones</p>	
 <p>Participant 1</p>	 <p>Participant 2</p>



Participante 3

Participante 4 y 5.

### Ejercicio 6.

**Content: Healthy food / junk food**

**Tipo de ejercicio: C-test o completación**

En este ejercicio los estudiantes tenían que completar un texto relacionado con la importancia del desayuno para una buena salud. Sin embargo, la mayoría no realizó la actividad, ya que la consideraron compleja.

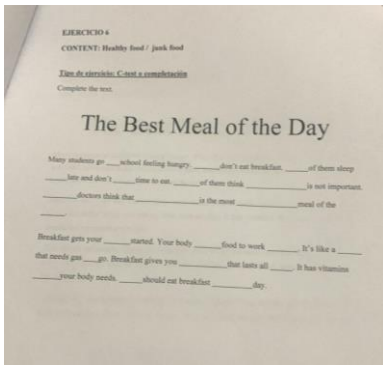
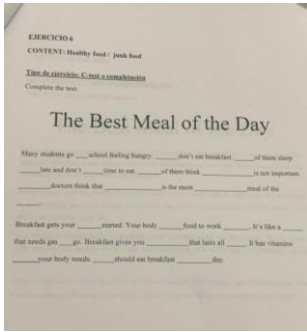
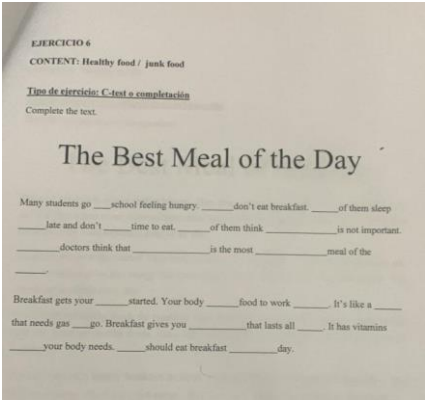
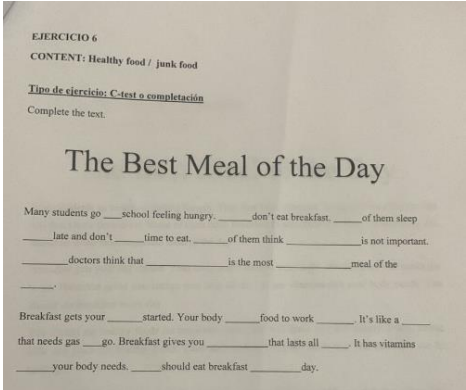
La dificultad de este tipo de ejercicio puede deberse a varios factores. En primer lugar, el formato del ejercicio exige que los estudiantes no solo comprendan el contexto general del texto, sino que también identifiquen las palabras correctas basándose en las pistas gramaticales y léxicas que quedan visibles. Esto puede ser un reto importante si los estudiantes no dominan el vocabulario o las estructuras gramaticales necesarias para completar las frases correctamente.

Además, este tipo de actividad requiere una mayor atención a los detalles y un alto nivel de comprensión lectora, lo que puede haber abrumado a los estudiantes, especialmente si no están acostumbrados a este formato. La necesidad de rellenar espacios en blanco con la palabra

correcta puede generar ansiedad, ya que no se les ofrecen opciones de respuesta, como en otros ejercicios de elección múltiple.

**Tabla 6**

**Resultado ejercicio 6.**

<p>CONTENT: Healthy food / junk food</p> <p>Tipo de ejercicio: C-test o completación</p>	
 <p>Participant 1</p>	 <p>Participant 2</p>
 <p>Participant 3</p>	 <p>Participant 4.</p>



Participante 5.

## Ejercicio 6.

**Content: Healthy habits**

**Tipo de ejercicio: Transferencia de información**

Este ejercicio de transferencia de información sobre "Healthy habits" requiere que los estudiantes lean un texto relacionado con la importancia del desayuno y luego respondan preguntas basadas en la comprensión del contenido.

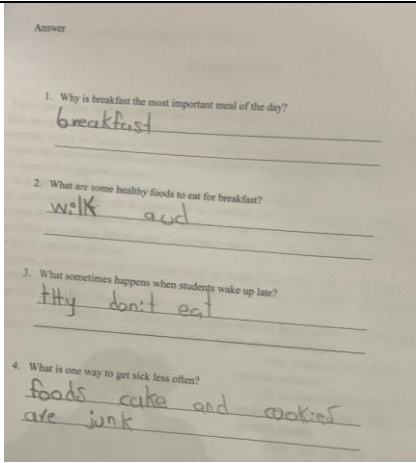
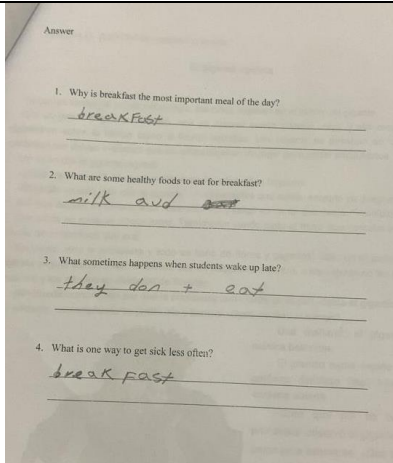
Aunque el texto es claro y accesible, algunos estudiantes encontraron la actividad un poco difícil. Esto podría deberse a que necesitan mejorar sus habilidades de comprensión lectora en inglés o no están familiarizados con ciertas estructuras y vocabulario que se emplean en el texto. El uso de palabras como "important meal", "energy", "vitamins", "junk food", y "healthy" puede haber resultado un desafío, especialmente si no se ha practicado lo suficiente este tipo de lenguaje en contextos cotidianos.

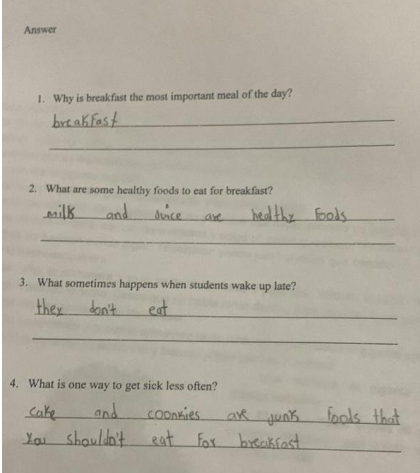
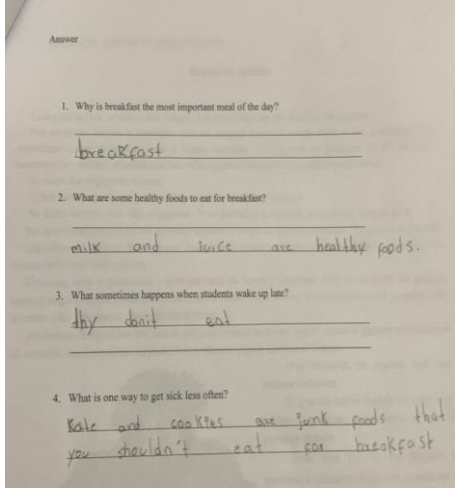
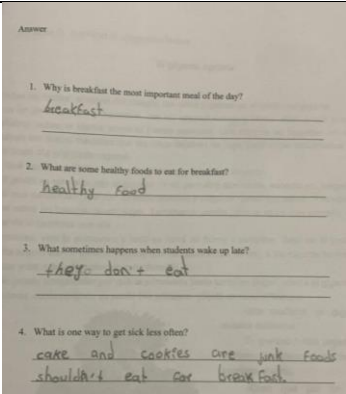
Además, la estructura de las preguntas también puede haber influido en las dificultades que encontraron. Preguntas abiertas como "¿Why is breakfast the most important meal of the day?" o "¿What happens when students wake up late?" exigen que los estudiantes comprendan el contenido de manera global y extraigan información específica. Para algunos, este tipo de

preguntas puede ser más difícil que las preguntas de opción múltiple o las preguntas que simplemente requieran respuestas de "sí" o "no". Esto se debe a que, además de entender el texto, deben formular una respuesta completa en inglés, lo que puede generar inseguridades si no tienen suficiente confianza en sus habilidades de escritura.

## Tabla 7

### Resultados Ejercicio 6.

<u>Tipo de ejercicio: Transferencia de información</u> Read the text and answer the questions.	
 <p>Answer</p> <p>1. Why is breakfast the most important meal of the day? breakfast</p> <p>2. What are some healthy foods to eat for breakfast? milk and</p> <p>3. What sometimes happens when students wake up late? they don't eat</p> <p>4. What is one way to get sick less often? foods cake and cookies are junk</p>	 <p>Answer</p> <p>1. Why is breakfast the most important meal of the day? breakfast</p> <p>2. What are some healthy foods to eat for breakfast? milk and <del>eggs</del></p> <p>3. What sometimes happens when students wake up late? they don't eat</p> <p>4. What is one way to get sick less often? breakfast</p>
Participante 1	Participante 2

 <p>Answer</p> <p>1. Why is breakfast the most important meal of the day? breakfast</p> <p>2. What are some healthy foods to eat for breakfast? milk and juice are healthy foods</p> <p>3. What sometimes happens when students wake up late? they don't eat</p> <p>4. What is one way to get sick less often? cake and cookies are junk foods that you shouldn't eat for breakfast</p> <p>Participante 3</p>	 <p>Answer</p> <p>1. Why is breakfast the most important meal of the day? breakfast</p> <p>2. What are some healthy foods to eat for breakfast? milk and juice are healthy foods.</p> <p>3. What sometimes happens when students wake up late? they don't eat</p> <p>4. What is one way to get sick less often? Kale and cookies are junk foods that you shouldn't eat for breakfast</p> <p>Participante 4</p>
 <p>Answer</p> <p>1. Why is breakfast the most important meal of the day? breakfast</p> <p>2. What are some healthy foods to eat for breakfast? healthy food</p> <p>3. What sometimes happens when students wake up late? they don't eat</p> <p>4. What is one way to get sick less often? cake and cookies are junk foods shouldn't eat for breakfast.</p> <p>Participante 5</p>	

## Fase dos: Planeación.

Terminada la fase 1, de la aplicación de la pre- evaluación para diagnosticar el nivel de comprensión de lectura de los estudiantes, se pasa a la fase de planeación. Esta planeación se realizó con base en los resultados tabulados y analizados del cuestionario. Esta fase consiste en implementar esta planeación durante una clase de lengua extranjera. A continuación, se presenta la planeación:

### Lesson plan.

Lesson Number: <u>  1  </u> Institution: <u>  La escuela la Legia  </u> Grade/ Level: <u>  Quinto  </u> Duration: (2 horas )
<b>Learning outcomes:</b> Los alumnos podrán identificar y nombrar diferentes emociones. Los alumnos podrán comprender y enfatizar con personajes con emociones diferentes. Los alumnos serán capaces de expresar su comprensión de la historia a través de respuestas escritas y orales.

Warm up	
Procedure	Time
<p><b>1. Introducción con Video</b></p> <p>La docente muestra un video corto relacionado con las emociones para captar el interés de los estudiantes y proporcionarles un contexto visual y auditivo.</p> <p>Después del video, la docente hace una breve discusión sobre las emociones presentadas en el video y pregunta a los estudiantes:</p> <p>What emotions did they recognize in the video?          How did the characters feel in different situations?          Have they ever experienced these emotions?</p> <p><b>2. Actividad de Formación de Palabras</b></p> <p><b>Dividir en Grupos:</b>          La docente divide a los estudiantes en pequeños grupos de 3-4 integrantes.</p> <p><b>Repartir Materiales:</b>          La docente da a cada grupo un conjunto de letras revueltas dentro de una bolsita. Se asegura de que cada conjunto de letras pueda formar varias palabras relacionadas con emociones ( example: happy, sad, angry, etc.).</p> <p><b>Explicar la Actividad:</b>          La docente explica a los estudiantes que su tarea es trabajar en equipo para formar tantas palabras relacionadas con emociones como puedan utilizando las letras revueltas.</p> <p>Establecer un Tiempo Límite:          La docente establece un tiempo límite para la actividad, por ejemplo, 5-10 minutos, y usa un cronómetro o reloj para monitorear el tiempo.</p> <p>Formar Palabras:</p> <p>Los estudiantes colaboran para organizar las letras y formar palabras. Cada vez que forman una palabra, la escriben en una hoja de papel.</p>	<p>20 minutos</p>

<p><b>Revisión:</b> Una vez que se acaba el tiempo, la docente pide a cada grupo que comparta las palabras que han formado. La docente escribe las palabras en la pizarra y discute brevemente cada emoción para asegurarse de que todos los estudiantes comprendan su significado.</p>	
---	--

Stage 1 Presentation	
Procedure	Time
<p>La docente se prepara para leer en voz alta el libro "The Feels" de Kelly Oriard y Callie Christensen. Asegura que todos los estudiantes puedan ver las ilustraciones del libro mientras lee, utilizando diferentes entonaciones y expresiones para hacer la lectura más atractiva y captar la atención de los estudiantes.</p> <p>Durante la lectura, la docente se detiene en las partes importantes de la historia donde los personajes experimentan emociones significativas. Cada vez que se detiene, plantea preguntas y facilita una discusión con los estudiantes. Por ejemplo, pregunta What emotion is Yeti feeling at that moment?, why do you think Yeti is feeling that way?, and how is Yeti managing that emotion?</p> <p>La docente guía a los estudiantes para que identifiquen cómo los personajes manejan sus emociones. Pregunta a los estudiantes What emotions did they identify in the reading?, how does Yeti calm herself when she feels scared?, how does Yeti help the other characters manage their emotions?, and what strategies do the characters use to feel better? Esta discusión permite a los estudiantes conectar con las emociones de los personajes y entender mejor sus propias emociones.</p> <p>Luego, la docente pide a los estudiantes que reflexionen sobre momentos en los que ellos mismos han sentido emociones similares. Pregunta Have they ever felt like Yeti, and what did they do to feel better, and what can they learn from the way the characters manage their emotions? Esta reflexión personal ayuda a los estudiantes a aplicar lo aprendido en sus propias vidas.</p> <p>Al final de la lectura, la docente resume las emociones y estrategias discutidas durante la historia, reafirmando la importancia de reconocer y gestionar las emociones de manera saludable. La docente cierra la actividad preguntando a los estudiantes What did you like most about the book? and what emotion did you find most interesting? Fomentando así una apreciación por la lectura y un mayor entendimiento emocional.</p>	30 minutos

Stage 2 Práctica	
Procedure	Time
<p><b>El juego de las pistas:</b></p> <p>La docente selecciona y recorta varios fragmentos de la lectura "The Feels" que describen diferentes emociones. Estos fragmentos servirán como pistas para los estudiantes. Algunos ejemplos de pistas pueden ser: "His face was hot, he was throwing rocks" (emotion: anger) and 'He huddled in a corner crying big tears' (emotion: sad).</p> <p>La docente divide a los estudiantes en parejas o pequeños grupos, dependiendo del tamaño de la clase. Luego, explica que los estudiantes deberán trabajar juntos para leer las pistas y resolverlas. Cada pista los llevará a una "estación" en el aula donde encontrarán más información sobre una emoción específica.</p> <p>Cada estación en el aula estará dedicada a una emoción específica y contará con una actividad relacionada. Por ejemplo, en la estación de enojo, los estudiantes deben dibujar una cara que exprese enojo. En la estación de tristeza, los estudiantes escribirán una frase usando la emoción de tristeza.</p> <p>La docente entrega la primera pista a cada grupo. Los estudiantes deben leer la pista y adivinar la emoción que se describe para encontrar la estación correspondiente. En sus grupos, los estudiantes leen y discuten las pistas, adivinando las emociones descritas y moviéndose a las estaciones correctas. En cada estación, realizan la actividad relacionada con la emoción descubierta.</p> <p>Después de completar una actividad en una estación, los estudiantes reciben la siguiente pista que los llevará a otra estación. Este proceso se repite hasta que todos los grupos hayan visitado todas las estaciones.</p> <p>Cuando los grupos completen las estaciones, la docente reúne a la clase para una discusión final. Pregunta a los estudiantes qué emociones descubrieron, cómo resolvieron las pistas y qué aprendieron sobre las emociones a lo largo del juego.</p>	30 minutos

Stage 3 Produccion	
Procedure	Time
<p><b>Preguntas de la Caja Misteriosa</b></p> <p>Para llevar a cabo la actividad, la docente prepara una caja decorada para que parezca misteriosa y atractiva para los estudiantes. Dentro de la caja, coloca varias preguntas relacionadas con la historia de "The Feels", diseñadas para evaluar la comprensión general de la lectura y las emociones de los personajes. La docente comienza explicando a los estudiantes que jugarán a "Preguntas de la Caja Misteriosa" para evaluar lo que han entendido de la lectura. A continuación, cada estudiante, por turnos, sacará una pregunta de la caja y deberá responderla en voz alta para la clase. Las preguntas pueden incluir, por ejemplo: How did Yeti feel when he met Scared Feel?, What did Yeti learn from Mad Feel? and What did Yeti do to calm down Sad Feel?.</p>	40 minutos

<p>Durante el juego, los estudiantes toman turnos para sacar una pregunta de la caja y responderla. La docente proporciona ayuda adicional si es necesario y puede hacer preguntas de seguimiento para profundizar en las respuestas. Es importante que la docente fomente la participación activa de todos los estudiantes, asegurándose de que cada uno tenga la oportunidad de sacar una pregunta y responderla.</p> <p>Al final de la actividad, la docente realiza una breve discusión sobre las respuestas. Pregunta a los estudiantes en inglés si hubo algo que les sorprendió o les hizo reflexionar más sobre la historia y las emociones de los personajes. Este enfoque no solo ayuda a evaluar la comprensión de la lectura, sino que también refuerza el conocimiento de los estudiantes sobre las emociones y las lecciones aprendidas a lo largo de la historia</p>	
---	--

Assessment and evaluation				
<p>Esta rúbrica está diseñada para evaluar la competencia de los estudiantes de quinto grado en su comprensión y relación de la historia de "The Feels", en inglés. Los criterios de evaluación se dividen en cuatro categorías principales, cada una con distintos niveles de desempeño. A continuación, se presenta una explicación detallada de cada criterio de evaluación para asegurar una evaluación clara y precisa del aprendizaje de los estudiantes</p>				
Criterio	Excelente (5.0)	Bueno (4.0)	Satisfactorio (3.0)	Necesita Mejorar (2.0)
<b>Participación</b>	Participa activamente en todas las actividades y juegos.	Participa en la mayoría de las actividades y juegos.	Participa en algunas actividades y juegos, pero de manera pasiva.	Participa mínimamente o no participa en las actividades y juegos.
<b>Formación de Palabras</b>	Forma muchas palabras relacionadas con emociones con precisión y sin errores.	Forma varias palabras relacionadas con emociones con pocos errores.	Forma algunas palabras relacionadas con emociones pero con varios errores.	Forma pocas palabras relacionadas con emociones y con muchos errores.
<b>Preguntas de la Caja Misteriosa</b>	Responde a todas las preguntas de la caja con precisión y detalle, demostrando	Responde a la mayoría de las preguntas de la caja con precisión, demostrando una buena	Responde a algunas preguntas de la caja con precisión pero con respuestas básicas.	Tiene dificultades para responder las preguntas de la caja y muestra una comprensión limitada de las emociones de los

	una comprensión clara de las emociones de los personajes.	comprensión de las emociones de los personajes.		personajes.
<b>El Juego de las Pistas</b>	Resuelve todas las pistas con precisión y participa activamente en las actividades de las estaciones.	Resuelve la mayoría de las pistas con precisión y participa en las actividades de las estaciones.	Resuelve algunas pistas con precisión pero con participación limitada en las actividades de las	Tiene dificultades para resolver las pistas y participa mínimamente en las actividades de las estaciones
<b>Comprensión de la Lectura</b>	Responde correctamente a todas las preguntas, demostrando una comprensión profunda de la lectura.	Responde correctamente a la mayoría de las preguntas, demostrando una buena comprensión de la lectura.	Responde a algunas preguntas correctamente, pero muestra una comprensión limitada de la lectura.	Responde incorrectamente a la mayoría de las preguntas, demostrando una comprensión pobre de la lectura.

La presente planeación se realizó utilizando el método PPP (Presentación, Práctica y Producción). Harmer (2004) es uno de los autores más conocidos en la enseñanza del inglés y ha hablado extensamente sobre el método PPP en sus libros. En su obra "The Practice of English Language Teaching", describe el enfoque PPP como una forma estructurada de presentar nuevos conceptos a los estudiantes, permitiéndoles primero comprender (Presentación), luego practicar de manera controlada (Práctica) y, finalmente, utilizar lo aprendido en situaciones más libres (Producción). Además, ve este enfoque como útil para la enseñanza de la gramática, vocabulario y estructuras. La metodología PPP asegura que los estudiantes no solo comprendan la teoría, sino que también sean capaces de ponerla en práctica y de producir resultados en contextos más

reales y complejos. Este método se centra en tres etapas que facilitan la comprensión y el uso práctico de las emociones en inglés. Primero se les presenta el contenido de una manera clara; luego, lo practican con el apoyo del docente y, finalmente, lo aplican de forma creativa y autónoma.

El diseño de esta planeación se basa en principios constructivistas, que fomentan el aprendizaje activo y colaborativo teniendo en cuenta los resultados de la entrevista, aplicada en la fase 1. La elección del método PPP se justifica en su capacidad para promover un aprendizaje significativo. En la etapa de Presentación, los estudiantes exploran y conocen un nuevo contenido de manera accesible. A través de la lectura del libro "The Feels" y las preguntas reflexivas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades de comprensión lectora, sino que también conectan sus propias experiencias emocionales con las de los personajes, lo que establece una base sólida para la siguiente etapa.

Las actividades de Práctica están diseñadas para promover la interacción colaborativa mediante el trabajo en equipo, como en la actividad de formación de palabras y el juego de las pistas. Estas actividades están inspiradas en las ideas de Lev Vygotsky, quien resaltaba la importancia de la interacción social en el aprendizaje. El trabajo en pequeños grupos permite que los estudiantes construyan conocimientos juntos, reforzando el aprendizaje a través de la colaboración y el diálogo.

En la fase de Producción, se implementa la actividad de las Preguntas de la Caja Misteriosa, la cual proporciona a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas de manera más libre y creativa. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico y el autorreflexión, alineándose con las teorías de autores como John Dewey, quien subrayaba la importancia del aprendizaje basado en la experiencia y la reflexión. Al vincular las emociones de los personajes

de la historia con experiencias personales, los estudiantes no solo refuerzan su comprensión del inglés, sino que también desarrollan una mayor conciencia emocional.

En cuanto a la evaluación, se emplea una rúbrica detallada que cubre áreas clave como la participación, la precisión en la formación de palabras, la capacidad para resolver las pistas, y la comprensión de la lectura. Este enfoque está inspirado en las propuestas de Benjamin Bloom sobre la evaluación integral del aprendizaje, asegurando que se consideren tanto las habilidades cognitivas como las afectivas de los estudiantes.

Finalmente, esta planeación está diseñada para ser lúdica e interactiva, incorporando elementos de la gamificación basados en autores como Kapp (2011), indica que el estudiante exitoso es aquél que es activo, orientado a objetivos, auto regulado y que asume su responsabilidad personal para contribuir a su propio aprendizaje. Esto es lo que persigue el aprendizaje centrado en el estudiante. Que sean dueños de su propio proceso educativo. Las dinámicas de juego no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también aumentan la motivación de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aula más participativo y comprometido. (2013)

Una vez terminada la fase de la planeación, se dio inicio a la siguiente fase, la cual nos indica que debe haber acción, esta se lleva a cabo implementando la planeación en el aula en una de las clases de lengua extranjera de los estudiantes de grado quinto.

### **Diario de campo**

Este diario documenta la implementación de una lección sobre emociones en inglés, estructurada según el método PPP (Presentación, Práctica y Producción). Se organiza por etapas,

detallando cada actividad, las reacciones de los estudiantes y las áreas de mejora identificadas para optimizar futuras lecciones.

<b>DIARIO DE CAMPO</b>			
<b>Fecha: 17/ septiembre/2024</b>			
<b>Institución: La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander</b>			
<b>Grado: Quinto de primaria</b>			
<b>Duración 2 horas</b>			
<b>Tema: las emociones en ingles</b>			
<b>Fase de la Lección</b>	<b>Descripción de la Actividad</b>	<b>Observaciones y Reacciones de los Estudiantes</b>	<b>Reflexión y Oportunidades de Mejora</b>
<b>Contexto General</b>	La lección se impartió en una escuela rural con pocos recursos, con un grupo pequeño de estudiantes, algunos de ellos desplazados y en situaciones vulnerables. El enfoque fue enseñar emociones en inglés usando el libro "The Feels" y dinámicas de juego para motivar a los estudiantes.	Los estudiantes se mostraron entusiasmados y con buena disposición para participar en la lección, mostrando interés en el tema de las emociones, a pesar de que el inglés les resulta un desafío debido a la falta de recursos y exposición constante.	El contexto exige actividades motivadoras y adaptadas a sus realidades. Reflexionar sobre cómo adaptar el contenido a su contexto y brindar más apoyo lingüístico para reducir la inseguridad al aprender un nuevo idioma.
<b>Calentamiento</b>	Visualización de un video corto en inglés sobre emociones, seguido de una discusión en la que los estudiantes identificaron emociones vistas en el video. El objetivo era captar su atención y prepararlos para la lección.	La mayoría de los estudiantes prestaron atención al video y fueron capaces de identificar emociones básicas como "happy" y "sad". Algunos mostraban timidez al expresar palabras en inglés.	Incluir más videos o imágenes visuales que ayuden a familiarizar a los estudiantes con las emociones y sus nombres en inglés. También realizar ejercicios previos de vocabulario emocional para reforzar su confianza antes de las actividades principales.
<b>Presentación</b>	Lectura interactiva en	Los estudiantes	Incluir una

	voz alta del libro "The Feels", destacando emociones clave y haciendo preguntas sobre el estado emocional de los personajes. Los estudiantes relacionaron las emociones de los personajes con sus propias experiencias mediante preguntas abiertas.	respondieron activamente, aunque algunos mostraban nerviosismo para verbalizar sus respuestas en inglés. La mayoría comprendió las emociones, pero el vocabulario y la pronunciación en inglés fueron un reto.	introducción de vocabulario emocional antes de la lectura para mejorar la confianza y comprensión de los estudiantes al interactuar en inglés. Proporcionar apoyo visual con tarjetas de vocabulario o gestos que refuercen las emociones discutidas en la historia.
<b>Práctica</b>	Actividad de "Juego de las Pistas": Los estudiantes en grupos leyeron pistas emocionales y buscaron estaciones en el aula con actividades relacionadas con cada emoción (dibujar una cara enojada, escribir una frase triste, etc.).	Los estudiantes se mostraron muy motivados al participar en esta actividad y trabajaron en equipo para resolver las pistas y completar las actividades de cada estación. Sin embargo, algunos experimentaron confusión con el vocabulario emocional, lo que generó frustración en ciertos momentos.	Preparar a los estudiantes antes de la actividad con una revisión de los términos clave en inglés. También sería útil realizar una actividad de ejemplo para mostrar cómo se usan las pistas y ayudarles a comprender mejor el vocabulario de emociones.
<b>Producción</b>	Actividad de "Preguntas de la Caja Misteriosa": Cada estudiante, en turnos, sacó una pregunta de la caja y respondió en voz alta sobre la historia y emociones de los personajes. Esta actividad tenía el objetivo de evaluar la comprensión de los estudiantes y su capacidad de	Los estudiantes se mostraron intrigados y motivados por la caja. Sin embargo, algunos tuvieron dificultades para responder debido a la inseguridad en inglés y a la conexión de las preguntas con emociones específicas de la historia, lo que	Fomentar la confianza en la producción oral con ejercicios frecuentes de expresión en inglés, como juegos de rol o actividades de repetición. Además, introducir preguntas de seguimiento en español si es necesario, para que los estudiantes puedan relacionar mejor los

	expresión en inglés.	limitó su participación y respuestas completas.	conceptos de la historia y construir confianza en su comunicación en inglés.
<b>Evaluación y Reflexión Final</b>	<p>Evaluación general de la comprensión y habilidades en inglés de los estudiantes en función de cada actividad. Se utilizaron criterios de participación y precisión en la producción oral y actividades escritas.</p> <p>Reflexión sobre el uso de actividades lúdicas en el aula para aumentar la motivación y participación.</p>	<p>La estructura PPP permitió a los estudiantes participar activamente y comprender el tema de manera progresiva, aunque la falta de vocabulario en inglés y la inseguridad al hablar fueron retos. El interés de los estudiantes por el tema de emociones fue alto, y respondieron positivamente a las actividades basadas en juegos.</p>	<p>Incorporar actividades previas de repaso de vocabulario y ejercicios de pronunciación.</p> <p>Proporcionar más oportunidades de producción oral y reflexionar sobre cómo adaptar las actividades de forma que se ajusten mejor a su contexto. Considerar el uso de elementos visuales y recursos emocionales para facilitar su comprensión y comodidad en el aula.</p>

### **Análisis de datos.**

En esta fase, se analizan los datos recolectados durante la implementación de planeación a partir del instrumento del diario de campo (Apéndice D). A partir del análisis de estos resultados se obtuvieron 3 categorías.

#### **El uso de herramientas TIC en la enseñanza del inglés.**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza del inglés ha transformado profundamente tanto las prácticas docentes como los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas proporcionan una amplia gama de recursos visuales y auditivos que facilitan la comprensión de vocabulario, pronunciación y estructuras gramaticales, permitiendo una adaptación a los distintos estilos de aprendizaje. Además, las TIC fomentan la participación de los estudiantes, quienes pueden practicar de manera autónoma y a su propio ritmo.

En la planificación de las clases, se integraron las TIC como una herramienta clave para motivar el aprendizaje de los estudiantes. Un ejemplo de esto fue la reproducción del cuento *The Feels* en video, lo cual permitió a los estudiantes no solo ver el vocabulario en contexto, sino también escuchar la pronunciación correcta de las palabras, acompañada de sus respectivas imágenes. Esta estrategia les ofreció la posibilidad de acercarse al inglés de manera más visual y auditiva, pudiendo repetir el video tantas veces como lo necesitaran.

En este contexto, esta actividad resultó enriquecedora para el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. Además, fue bien recibida por los estudiantes, ya que representó una

experiencia novedosa y agradable para ellos, lo que contribuyó a que se sintieran más cómodos y motivados durante la clase.

### **El uso de juegos como herramienta motivadora en el aprendizaje del inglés.**

Con la iniciativa de transformar el aula en un espacio activo y participativo, los juegos permiten a los estudiantes aprender de manera divertida, sin la presión de cometer errores, lo que aumenta su confianza al usar el idioma. Actividades como El juego de las pistas, donde los estudiantes trabajan con fragmentos de la lectura *The Feels* para explorar emociones, les permiten practicar vocabulario y estructuras gramaticales de forma contextualizada. Esta dinámica también fomenta la interacción social, mejorando las habilidades comunicativas de los estudiantes.

El aprendizaje basado en juegos no solo tiene un impacto positivo en el dominio del idioma, sino que también favorece el desarrollo emocional de los estudiantes. Al trabajar con emociones, los estudiantes no solo aprenden a identificarlas y expresarlas en inglés, sino que también desarrollan habilidades socioemocionales importantes. Este enfoque promueve un aprendizaje activo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo, haciendo que lo aprendido se internalice de forma más profunda y significativa.

Además, los juegos mantienen alta la motivación de los estudiantes al introducir un elemento de desafío y diversión en el aula. En lugar de sentirse forzados a aprender de manera tradicional, los estudiantes se sienten más entusiastas y dispuestos a participar. La retroalimentación inmediata que ofrecen los juegos refuerza la confianza de los estudiantes y los impulsa a seguir aprendiendo. Adaptados al contexto cultural de los estudiantes, los juegos

logran conectar el aprendizaje con sus experiencias personales, lo que hace el proceso educativo más cercano y efectivo.

### **Material lúdico para incentivar la participación de los estudiantes en inglés.**

El material lúdico juega un papel clave en fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases de inglés. Al incorporar juegos, dinámicas interactivas y actividades visuales, se logra captar la atención de los estudiantes y hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y entretenido. Además, estos recursos favorecen el aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes trabajan en equipos, compartiendo ideas y resolviendo desafíos juntos, lo que también fortalece sus habilidades lingüísticas.

A través del material lúdico, los estudiantes desarrollan sus habilidades lingüísticas de manera más natural y espontánea. Por ejemplo, en la planificación de las clases, se utilizó una "caja misteriosa", que motivaba a los estudiantes a responder preguntas sorpresas, permitiéndoles practicar vocabulario, gramática y pronunciación en un contexto relajado, sin la presión de un examen. Las actividades lúdicas facilitan una inmersión activa en situaciones comunicativas reales, lo que mejora la comprensión y facilita la retención de nuevos conceptos, fortaleciendo la confianza y competencia en el uso del idioma.

Finalmente, el uso de material lúdico crea un ambiente inclusivo en el que todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad, pueden participar activamente. Las actividades lúdicas son versátiles y se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite que cada estudiante se involucre de manera cómoda y motivada, promoviendo un aprendizaje más significativo y personalizado.

## Ilustración 1

Actividad, warm-up



*Nota.* los estudiantes estaban un poco nerviosos y a la expectativa de entender el video que la docente les mostró y leyó.

## Ilustración 2

Actividad- Formación de palabras



*Nota.* Los estudiantes, se mostraron sorprendidos y disfrutaron la actividad pues la realizaron con agrado

En la fase de Stage 1- Presentación, los estudiantes se muestran motivados a participar en las preguntas realizadas por la docente del video “Feels”, donde a pesar de que sintieron pena al hablar en inglés, respondieron las preguntas hechas por la docente.

### Ilustración 3

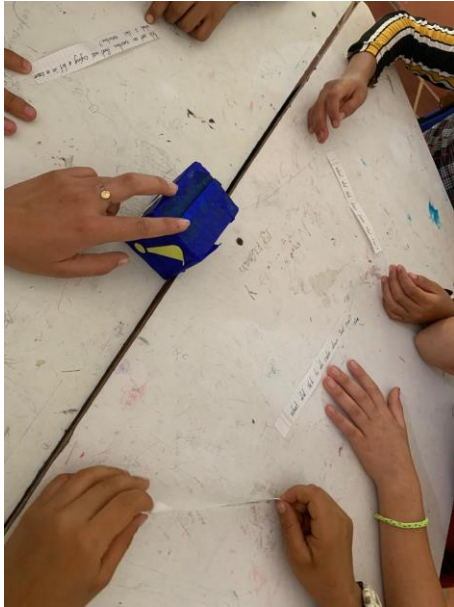
Actividad - Juego de pistas



*Nota.* En el juego de pistas, los estudiantes mostraron una actitud motivadora para realizar la búsqueda de dichas fichas por toda la escuela, su participación y entusiasmo fue notorio

## Ilustración 4

### Actividad - Caja misteriosa



*Nota.* Por último, en esta actividad de la caja misteriosa, los estudiantes se mostraron asombrados e intrigados por conocer lo que había dentro de dicha caja, cuando sacaron preguntas relacionadas a la lectura se asustaron un poco, pero respondieron como pudieron haciendo uso del vocabulario.

## **Resultados**

### **Fase 4. Evaluación.**

Se hizo medición y seguimiento a las actividades lúdicas desarrolladas, haciendo una comparación entre lo planeado y los resultados de acuerdo con los indicadores de los estándares básicos y así verificar debilidades, fortalezas y oportunidades de mejora.

### **Actividad de Warm-up**

De acuerdo con la fase de implementación en esta actividad los estudiantes mostraron una actitud positiva frente a la actividad realizada. Se notaba que estaban involucrados y disfrutando del momento ya que entendieron palabras, gestos y expresiones corporales relacionadas a las emociones. En comparación con el indicador: Reconozco algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación. Se evidencian fortalezas en entender el vocabulario y deducir de los gestos corporales. Sin embargo, también se notaron ciertas dificultades de algunos estudiantes como la pronunciación de ciertas frases o palabras, lo que les hizo sentir un poco inseguros al hablar. Además, algunos mostraron cierta inseguridad al participar en las discusiones, quizás por el temor de no poder expresarse correctamente. Como oportunidades de mejora, sería útil implementar actividades que se enfoquen en la pronunciación y en la confianza al hablar.

### **Actividades de presentación.**

Al realizarse la lectura del cuento escogido para esta actividad, se hace una lectura completa en el idioma inglés, esto crea un ambiente de nerviosismo entre los estudiantes,

encontrando la fortaleza que pudieron entender las preguntas que la docente hizo con relación al tema, en comparación con el indicador: Reconozco algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación; se observa debilidades en la formación de frases para responderlas, finalmente como oportunidad de mejora, se trabajará en la correcta pronunciación de las palabras.

### **Actividades de práctica.**

Se genera un espacio de participación con la actividad del juego de pistas, los estudiantes leen y resuelven diferentes pistas sobre emociones. Se evidencian fortalezas en su capacidad de colaboración y resolución de problemas, ya que la mayoría de los grupos lograron completar todas las estaciones y mostraron un buen entendimiento de las emociones relacionadas con cada pista. Sin embargo, al comparar su desempeño con el indicador "Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad", se observaron debilidades en la interpretación de las pistas. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para comprender el significado de ciertas descripciones, lo que generó confusiones y distracciones. Además, varios alumnos no estaban familiarizados con todo el vocabulario emocional, lo que limitó su participación y la expresión de sus pensamientos. Como oportunidad de mejora, se podría ofrecer ejemplos adicionales antes de la actividad y realizar actividades previas que fortalezcan el vocabulario emocional, además de fomentar un ambiente en el que todos los estudiantes se sientan cómodos participando y prestando atención a las indicaciones y opiniones de sus compañeros.

**Actividades de producción.**

En la fase de producción, los estudiantes se animaron a participar en las preguntas de la Caja Misteriosa relacionadas con la historia "The Feels." Se notó un gran interés en la lectura y en las emociones de los personajes, lo cual es muy positivo. Sin embargo, también surgieron algunas dificultades. Algunos se mostraron inseguros al compartir sus ideas en voz alta, lo que limitó su participación en la discusión.

Además, se evidenció que algunos estudiantes tenían problemas para relacionar sus respuestas con las emociones específicas de la historia. Al comparar esto con el indicador "Reconozco, en un texto narrativo corto, aspectos como qué, quién, cuándo y dónde," se observa que, aunque los estudiantes estaban interesados, no lograron identificar con claridad estos elementos en sus respuestas. Muchos no pudieron articular con precisión qué emociones estaban presentes en la historia, ni quiénes eran los personajes clave, o incluso cuándo y dónde ocurrían los eventos, lo que sugiere que hay un área de mejora en su comprensión narrativa. Por consiguiente, como oportunidad de mejora sería útil que la docente hiciera preguntas de seguimiento que animen a los alumnos a reflexionar más y a relacionar sus respuestas con los aspectos narrativos del texto. También se podría considerar realizar actividades previas que les ayuden a practicar cómo expresar sus pensamientos y sentimientos de una manera más clara y estructurada. Esto no solo les ayudaría a sentirse más cómodos, sino que también enriquecería la conversación en clase y fomentaría una comprensión más profunda del texto.

**Tabla 7.**

Estándares básicos de competencias para grado quinto. EBC (2020)

Objetivo	Estrategia	Actividades	Indicador
Diseñar una herramienta que beneficie tanto a docentes como a estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y significativo.	Implementación de un lesson plan	introducción con video	Reconozco algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación.
		Actividad de formación de palabras	Participo en juegos de búsqueda de palabras desconocidas.
		Stage 1- presentation	Identifico los nombres de los personajes y los eventos principales de un cuento leído por el profesor y apoyado en imágenes, videos o cualquier tipo de material visual.
		juego de pistas	Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad.
		Caja misteriosa	Reconozco, en un texto narrativo corto, aspectos como qué, quién, cuándo y dónde.

La aplicación del *lesson plan* a los estudiantes, arroja que cada uno de ellos ha alcanzado satisfactoriamente cada uno de los indicadores propuesto, lo que lo convierte en una excelente herramienta de aplicación en clase, ya que en él se estructura el contenido, manteniendo el enfoque durante la clase, se logra tener objetivos claros en donde los estudiantes entienden que se espera de ellos y lo más importante es que el estudiante observa su progreso de aprendizaje aprendiendo mediante distintos estilos y ritmos, facilitando en el docente un método de evaluación para medir el entendimiento y asimilación de contenidos; así mismo, al incluir

actividades interactivas, el lesson plan aumenta la participación y el interés de los estudiantes interactuado con diferentes métodos de evaluación, anticipando desafíos y asegurando estrategias que facilite un ambiente de aprendizaje más positivo.

## Conclusiones

De acuerdo con el análisis realizado del ejercicio de la fase 4, el diseño de una estrategia didáctica planteada en una planeación de clase permite mejorar la comprensión de lectura en el idioma inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la escuela La Legia, La Playa de Belén Norte de Santander.

Dentro de las debilidades encontradas se evidencia, que en muchas ocasiones su enseñanza se centra en el aprendizaje de la gramática y vocabulario sin integrar las habilidades comunicativas reales, el contexto socioeconómico también ha afectado la tenencia de recursos didácticos actualizados y atractivos que fomenten un aprendizaje significativo para los estudiantes, al igual que se ha empezado a reconocer, que es muy importante la formación continua para docentes, quienes a menudo carecen de metodologías innovadoras para enseñar.

Como fortalezas se encuentra un marco claro y específico para el aprendizaje del inglés, donde el Ministerio de Educación Nacional define en la guía N° 22 los Estándares Básicos de Competencias en lenguas extranjeras inglés, lo cual facilita la planificación curricular, los cuales son adaptados a los diferentes contextos y necesidades educativas, como en el caso de esta investigación que logra promover el desarrollo de competencias comunicativas esenciales para el uso práctico del idioma.

A pesar de las condiciones socioeconómicas y culturales donde se encuentra ubicada La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander, se tiene como oportunidad de mejora la incorporación de herramientas digitales que hagan las clases más interactivas y accesibles, se busca el fomento de metodologías que promuevan el aprendizaje colaborativo y el uso práctico

del idioma, donde se implemente un sistema de evaluación formativa que permita un seguimiento más efectivo en cuanto al progreso académico del estudiante.

Este estudio que tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica para mejorar la comprensión de lectura en el idioma inglés para los estudiantes de 5° grado de la Escuela La Legía, La Playa Norte de Santander, se evidenció la importancia del desarrollo de habilidades, como fundamental, la de comprensión de lectura, ya que mejora la capacidad de entender textos, esto alineado a generar interés y motivación mediante estrategias didácticas creativas y atractivas, captando el interés de los estudiantes, fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés, haciendo adaptaciones curriculares para el mejoramiento del desarrollo cognitivo, ajustado a los interés y habilidades que le ayude a los estudiantes conectar mejor con el contenido, estudio pertinente que logró impactar positivamente en el rendimiento académico en general, donde mejoraron la comprensión de lectura, los estudiantes se mostraron más autónomos en su aprendizaje, preparándolos para los desafíos futuros, por eso es tan importante la implementación de estrategias didácticas permitiendo incorporar diferentes métodos de enseñanza (visual, auditivo, kinestésico), beneficiando todos los estilos de aprendizaje.

Su diseño contribuye a generar espacios participativos, lo que fomenta la comunicación y el trabajo en equipo, mejora así mismo, la capacidad del estudiante para interactuar con textos en inglés en situación del mundo real, como en estudios superiores; en conclusión, contribuye a que los estudiantes aprendan a utilizar diferentes técnicas para abordar texto, lo que les permite trabajar de manera más independiente y efectiva.

Finalmente, entre las limitaciones encontradas para este estudio se evidencia que existen diferentes niveles de competencia en el idioma inglés entre estudiantes, lo que puede complicar la creación de actividades que sean la más apropiadas para todos, el tiempo es otro factor que

impide en muchas situaciones la implementación de estrategias que requieran de mayor dedicación, así mismo, encontrarse en un ambiente de aula poco propicio, con distracciones o falta de recursos tecnológicos, puede afectar la efectividad de las estrategias.

Para futuras investigaciones se sugiere una planificación cuidadosa, en donde se contemplen recursos adecuados y una formación continua para docentes, así como un enfoque flexible que se adapte a las necesidades de los estudiantes.

## Referencias.

- Ministerio de educación nacional (2017). Proyecto educativo institucional PEI. [MinEducacion].  
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/secciones/Glosario/79361:PROYECTO-EDUCATIVO-INSTITUCIONAL-PEI>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17.  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Álvarez Cáceres, M. H. (2015). El aprendizaje del idioma Inglés por medio del juego en niños de 4 años. [Tesis de maestría, maestría en psicología mención en problemas de aprendizaje]. Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú.  
[https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares\\_mh.pdf?sequence=3](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares_mh.pdf?sequence=3)
- Burke, B. (05 November 2012). Gamification 2020: what is the future of gamification? Stanford: Gartner. <https://www.gartner.com/en/documents/2226015>
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. and Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions. Slough: NFER Research Programme, 1-35.  
[https://www.researchgate.net/publication/268445246\\_Game-based\\_learning\\_latest\\_evidence\\_and\\_future\\_directions](https://www.researchgate.net/publication/268445246_Game-based_learning_latest_evidence_and_future_directions)
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*. 6 (4), 861-878.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Carrión, A. (2020). Play and its cultural importance in the learning of children in early education. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://zenodo.org/records/3820949>

- Torres Alfosea, F.J. (2019) Presentación (1-2). En Roig-Vila, R. (2019). Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas. Barcelona: Octaedro. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/98731>
- Leyva, A., Farfán, P. (2016). Educational Innovation in University Social Responsibility Context. *Revista Cubana de Educación Superior*, 2, 16-34.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v35n2/rces02216.pdf>
- Mayorga, R., Pascual, J. (2019). Innovación educativa y producción de identidades; el caso del Programa Interdisciplinario de Investigación Escolar. *Redalyc*, 45, 1-19.  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29859101038/>
- Zavala, M., González, I., & Vázquez, M. (2020). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. *RIDE*, 10 (20).  
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.590>
- Observatorio de Innovación Educativa. (2016). Gamificación. *EduTrends*. Eduteka.  
<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-63.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)
- Juan, A. & Garcia, I. (2013). “Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras”. *Dialnet*, 25(38), 1-15.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4491785>
- Castellanos, D. (2011). Self-concept, Metacognition, and Academic Performance in Cuban Gifted and Non-Gifted Adolescents. Tesis Doctoral. Universidad de Nijmegen, Holanda.

- Bastidas L., Surmay, W. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés [Trabajo de grado, maestría en Educación Inclusiva e Intercultural] Universidad el Bosque. <https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/68266486-f5ed-4f2b-ae6e-cb327c140f08/content>
- Álvarez, M. (2015). El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años [Tesis, Maestría en psicología mención en problemas de aprendizaje] Universidad Ricardo Palma Escuela de Posgrado. [https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares\\_mh.pdf?sequence=3](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/737/alvares_mh.pdf?sequence=3)
- Giraldo, k., Tabarez, S. (2023) Estrategia pedagógica de aprendizaje a través del juego como promotora del desarrollo cognitivo en niños y niñas de 2 a 3 años [Tesis, Licenciatura en pedagogía infantil] Institución universitaria Antonio José Camacho. <https://repositorio.uniajc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d0a867a0-65b5-4b72-b108-24d411318461/content>
- Monzón, E. (2020) El juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño [Tesis, Facultad de Psicología] Universidad de la República. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego\\_version\\_final\\_corregida.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf)
- León, M.; Arango, L. (2021). El juego: un estímulo motivacional para el desarrollo del aprendizaje significativo en las niñas y los niños del grado 1°-A de la Institución Las Palmas [Diplomado de Profundización: Práctica e Investigación Pedagógica, Licenciatura en Pedagogía Infantil] Universidad Nacional Abierta y a Distancia <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44219/mleonor.pdf?sequence=1>

- Cole, P. M., Martin, S. E., & Dennis, T. A. (2004). Emotion regulation as a Scientific construct: Methodological challenges and directions for child development research. *Child development, society for research in child development* 75(2), 317-333.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00673.x>
- Luzón, J. & Soria, I. (s.f.). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia, *Dialnet* 2(2), 63-92.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=318951>
- Luna, A., Ortiz, F., & Rey-Rivas, P. (2014). El enfoque comunicativo inmerso en el aprendizaje del idioma inglés en Ciencia de la Computación, *Santiago* 134, 548-558.  
<https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/234>
- Cantero, V. (2011). La enseñanza de segundas lenguas a través de tareas: una propuesta didáctica para el 1º de ESO Bilingüe. *Dialnet*, (17), 133-156.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3653773>
- CIFISAM, (2005). *La Escuela: un refugio para la vida. Memoria colectiva de la experiencia con la Secretaría de Educación del Departamento del Guaviare. San Vicente del Caguán: ARFO Editores.*
- Grid, (2021). Informe global sobre desplazamiento interno del 2021. <https://www.internal-displacement.org/global-report/grid2021/spanish.html>
- Díaz, S., Mendoza, V., & Porras, C. (2011). *Una guía para la elaboración de estudios de caso. Razón y palabra.*
- Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación. Mc Graw Hill Education, 1-634.*

- Naranjo, E., & Velázquez, M. (2012). La comprensión lectora desde una concepción didáctico-cognitiva. Dialnet, 103-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4228654>
- De Tezanos, A. (s.f). Notas sobre Investigación-Acción. Documento Red Maestros de Maestros, Unidad de Inducción y Mentoría en el ejercicio profesional docente. CPEIP.
- Fernández, M. B., & Johnson, D. (2015). Investigación-acción en formación de profesores: Desarrollo histórico, supuestos epistemológicos y diversidad metodológica. *Psicoperspectivas*, 14(3), 93-105. <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol14-Issue3-fulltext-626>
- Gutiérrez, E. (s.f). Técnicas e instrumentos de observación de clases y su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación reflexiva en el aula y de autoevaluación del proceso docente [Archivo PDF].  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/18/18\\_0336.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/18/18_0336.pdf)
- Monroe A, Quinn E, Samuelson W, et al. (2013) An Overview of the Medical School Admission Process and Use of Applicant Data in Decision Making: What Has Changed Since the 1980s? *Acad Med* 2013;88(5):1-10.
- Bertrand Regader. (2015, mayo 31). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés  
Actualizado: 29 de septiembre de 2020.  
<https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Vitorelli Diniz Lima Fagundes, Karolina, Almeida Magalhães, Avani de, dos Santos Campos, Carla Cristina, Garcia Lopes Alves, Cristina, Mônica Ribeiro, Patrícia, & Mendes, Maria

Angélica. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Index de Enfermería*, 23(1-2), 75-79.

<https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962014000100016>

Kapp, K. (2013, 11 19). Gamification as Learner-Centered Instruction. Retrieved from

<http://karlkapp.com/gamification-as-learner-centered-instruction/>

## Apéndices

### Apéndice A. Formato de observación

Docente:	Fecha: 26/ junio/2024	Hora: 9:00-10:00 am	Asignatura: inglés
Descripción del espacio	Descripción de la metodología	Descripción del material	Descripción de las actividades
En el salón con el que cuenta la escuela la Legía, está ubicada todos los grados desde preescolar hasta quinto de primaria. El salón está organizado por mesas de trabajo y en dichas mesas hay un grado correspondiente.	La metodología que se ha implementado ha sido la tradicional. El docente es quien explica el tema en el tablero y se ayuda con fichas o guías para que el estudiante refuerce y practique sus conocimientos.	Las fichas son en blanco y negro y generalmente se trabajan sobre el tema visto en clase o de clases anteriores. Esto, aunque permite reforzar los conocimientos adquiridos puede resultar un poco rutinario para los estudiantes y estancar su proceso de enseñanza-aprendizaje.	Generalmente las actividades son de completar con la palabra correcta y se enfoca en vocabulario, que los estudiantes deben memorizar y poner en practicar en las fichas.

## Apéndice B. Entrevista.

**OBJETIVO:** conocer las diferentes variables a tener en cuenta a la hora de aplicar un instrumento de evaluación escrita de inglés como lengua extranjera para estudiantes de quinto grado de la Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander

Nombre del estudiante \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ edad \_\_\_\_\_

1. ¿Te gustan las clases de inglés?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Por que \_\_\_\_\_

2. ¿Tu profesora te deja tareas para realizar en casa?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

2. ¿Con quién realizas las tareas que tu profesora te deja para realizar en casa?

Solo \_\_\_\_\_

Con mamá \_\_\_\_\_

Con papá \_\_\_\_\_

Con la nana \_\_\_\_\_

3. ¿Cómo prefieres realizar los ejercicios en clase?

Trabajo en equipo \_\_\_\_\_

Individual \_\_\_\_\_

Copias de un compañero \_\_\_\_\_

Pides ayuda de tu profesora \_\_\_\_\_

4. ¿Los ejercicios en casa los realizas completos siempre? Si\_

No \_\_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_

5. ¿De qué manera te gusta que te evalúe tu profesora?

De manera oral \_\_\_\_\_

De manera escrita \_\_\_\_\_

Ambas formas \_\_\_\_\_

6. ¿Cada cuánto te gustaría que te evaluara tu profesora?

Todo el periodo \_\_\_\_

Al final del periodo \_\_\_\_

No me gusta que me evalúen \_\_\_\_

7. ¿Cómo te sientes cuando te van a evaluar?

Tranquilo y seguro \_\_\_\_

Nervioso e inseguro \_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_

8. Marca con una X, en cada uno de los ejercicios realizados en clase, si te gustan o no. Si deseas escribe al frente una razón corta.

Completar espacios Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Ejercicios (yes/no questions) Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Unir o emparejar Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Ordenar Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Encontrar errores Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Completar espacios (cada 4 palabras) Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Responder preguntas de un texto leído Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

Link visualización de respuestas:

[https://usantotomaseduco-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/keilytorres\\_usantotomas\\_edu\\_co/EUS1G6JSD0FDmRv2BoFGmowBTESv5zNsZq04eL\\_qnr5aoA?e=wbnjDB](https://usantotomaseduco-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/keilytorres_usantotomas_edu_co/EUS1G6JSD0FDmRv2BoFGmowBTESv5zNsZq04eL_qnr5aoA?e=wbnjDB)

## Apéndice D. Diario de campo.

<b>DIARIO DE CAMPO</b>			
<b>Fecha: 17/ septiembre/2024</b>			
<b>Institución: La Escuela La Legia, La Playa Norte de Santander</b>			
<b>Grado: Quinto de primaria</b>			
<b>Duración 2 horas</b>			
<b>Tema: las emociones en ingles</b>			
<b>Fase de la Lección</b>	<b>Descripción de la Actividad</b>	<b>Observaciones y Reacciones de los Estudiantes</b>	<b>Reflexión y Oportunidades de Mejora</b>
<b>Contexto General</b>	La lección se impartió en una escuela rural con pocos recursos, con un grupo pequeño de estudiantes, algunos de ellos desplazados y en situaciones vulnerables. El enfoque fue enseñar emociones en inglés usando el libro "The Feels" y dinámicas de juego para motivar a los estudiantes.	Los estudiantes se mostraron entusiasmados y con buena disposición para participar en la lección, mostrando interés en el tema de las emociones, a pesar de que el inglés les resulta un desafío debido a la falta de recursos y exposición constante.	El contexto exige actividades motivadoras y adaptadas a sus realidades. Reflexionar sobre cómo adaptar el contenido a su contexto y brindar más apoyo lingüístico para reducir la inseguridad al aprender un nuevo idioma.
<b>Calentamiento</b>	Visualización de un video corto en inglés sobre emociones, seguido de una discusión en la que los estudiantes identificaron emociones vistas en el video. El objetivo era captar su atención y prepararlos para la lección.	La mayoría de los estudiantes prestaron atención al video y fueron capaces de identificar emociones básicas como "happy" y "sad". Algunos mostraban timidez al expresar palabras en inglés.	Incluir más videos o imágenes visuales que ayuden a familiarizar a los estudiantes con las emociones y sus nombres en inglés. También realizar ejercicios previos de vocabulario emocional para reforzar su confianza antes de las actividades principales.
<b>Presentación</b>	Lectura interactiva en voz alta del libro "The Feels", destacando emociones clave y haciendo preguntas	Los estudiantes respondieron activamente, aunque algunos mostraban nerviosismo para	Incluir una introducción de vocabulario emocional antes de la lectura para mejorar la confianza y

	sobre el estado emocional de los personajes. Los estudiantes relacionaron las emociones de los personajes con sus propias experiencias mediante preguntas abiertas.	verbalizar sus respuestas en inglés. La mayoría comprendió las emociones, pero el vocabulario y la pronunciación en inglés fueron un reto.	comprensión de los estudiantes al interactuar en inglés. Proporcionar apoyo visual con tarjetas de vocabulario o gestos que refuercen las emociones discutidas en la historia.
Práctica	Actividad de "Juego de las Pistas": Los estudiantes en grupos leyeron pistas emocionales y buscaron estaciones en el aula con actividades relacionadas con cada emoción (dibujar una cara enojada, escribir una frase triste, etc.).	Los estudiantes se mostraron muy motivados al participar en esta actividad y trabajaron en equipo para resolver las pistas y completar las actividades de cada estación. Sin embargo, algunos experimentaron confusión con el vocabulario emocional, lo que generó frustración en ciertos momentos.	Preparar a los estudiantes antes de la actividad con una revisión de los términos clave en inglés. También sería útil realizar una actividad de ejemplo para mostrar cómo se usan las pistas y ayudarles a comprender mejor el vocabulario de emociones.
<b>Producción</b>	Actividad de "Preguntas de la Caja Misteriosa": Cada estudiante, en turnos, sacó una pregunta de la caja y respondió en voz alta sobre la historia y emociones de los personajes. Esta actividad tenía el objetivo de evaluar la comprensión de los estudiantes y su capacidad de expresión en inglés.	Los estudiantes se mostraron intrigados y motivados por la caja. Sin embargo, algunos tuvieron dificultades para responder debido a la inseguridad en inglés y a la conexión de las preguntas con emociones específicas de la historia, lo que limitó su participación y respuestas completas.	Fomentar la confianza en la producción oral con ejercicios frecuentes de expresión en inglés, como juegos de rol o actividades de repetición. Además, introducir preguntas de seguimiento en español si es necesario, para que los estudiantes puedan relacionar mejor los conceptos de la historia y construir confianza en su comunicación en

			inglés.
<b>Evaluación y Reflexión Final</b>	<p>Evaluación general de la comprensión y habilidades en inglés de los estudiantes en función de cada actividad. Se utilizaron criterios de participación y precisión en la producción oral y actividades escritas. Reflexión sobre el uso de actividades lúdicas en el aula para aumentar la motivación y participación.</p>	<p>La estructura PPP permitió a los estudiantes participar activamente y comprender el tema de manera progresiva, aunque la falta de vocabulario en inglés y la inseguridad al hablar fueron retos. El interés de los estudiantes por el tema de emociones fue alto, y respondieron positivamente a las actividades basadas en juegos.</p>	<p>Incorporar actividades previas de repaso de vocabulario y ejercicios de pronunciación. Proporcionar más oportunidades de producción oral y reflexionar sobre cómo adaptar las actividades de forma que se ajusten mejor a su contexto. Considerar el uso de elementos visuales y recursos emocionales para facilitar su comprensión y comodidad en el aula.</p>