



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
Maestría en Innovaciones Educativas

**FOMENTANDO EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS
BÁSICO A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Rubio, abril de 2026.



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
Maestría en Innovaciones Educativas
Línea de Investigación: Innovaciones, Evaluación y Cambio

**FOMENTANDO EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS
BÁSICO A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Trabajo de grado presentado como requisito final para optar al Grado de Magister
en Innovaciones Educativas

Autor: Pabón Pabón Jesús Antero
Tutor: Dr. Rosales Guelmi

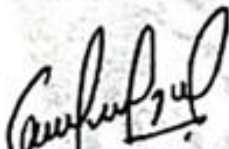
Rubio, abril de 2026.




UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día jueves siete de mayo del dos mil veintiseis, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: GUELMÍ ROSALES (TUTOR), JAKELIN CALDERÓN Y ZULAY MEDINA, Cédulas de Identidad Números: V.-11113360, V.-14984157 y V.-19034736, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo 625 con fecha del 6 de Diciembre de 2023, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"FOMENTANDO EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS BÁSICO A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA."** presentado por el participante PABON PABON JESUS ANTERO, Cédula de Identidad N°. V.-21420521, como requisito parcial para optar al título de **Magister en Innovaciones Educativas**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículo 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.


DR. GUELMÍ ROSALES
C.I. N° V.- 11113360
TUTOR


DRA. JAKELIN CALDERÓN
C.I. N° V.- 14984157


DRA. ZULAY MEDINA
C.I. N° V.- 19034736



ÍNDICE GENERAL

	Pp
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	1
SECCIONES	
I. EL PROBLEMA	3
Planteamiento del problema	3
Objetivos	12
Justificación	13
II MARCO TEÓRICO	16
Antecedentes	16
Bases Teóricas	22
Teorías	37
Bases Legales	41
Definición de términos básicos	44
III. LA METODOLOGÍA	49
Naturaleza del Estudio	49
Escenario e Informantes claves	55
Técnica de recolección de la información	58
Validez y credibilidad de la información	62
Técnicas de análisis de la información	64
IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	
Diagnóstico	67
Categorización	68
Triangulación de la Información	102
V. ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO APRENDIZAJE ACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS BÁSICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.	109
Propuesta	109

Descripción de la propuesta	110
Propósitos	111
Argumentación teórica	112
Implementación de acciones pedagógicas	113
Ejecución de la propuesta	119
Control y seguimiento	120
Evaluación de la propuesta	121
Transformación de la Investigación	122
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	124
Conclusiones	124
Recomendaciones	125
ANEXOS	126
REFERENCIAS	151

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°	Descripción	Pp
1	Representación de los informantes claves.	58
2	Técnicas e instrumentos de recolección de datos para el diagnóstico.	59
3	Matriz de categorización de las entrevistas a docentes que imparten el área de inglés en el grado segundo, referida a la consideración de las estrategias empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.	69
	Categoría emergente: Desarrollo de la comunicación oral en inglés.	69
	Subcategoría: Uso funcional del idioma.	69
	Subcategoría: Expresión oral progresiva	72
	Subcategoría: Pronunciación y fluidez	76
	Subcategoría: Seguridad y confianza al comunicarse	80
	Síntesis categoría emergente: Desarrollo de la comunicación oral en inglés.	83
4	Matriz de categorización de las entrevistas a docente que imparten el área de inglés en el grado segundo referida a las consideraciones actitudinales empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.	85
	Categoría emergente: Motivación y participación activa del estudiante.	85
	Subcategoría: Interés y disposición hacia el aprendizaje del inglés.	85
	Subcategoría: Participación activa y dinámica en las actividades de clase.	89

	Subcategoría: Seguridad, confianza y reducción del temor al error.	93
	Subcategoría: Retención del aprendizaje y uso funcional del vocabulario.	96
	Síntesis categoría emergente: Motivación y participación activa del estudiante.	99
5	Matriz de triangulación de la categoría emergente: Desarrollo de la comunicación oral en inglés.	102
6	Matriz de triangulación de la categoría emergente: Motivación y participación activa del estudiante.	105
7	Implementación Pedagógica de la propuesta.	115
8	Cronograma de actividades.	118

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA N°	Descripción	Pp
1	Estrategia Lúdicas en la enseñanza del inglés	24
2	Primer Taller académico dirigido a docentes, orientado a la enseñanza del inglés, mediante el uso de (e) lúdicas que favorezcan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.	129
3	Actividades prácticas sobre el uso de juegos y dinámicas prácticas	130
4	Recursos didácticos para la enseñanza del inglés.	130
5	Canciones y dinámicas empleadas para mejorar las habilidades comunicativas en el área de inglés.	131
6	Juegos didácticos con material estructurado para la enseñanza del idioma inglés.	131
7	Orientación para el adecuado manejo de los recursos.	132
8	Familiarización con las herramientas didácticas.	132
9	Segundo Taller académico dirigido a docentes, orientado a la enseñanza del inglés, mediante el uso de (e) lúdicas que favorezcan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas. Herramientas Digitales Innovadoras.	133
10	Propósito del taller académico dirigido a docentes, orientados a la enseñanza del inglés.	133
11	<i>Spelling bee</i> apoyado con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).	134
12	Recursos digitales online para aplicar en el aula.	134

13	El PADLET como herramienta digital que el docente puede utilizar y aplicar en el aula. favoreciendo la participación activa, la interacción y el aprendizaje significativo de los estudiantes.	135
14	El <i>Jeopardy</i> como estrategia lúdica que el docente puede utilizar y aplicar en el aula para reforzar los conocimientos de manera dinámica.	135
15	El <i>Jeopardy</i> como recurso lúdico para su aplicación en el aula.	136
16	Primer encuentro virtual para desarrollar la Masterclass titulada: Estrategias Lúdicas para fomentar el aprendizaje en la enseñanza del inglés. (Metodologías innovadoras).	136
17	Primer encuentro virtual para desarrollar la Masterclass titulada: Estrategias Lúdicas para fomentar el aprendizaje en la enseñanza del inglés. (Metodologías innovadoras).	137
18	Propósito de la Masterclass	137
19	Estrategias Lúdicas para la enseñanza del Idioma Inglés Básico. Caso: estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez París. Sede Nuestra Señora de Monguí.	138
20	Diseño del proyecto y estrategia de implementación.	138
21	El <i>Padlet</i> con <i>worksheets</i> (hojas de trabajo) y material didáctico para trabajar inglés básico en el grado segundo.	139
22	Intercambio de experiencias pedagógicas.	139
23	Experiencias significativas código: DIA1	140
24	Experiencias significativas código: DIA2.	140
25	Experiencias significativas código: DIA3.	141
26	Experiencias significativas código: DIA5.	141

27	Rincón didáctico empleado por la docente de Segundo grado para el fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés.	142
28	Puesta en práctica de los recursos del rincón de pedagógico o <i>learning corner</i> .	142
29	Juegos didácticos desarrolladas por los estudiantes con materiales estructurados.	143
30	Rincón del aprendizaje desarrollado y ejecutado por el docente de inglés del grado segundo.	143
31	Orientaciones específicas sobre el uso adecuado de los recursos estructurados.	144
32	Socialización del rincón pedagógico dirigido a docente para su aplicabilidad en el aula.	144
33	Juego de roles como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.	145
34	Aplicación de actividades apoyadas en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para favorecer la participación activa.	145
35	Dinámicas y canciones como recursos lúdicos que promueven la motivación, la interacción y la apropiación del aprendizaje en el aula.	146
36	Manualidades como recurso lúdico que favorece la creatividad, la motricidad y la participación activa de los estudiantes.	146
37	Actividades lúdicas como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje.	147
38	Participación activa de juegos y dinámicas que potencian el aprendizaje.	147

39	Juegos didácticos que potencian el aprendizaje del inglés.	148
40	Material didáctico tangible.	148
41	Juegos didácticos manipulables como herramienta didáctica que promueve la interacción, la creatividad y la apropiación del aprendizaje.	149
42	Juegos didácticos empleados por estudiantes.	149
43	Manipulación de juegos didácticos para el fortalecimiento del vocabulario y las habilidades comunicativas en inglés.	150
44	Materiales estructurados que favorecen la organización del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.	150



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
Maestría en Innovaciones Educativas
Núcleo: Educación, Cultura y Cambio

Línea de Investigación: Innovaciones, Evaluación y Cambio

FOMENTANDO EL APRENDIZAJE ACTIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS BÁSICO A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

Trabajo de grado presentado como requisito final para optar al Grado de Magister en Innovaciones Educativas

Autor: Pabón Pabón Jesús Antero

Tutor: Rosales Guelmi

Fecha: abril 2026

RESUMEN

Las estrategias lúdicas, son esenciales para motivar y fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés (Reading, writing, listening and speaking). Tanto los recursos tangibles como las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son esenciales al momento de llevar a cabo las prácticas pedagógicas. Por ello, se asumió como objetivo general: Promover estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez París Sede Nuestra Señora de Monguí, ubicada en el Barrio Los Olivos, Municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander, Para ello, se implementó una Investigación Acción Participativa, estructurada en fases que iniciaron con el diagnóstico, en el cual se tuvo en cuenta la opinión de los docentes que imparten el área de inglés mediante la aplicación de entrevista semiestructurada y la observación directa. Posteriormente se diseñaron e implementaron estrategias lúdicas apoyadas en materiales tangibles y en las TIC, fundamentales en el proceso de enseñanza y adquisición de una segunda lengua. La aplicación de estas estrategias generó resultados favorables, evidenciando un incremento en la motivación, la participación y el interés por parte de los estudiantes. Asimismo, se fortalecieron las prácticas pedagógicas de los docentes, lo que contribuyó a una mayor apropiación de los contenidos y al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Descriptores: Aprendizaje Activo, Estrategias Lúdicas, Enseñanza del Idioma Inglés.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del idioma inglés se ha convertido hoy día en un desafío para los docentes que imparten dicha asignatura; comúnmente, se opta por llevar a cabo la aplicación de estrategias tradicionales generando resultados poco satisfactorios. En algunos casos, se debe a la falta de preparación del docente, al desconocimiento de herramientas, recursos o medios que le serán útiles para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés de los estudiantes. Así como todo evoluciona, las estrategias de enseñanza también deben reestructurarse; de esta manera, se podrá motivar a la población estudiantil quienes esperan ansiosos la manera en la cual su docente va a impartir su clase. Por ende, el docente, debe estar preparado y contar con herramientas que le permitan brindar a los estudiantes acercarse aún más a la adquisición del idioma inglés y permitir que se sienta a gusto. Pero para ello, se debe conocer primero la manera en la cual se debe impartir una clase de calidad.

Por tal razón, se empezó a indagar de manera particular el caso de los docentes de la Institución Educativa Carlos Ramírez París, sede Nuestra señora de Monguí; quienes imparten la asignatura de inglés; dichos docentes a través de una encuesta dieron a conocer algunas particularidades sobre la enseñanza del inglés, de acuerdo con sus experiencias para que de esta manera se pueda comprender aún mejor el fenómeno de estudio. Para ello, se empleó un esquema de preguntas abiertas donde se dio a conocer la percepción de los estudiantes en cuanto a las estrategias actualmente utilizadas por los docentes para enseñar el idioma inglés y su incidencia en el rendimiento académico. También, se pudo conocer los métodos y técnicas que emplean y la efectividad de las mismas. Del mismo modo, se pudo conocer cómo las TIC impactan en el proceso de enseñanza del idioma y cómo la lúdica juega papel importante en el aprendizaje significativo del inglés.

Así mismo, se indagará, sobre la articulación de las innovaciones pedagógicas con la enseñanza del inglés y la investigación en el proceso para generar impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Del mismo modo, sobre la interacción docente estudiante en la enseñanza del idioma inglés mediado por las TIC para la promoción del aprendizaje significativo tomando en cuenta las competencias digitales de los docentes. De acuerdo

con lo anteriormente mencionado, se pudo identificar el fenómeno de estudio, que está relacionado con las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico de los estudiantes pertenecientes al grado segundo de la Institución. Para tal fin, se pretende observar los tipos de estrategias que el docente lleva a cabo para la enseñanza del inglés, para luego diagnosticar las estrategias lúdicas que puedan ser adaptables para la enseñanza de la segunda lengua.

El propósito de este proyecto es promover estrategias lúdicas que los docentes de la institución, puedan implementar en sus clases, las cuales a su vez fortalecerán sus competencias profesionales, de esta manera, se evaluará la manera como inciden las metodologías de enseñanza del inglés y los recursos utilizados en el aprendizaje de los estudiantes. Luego de la aplicación, se analizarán los resultados obtenidos, sacando conclusiones significativas y determinando el impacto de dichas metodologías. Cabe destacar para la investigación se tomará como base el paradigma sociocrítico debido a que la finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales para dar respuesta a determinados problemas generados por estas, el enfoque metodológica a utilizar el cualitativo la cual es comúnmente utilizada en los estudios etnográficos realizados en didáctica de lenguas y en la cual se pretende comprender de manera holística el fenómeno estudiado y por último se considera para dicha investigación el método: investigación acción la cual mejorará los procesos partiendo del trabajo colaborativo de los propios sujetos implicados.

Considerando los elementos previamente expuestos, esta investigación se organiza en tres capítulos. El primero aborda la problemática central vinculada a la enseñanza del inglés básico a través de estrategias lúdicas en educación primaria. y, exponiendo además la justificación del estudio, sus objetivos y el alcance previsto tanto para la institución educativa como para la sociedad. El segundo capítulo desarrolla los fundamentos teóricos que sustentan la investigación. Finalmente, el tercer capítulo presenta el enfoque metodológico, detallando el tipo y diseño del estudio, los informantes clave, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, así como las estrategias implementadas para garantizar la validez y confiabilidad del proceso investigativo.

SECCIÓN I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Durante las últimas décadas, Colombia, al igual que varios países latinoamericanos, ha estado revolucionado la educación, considerando las diferentes necesidades que requiere el país para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y preparándolos para enfrentar los retos que se presentan en los diversos aspectos de la vida, ya sea personal, social, económico, político, entre otros. La lengua inglesa, ha sido tomada en cuenta por el ministerio de educación para ser impartida desde grados inferiores y poder así formar colombianos con competencias comunicativas sólidas y aptos para desenvolverse en diversos contextos. Esto le ayudará al ciudadano, no solamente a aprender a expresarse o comprender el idioma, sino que, además, le abrirá muchas oportunidades laborales y desde luego, mejorará notoriamente su calidad de vida, se abrirán las puertas a las diversas culturas y por supuesto, será más competitivo frente a otras personas que no son bilingües.

Si bien es cierto, el deber ser de la enseñanza del inglés, consiste en ofrecer un proceso educativo que facilite el aprendizaje significativo, comunicativo y contextualizado del idioma, este proceso requiere de (e) lúdicas que de acuerdo con Cuasapud y Maiguashca (2023). “favorecen en la adquisición de conocimientos a través del juego, beneficiando de gran manera el proceso de aprendizaje” (p.153). Esto implica que el docente promueva ambientes donde el estudiante pueda comprender, usar y practicar el inglés de la manera más natural posible, desarrollando las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir, todo a través de experiencias auténticas, motivadoras y de acuerdo con la edad y nivel de aprendizaje.

De acuerdo con Toala y otros (2024) “la enseñanza del idioma inglés ha cambiado de forma notable en los últimos años. debido al desarrollo de nuevas tecnologías y a la incorporación de enfoques pedagógicos más innovadores”. (p.52). De acuerdo con lo anterior, la enseñanza del inglés ya no puede limitarse a la transmisión tradicional de contenidos, sino que debe orientarse hacia un proceso educativo que facilite un aprendizaje significativo, comunicativo y contextualizado. En este sentido, se vuelve indispensable incorporar metodologías que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes, fomenten su participación activa y aprovechen herramientas digitales y recursos didácticos que potencien la motivación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Así, la enseñanza del inglés se concibe como un proceso dinámico, flexible y centrado en el estudiante, capaz de adaptarse a los cambios sociales y tecnológicos que caracterizan el entorno educativo contemporáneo.

En Colombia se ha realizado una trayectoria de programas para transformar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés y en la actualidad se viene desarrollando el llamado “Programa Nacional de Inglés (2015-2025) llamado “Colombia Very Well!” el cual es “la consolidación de la iniciativa como una política de estado” (p.1), de acuerdo con lo señalado en el programa nacional encabezado por ministra de Educación Nacional: María Fernanda Campo Saavedra, considerada “una iniciativa que se suma a los otros programas impulsados por el Ministerio de Educación Nacional para favorecer el mejoramiento de la calidad de la educación” (p.2). Esto, pone de manifiesto que se el país le sigue apostando a la enseñanza del inglés para generar mayor desarrollo y que los colombianos puedan tener logros significativos en sus futuras carreras; por ende, es necesario que los docentes sean competentes para que los ideales y los resultados se puedan consolidar.

Es importante destacar, que en el programa considera a la innovación como la marca de la pauta del futuro, donde es importante el acompañamiento y formación de docentes. En cuanto al modelo pedagógico completo, se pretende “ampliar intensidad horaria de inglés como materia para primaria” (p.18), se proyecta además una ideal infraestructura de apoyo y tecnología es decir “laboratorios de inglés para la inmersión con el apoyo de tecnología” (p.18) donde la motivación, la integración y las actividades

extracurriculares, juegan papel importante en el desarrollo de la propuesta del programa. La importancia de este nuevo programa radica en que se deben desarrollar iniciativas que garanticen una base sólida para todos los niños de Colombia, donde se motive al docente. se fortalezcan sus habilidades de enseñanza de inglés, así como sugerencia de planes de estudio y herramientas pedagógicas presenciales y virtuales para enseñarlos.

Ahora bien, aunque el gobierno colombiano ha implementado el Plan Nacional de Bilingüismo como una estrategia para fortalecer el aprendizaje del inglés en todas las instituciones educativas, la realidad evidencia una brecha significativa entre los colegios públicos y privados. En el contexto específico donde se desarrolla esta investigación, dicha brecha se manifiesta debido a que entre los síntomas más visibles se encuentra el bajo nivel de dominio del idioma por parte de los estudiantes y a la poca exposición a actividades comunicativas auténticas. Estas situaciones se relacionan con diversas causas, entre ellas la falta de recursos, la limitada disponibilidad de materiales de apoyo, y la presencia de docentes que, aunque comprometidos, en muchos casos no cuentan con formación especializada en enseñanza del inglés. Como efectos, esta combinación de factores impacta directamente en el rendimiento académico de los estudiantes, en su motivación para aprender el idioma y en la posibilidad de alcanzar los niveles de competencia.

Por lo general, los docentes que imparten la asignatura de lengua extranjera inglés cuentan con distintos niveles de formación o especialización en el área; para ello, recurren a la práctica de métodos tradicionalistas que en definitiva no logran impactar en el estudiante, sino que, al contrario, lo desmotiva, lo atrasa y lo descontextualiza. De acuerdo con Clavijo A (2016). “Los profesores en ejercicio requerirían calificar su práctica a través de pedagogías más sociales y culturalmente contextualizadas del inglés como lengua extranjera que conduzcan a una enseñanza innovadora, utilizando sus realidades educativas y concentrándose menos en las teorías descontextualizadas”, por ende, la realidad que se puede apreciar en las diferentes escuelas, en especial, en la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris, sede Nuestra Señora de Monguít, de la ciudad de San

José de Cúcuta, departamento Norte de Santander, Colombia, es que los maestros coinciden en que se debe mejorar la implementación de estrategias pedagógicas.

De acuerdo con el anterior autor, “poner en marcha una iniciativa educativa sólida para las escuelas públicas, requeriría la contratación de un buen número de profesores de inglés que estén profesionalmente capacitados para enseñar en primaria” (p.10). Pero lamentablemente este tipo de iniciativas no se van a poder establecer dentro del sistema educativo colombiano, por lo menos no por ahora, por lo que se hace necesario la puesta en práctica de un proyecto donde se involucren estrategias novedosas, apoyadas en las TIC, según las potencialidades e intereses de los estudiantes. Por ahora, se deben realizar ajustes y buscar estrategias para poder enseñar el idioma como debe ser. De esta manera, el rendimiento académico mejorará cuando se implementen las estrategias idóneas que también motiven adquirir de manera proactiva las habilidades comunicativas del idioma inglés: Reading (leer), writing (escribir), listening, (escuchar), y speaking (hablar). Por su parte, Beltrán afirma que,

Existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma y adquirir un nuevo idioma... la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primer. (p. 5).

Por ende, es primordial captar el interés de los estudiantes a través de estrategias (e) y hacer que ellos se sientan involucrados en los diferentes procesos. Pero como lo indican los docentes, las estrategias (e) empleadas son básicas y los recursos tecnológicos son limitados. A pesar de que la implementación de (e) con apoyo de las TIC tienen mayor recepción e impacto en los estudiantes, muchos estudiantes no lo logran disfrutar de tan importantes herramientas, debido a que no se cuenta con los recursos pertinentes o no se ha establecido un proyecto innovador que logre mitigar el impacto de la falta de implementación de (e) innovadoras que permitan la adquisición del segundo idioma y que de esta manera el estudiante tenga las habilidades y competencias necesarias para desenvolverse como lo hace con el idioma materno.

En la institución Educativa a la cual se está haciendo referencia, en cuanto a los docentes que imparten la asignatura de idioma extranjero inglés en el grado segundo, se puede apreciar que por lo general llevan a cabo sus clases con (e) tradicionales poco

innovadoras, De acuerdo con Flores y otros (2024). “Los criterios curriculares tradicionales y los profesores se deben ajustar a los cambios requeridos”. (p.30). El motivo por el cual los docentes llevan a cabo las clases de manera tradicional, se debe a que desconocen las (e) didácticas idóneas necesarias para la enseñanza del idioma inglés básico.

Para Guarniz y Risco (2022).

Es fundamental implementar políticas educativas que fortalezcan el currículo de inglés en todas las etapas educativas... esto incluye la formación continua de docentes, el acceso equitativo a recursos educativos digitales y físicos, y la integración de métodos pedagógicos innovadores que impulsen el desarrollo holístico de las habilidades lingüísticas. (p.13).

Según lo anterior, para poder cumplir con la política educativa, es importante empezar a fortalecer todo lo que tenga que ver con los procesos de enseñanza, para ello se debe contar con información, metodologías y (e) que se ajusten a las necesidades inmediatas que se presentan.

Por otra parte, los docentes que imparten la asignatura de idioma extranjero inglés en el grado segundo, le dan poca importancia a la asignatura y sin motivación.

Baltazar y otros (2024) señalan:

No solamente los alumnos necesitan la motivación, sino también los profesores, debido a que, si la motivación es lo suficientemente fuerte, se convierte en responsabilidad, la misma que los docentes deben sentir hacia su labor docente, en donde la visión con respecto al idioma inglés se fortalezca, crezca y florezca. (p.11414).

De acuerdo con los autores, la motivación por parte de los docentes es necesaria para llevar a cabo los procesos de enseñanza y más en el área que se está tratando. Pero esto se debe primordialmente a que los docentes no cuentan con las herramientas ni los recursos necesarios para la praxis de la enseñanza del idioma inglés. Guarniz y Risco (2022), por su parte señalan: Las instituciones se enfrentan a una serie de obstáculos significativos entre los más destacados se encuentran la limitada disponibilidad de recursos tanto financieros como pedagógicos lo que dificulta la implementación efectiva de programas de enseñanza. (p.12). Esto sucede de igual manera con los docentes de la Institución al cual va dirigido el presente proyecto.

Partiendo de lo antes expuesto, los docentes no logran impactar en el estudiante a la hora de enseñar dentro de la institución. Es por ello que Briceño y otros (2024). mencionan: “El avance de la tecnología siempre significa un impacto a la educación y, por consiguiente, al estudiante.” (p. 12). Por tanto, quienes buscan innovar en sus clases, debe incorporar las tecnologías, pero recordando siempre que los recursos tangibles también se deben tener en consideración, ya que la experiencia vivida deja un aprendizaje significativo. Otro de los síntomas encontrados, es que los docentes no innovan al momento de planear las (e) didácticas para la enseñanza del idioma inglés. Por su parte, Briceño y otros (2024). señalan que “la verdadera innovación creativa surge de conocimientos originales y no es simplemente una repetición de lo ya existente” (p.10). Es así como la imaginación y la creatividad deben estar presentes al momento de planear clases didácticas de impacto.

Aunado a esto, los docentes que imparten la asignatura, son poco lúdicos al momento de impartir las clases de inglés. De acuerdo con Flores y otros (2024). El uso de tecnología, las (e) musicales, y el carácter lúdico, debe estar presente en cualquier (e) que se quiera utilizar. (p.74). Es por ello que como docentes se debe tener claro que la manera como se imparten las clases ayuda a fortalecer los procesos en los estudiantes, la actitud es clave, de lo contrario, los momentos se tornarán aburridos, sin propósito y las expectativas van a decrecer. Por ende, es importante dar a conocer estrategias lúdicas que según Beltrán (2023) “se caracterizan por ofrecer experiencias educativas valiosas y eficaces que promuevan la interacción y la exploración, lo cual resulta especialmente importante en el proceso de aprendizaje de los niños.” (p.16). las cuales ayudarán no solamente a los docentes de la institución sino a aquellos que tomen la iniciativa de considerar los ideales para fortalecer la práctica pedagógica.

Es importante señalar, además, que los docentes que imparten el área de inglés, generalmente poseen poco dominio en cuanto a las habilidades comunicativas del idioma inglés: listening, reading, writing and speaking (escuchar, leer, escribir y hablar) y este es considerado el principal desafío, ya que, sin esto, es muy difícil lograr resultados contundentes. Según Baltazar y otros (2024): “los profesores de inglés en muchos casos apenas alcanzan un nivel intermedio de inglés, por lo que los programas y los textos de

libros aprobados resultan inadecuados para las condiciones de muchas escuelas” (p.11415). Es así, como la capacitación del personal se hace necesaria, entre más personal capacitado, obtendremos mejores resultados en cada una de las fases en las cuales se esté evaluando los procesos que se llevan a cabo en las instituciones.

Lo anterior, pone de manifiesto que hace falta de preparación o existe poco dominio en cuanto al manejo de la enseñanza del idioma extranjero inglés. Tal como lo sostiene Baltazar y otros (2024). “Un segundo rasgo problemático es la formación, capacitación y experiencia que tienen los profesores de inglés, ya que muchos no cumplen con el perfil que se estipula en los programas, los cuales cumplen con muy poca experiencia y, en casos, con nula experiencia” (p.11416). Pero sí es importante aclarar, que la voluntad del docente está por encima de cualquier obstáculo y que, si se lo proponen, pueden lograr muchas cosas que beneficiarían a la población estudiantil. Solo es cuestión de arriesgarse a formarse y mejorar cada día en todo lo que tenga que ver con su formación continua.

Ahora bien, es importante mencionar las acciones por las cuales el investigador hace el pronóstico, es decir las consecuencias y las situaciones por las cuales se pueden dar si siguen los síntomas. Para ello, se inicia mencionando que los docentes son poco competentes, hay baja productividad en los procesos, desmotivación y negatividad ante cualquier actividad que tenga que ver con el área. Flores y otros (2024), mencionan que “muchos docentes egresan con competencias limitadas en inglés y con poco conocimiento sobre cómo enseñar y gestionar de manera efectiva los diversos tipos de estudiantes que existen en las escuelas públicas” (p.13). De acuerdo con lo señalado por los autores es evidente que las competencias limitadas hacen que el docente encargado de impartir inglés se muestre siempre renuente a los procesos, por ende, se verán reflejados resultados poco convencionales.

Otra consecuencia que se puede resaltar, es la baja calidad formativa y rechazo o miedo al idioma, desarrollando una actitud negativa hacia el inglés. Para Flores y otros, (2024), “los desafíos en cuanto a la calidad de la enseñanza incluyen una carencia generalizada de competencias en el idioma inglés y un conocimiento limitado de las metodologías efectivas para la enseñanza de idiomas”. En definitiva, el constante

crecimiento y formación en el idioma, así como la puesta en práctica de (e), es determinante para lograr una calidad en el enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, de no ser considerado, los docentes se verían estancados en su profesión y se ampliaría la brecha frente a estudiantes de otras regiones en la cuales se imparte el idioma inglés de manera apropiada.

Toledo 2016, citado por Flores (2024). Señala:

Los profesores de inglés han experimentado preocupación y desmotivación sobre su propia imagen, debido a que consideran que sus años de estudios no son suficientes para enfrentar la realidad educativa actual, lo cual se traduce en que no se sientan preparados para alcanzar las metas disciplinarias exigidas, generando en ellos una búsqueda constante de nuevas herramientas y estrategias, más eficientes y aplicables a cada realidad. (p.4)

Es así como, la desmotivación por parte de los estudiantes y apatía por parte de los docentes con respecto al idioma inglés, las clases repetitivas y bajos resultados en el aprendizaje se consideran consecuencias de la apatía y desmotivación de los docentes; de la allí surge la importancia del aprendizaje activo que, según Mamani, M y otros (2024). “hace alusión a un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, en la que este asume un papel activo en la construcción de su propio proceso de aprendizaje, en lugar de recibir información de manera pasiva” (p.13). Si no se actúa, habrá poca participación estudiantil en los espacios académicos, el clima escolar será poco dinámico, los resultados de los estudiantes a futuro no serán favorables y estarían poco preparados para los retos que deben enfrentar en el mundo globalizado que cada vez es mucho más complejo.

Otra de las consecuencias que se pueden percibir está relacionado con las técnicas didácticas, las cuales, si no se desarrollan como debe ser, habrá pérdida de interés por el aprendizaje del idioma inglés, poca retención de la información dada y ambiente escolar monótono y estresante. De acuerdo con Guarniz, A. y Risco, P. (2024). “Es fundamental utilizar estas técnicas al enseñar cualquier tema de interés hacia los alumnos pues permiten adaptar el contenido a los diferentes estilos de aprendizaje.” (p.30). Si no se actúa, el desinterés del estudiante con respecto a la asignatura se acentúa; habrá bajo rendimiento y se estancaría los procesos metodológicos de los docentes.

Según Salas (2019), citado por Flores y otros (2024), “los docentes deben saber seleccionar determinadas (e) con el propósito de que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas en el área de inglés como lengua extranjera”. Este planteamiento refleja el deber ser de la enseñanza del inglés: un proceso pensado y cuidadoso, donde las (e) no se eligen al azar, sino con la intención de acompañar a los estudiantes en su crecimiento y de brindarles oportunidades reales para comprender, usar y disfrutar el idioma. Lo más idóneo es que el aula de inglés debería convertirse en un espacio que motive, que dé confianza y que permita a cada estudiante avanzar a su propio ritmo.

Sin embargo, cuando se observa la realidad cotidiana, se muestra una situación muy distinta. Muchos estudiantes finalizan su formación con un bajo nivel comunicativo y con la sensación de que aprender inglés es difícil, frustrante o incluso inútil. Estas percepciones no surgen de la nada: se acumulan año tras año cuando el aprendizaje no logra conectar con sus necesidades, intereses o contextos. Si esta situación persiste, los vacíos se hacen más grandes y cada nuevo grupo hereda los mismos desafíos, afectando su confianza y su relación con el idioma. Así, la calidad educativa en lenguas extranjeras decae, y con ella, las posibilidades de que los estudiantes encuentren en el inglés una herramienta para abrir puertas en su vida personal y profesional.

Partiendo de estas premisas, para el autor surgen o se plantean las siguientes interrogantes: ¿Qué estrategias están utilizando actualmente los docentes de segundo grado para la enseñanza del idioma inglés básico? ¿Cómo pueden planificarse estrategias lúdicas que respondan a las necesidades de los estudiantes de educación primaria en el aprendizaje del idioma inglés básico? ¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de educación primaria? ¿Qué impacto tiene la implementación de estrategias lúdicas en el nivel de motivación, participación y adquisición de conocimientos en inglés básico por parte de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris, Sede la Monguí?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

GENERAL:

Promover estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez París Sede Nuestra Señora de Monguí.

ESPECÍFICOS:

- Diagnosticar las estrategias empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.
- Planificar estrategias lúdicas como aprendizaje activo para la enseñanza del idioma inglés básico en educación primaria.
- Aplicar estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico en educación primaria.
- Valorar el impacto de aplicación de las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico en educación primaria.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El aprendizaje del idioma inglés se ha venido convirtiendo, no solo en una forma de adquirir conocimientos esenciales como requisito para obtener un título académico, sino que además se ha convertido en un tema estratégico en Colombia y en América Latina. Para ello, los países han desarrollado (e) nacionales, creando programas y realizado inversiones para expandir el acceso a las oportunidades de aprender inglés, promoviendo el acercamiento de otras culturas y fortaleciendo las competencias de los ciudadanos. En tal sentido, en Colombia, se busca que, desde edades muy tempranas, la enseñanza del idioma inglés sea una de las (e) que se proponen en el ámbito de la educación, teniendo en cuenta el referente teórico que ofrece el texto Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, todo esto con el fin de favorecer el mejoramiento de la calidad de la educación.

De igual manera, comunicarse en una lengua extranjera es una habilidad indispensable en el mundo de hoy. No sólo hace posible la movilidad académica y laboral de las personas, sino que es una de las bases sobre las cuales se construye la capacidad competitiva de una sociedad y además es una herramienta para abrirse a nuevas culturas y nuevas experiencias, con la finalidad de alcanzar conocimientos que de otra manera escaparían a nuestro alcance. Según Beltrán (2017).

En virtud del desarrollo tecnológico actual, la gran demanda de profesionales con competencia comunicativa en el idioma inglés y el permanente intercambio cultural, hace imperiosa la necesidad de la aplicación de nuevos procesos metodológicos que ayuden a alcanzar el objetivo primordial del aprendizaje que exige esta nueva sociedad, el desarrollo de la competencia comunicativa. (p.4).

Es por eso, que la comunicación y expresión en una lengua distinta a la materna, en este caso inglés, servirá al estudiante egresado de nuestra Institución en su formación profesional y personal, facilitando la interacción con el mundo moderno y la capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, así como las exigencias de un mundo globalizado.

Si bien es cierto, hoy día, las diferentes instituciones buscan crear diferentes métodos y (e) acordes a los intereses y las potencialidades de los diversos grupos de estudiantes a quienes va dirigida la enseñanza, donde la originalidad y la modernidad

juega papel importante en la adquisición de una segunda lengua y donde el enfoque comunicativo ha de tener relevancia para causar un impacto positivo en el desarrollo de las destrezas. La tarea de los docentes debe estar enfocada en el fomento del desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma inglés, considerando que en los momentos de la clase, se deben crear (e) dinámicas e innovadores que permitan que el estudiante se motive a aprender y las herramientas que ofrece las TIC, juegan un papel importante, ya que le ofrecen al estudiante muchos recursos que le permitirán interactuar con ellos y por ende, fortalecerá los procesos comunicativos en el segundo idioma.

Es importante señalar además que existen diferencias significativas en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes cuando se ponen en práctica (e) innovadoras. Por ende, la promoción de (e) lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico juegan papel importante a la hora de adquirir un idioma, en este caso, el inglés; a lo largo de estos años se han ido creando varias innovaciones las cuales han permitido que los estudiantes interactúen aún más con las distintas herramientas que ofrece la tecnología, dichas innovaciones están transformando la manera en que se enseña y se aprende inglés, haciendo que el proceso sea más accesible, interactivo y efectivo para los estudiantes; Por ello, se propone realizar el presente proyecto en pro de seguir mejoran las (e) que posibiliten la enseñanza de idioma inglés de una manera lúdica, motivadora e innovadora.

Sin embargo, la innovación educativa es un concepto a menudo malinterpretado y asociado exclusivamente con la implementación de tecnología. Sin embargo, su alcance es mucho más amplio. El pedagogo español Jaume Carbonell (2001) la define como "un conjunto de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas" (p. 17). La innovación, por tanto, no es simplemente "hacer algo nuevo", sino un cambio planificado y deliberado que busca una mejora sustancial en los procesos y resultados del aprendizaje. Implica una reflexión crítica sobre la práctica existente, una fundamentación teórica sólida y una evaluación de su impacto.

Es importante mencionar, que el presente proyecto investigativo se guio bajo el Núcleo de Investigación, Educación Cultura y cambio (NIEDU02), el cual orienta procesos académicos enfocados en la transformación educativa y social. Asimismo, se enmarca en la línea de investigación UPEL fue Innovación, Evaluación y Cambio (LIIEC024), lo que permitió fundamentar el estudio desde una perspectiva crítica y reflexiva, orientada a la mejora continua de las prácticas pedagógicas. En este sentido, el proyecto articula sus objetivos con dichos lineamientos investigativos, fortaleciendo la implementación de estrategias innovadoras que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza del inglés y al desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes.

SECCIÓN II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo, se hará mención a aspectos fundamentales que se deben tener en consideración: se comenzará con los antecedentes, que se refieren a los estudios previos realizados a nivel internacional, nacional y regional; seguidamente, se especificarán las bases teóricas, que constituyen el andamiaje conceptual de la investigación; y por último, se señalará lo correspondiente a las bases legales, realizando un análisis sobre las diferentes leyes y normas relacionadas con el estudio. Como señala Hernández, Fernández y Baptista (2014), "el marco teórico o referencial es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio" (p. 61).

Antecedentes de la Investigación:

El desarrollo de toda investigación requiere de una revisión exhaustiva de estudios previos que sirvan como marco de referencia y punto de partida. Esta exploración documental permite no solo contextualizar el problema de estudio, sino también identificar vacíos en el conocimiento, evitar la duplicación de esfuerzos y fundamentar la pertinencia del trabajo propuesto. A continuación, se presentan antecedentes a nivel internacional y nacional que se vinculan directamente con las variables de esta investigación: la enseñanza del idioma inglés, el uso de (e) innovadoras y los desafíos pedagógicos en la educación primaria.

Antecedentes Internacionales

A nivel de Hispanoamérica, diversas investigaciones han abordado la enseñanza del inglés desde perspectivas que resultan complementarias para este estudio. En primer lugar, García (2020), del Tecnológico de Monterrey, en su proyecto de maestría titulado

"El aprendizaje situado en la enseñanza del idioma inglés en alumnos de primaria". Su objetivo fue capacitar al personal docente para que, por medio del aprendizaje situado, contribuyan al aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés. A través de una investigación aplicada con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel descriptivo, concluye que, en general, la implementación del aprendizaje situado como bases para la enseñanza del idioma inglés resultó del agrado de los estudiantes y que dicho aprendizaje contribuyó a la mejora de idioma inglés, por lo que se concluye que es efectivo mezclar el aprendizaje con la vivencia y considerar en la planeación de la actividad el contexto social y cultural en el que se encuentran los estudiantes.

Este estudio es fundamental, pues constituye un antecedente sólido que respalda la pertinencia de implementar metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés en educación primaria. Sus resultados muestran que el aprendizaje situado, al vincular contenidos escolares con las experiencias y el entorno sociocultural de los estudiantes, no solo incrementan la motivación, sino que facilitan la comprensión del idioma. Para el proyecto de investigación que incorpora aprendizaje activo y (e) lúdicas como herramienta para fortalecer la enseñanza del inglés, este antecedente aporta fundamentos importantes. Primero que los estudiantes aprenden con mayor efectividad cuando participan en actividad contextualizadas y en segundo lugar, que respalda la idea de que la motivación y el disfrute sin factor clave para potenciar la expresión oral, la pronunciación y la participación activa en el aula, componentes centrales del aprendizaje del inglés en los primeros años.

De manera similar, Peña (2024), de la Universidad César Vallejo de la ciudad de Lima, Perú, presentó la tesis de maestría "Uso de canciones en la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa Lima, 2024". Su objetivo fue determinar la influencia del uso de canciones en la expresión oral del inglés. A través de una investigación pre experimental con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativo, concluye que, el uso de canciones es una estrategia efectiva para mejorar la expresión oral, entonación y pronunciación del inglés en estudiantes de primaria, contribuyendo al desarrollo de habilidades lingüísticas integrales y resaltando la importancia de métodos innovadores en la enseñanza del inglés.

Este antecedente adquiere especial pertinencia para el contexto educativo en contexto, ya que evidencia cómo el uso de canciones puede transformar de manera significativa la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria. En Colombia, donde la enseñanza del inglés enfrenta desafíos como la limitada exposición al idioma, la falta de recursos didácticos y la necesidad de fortalecer la competencia oral desde los primeros años, los resultados de esta investigación ofrecen una orientación valiosa para los docentes de primaria.

De igual modo, Li (2023), de la Universidad Politécnica de Valencia, presentó la tesis: "Estudio sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en la escuela primaria china". Su objetivo fue explorar la aplicación de la enseñanza gamificada en las aulas locales chinas de primaria a través de un pequeño caso práctico". La investigación tiene un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, de nivel investigativo descriptivo propositivo. Dentro de las conclusiones del proyecto, se puede extraer el cambio de los estudiantes de aprendizaje pasivo a activo, mejorando y resolviendo los problemas de enseñanza de vocabulario, aumentando la capacidad de los estudiantes para aprender conocimientos de vocabulario y a ayudar a cultivar la cooperación de los estudiantes.

Este estudio aporta fundamentos significativos para el presente proyecto, ya que demuestra que la gamificación puede transformar la dinámica tradicional del aprendizaje del inglés al promover la participación activa del estudiante, los hallazgos del autor, evidencian que, cuando se integran elementos lúdicos, los estudiantes dejan de asumir un rol pasivo y se involucran de manera más directa en la construcción de sus conocimientos. Esto coincide plenamente con el propósito de este proyecto, que busca fortalecer la enseñanza del inglés básico mediante (e) de aprendizaje activo y actividades lúdicas adaptadas al contexto escolar.

Antecedentes Nacionales

En el contexto colombiano, la investigación sobre la enseñanza del inglés en primaria revela una tensión constante entre las políticas educativas, las aspiraciones pedagógicas y la realidad del aula. Un estudio de alta pertinencia es el de Rojas y Sánchez (2022), quienes en su trabajo "Percepción Docente sobre la Implementación de

Enfoques Comunicativos en la Enseñanza del Inglés en la Educación Básica Primaria Pública de Cali", analizaron las percepciones de los maestros. Utilizando un diseño fenomenológico cualitativo con entrevistas y grupos focales, revelaron que, si bien los docentes valoran los enfoques comunicativos, enfrentan barreras significativas como la falta de recursos didácticos, la sobrecarga curricular y una capacitación limitada en didácticas específicas para primaria.

Este antecedente es fundamental porque profundiza en la voz del docente colombiano, quien es un actor central en cualquier proceso de innovación educativa. El estudio no solo resalta la falta de recursos y capacitación como obstáculos significativos, sino que también valida la pertinencia de la presente investigación. Al comprender que estos son los desafíos más apremiantes, el diseño de (e) lúdicas concretas, de bajo costo y adaptables se convierte en una solución directa y relevante para el contexto de la educación pública. En esencia, este antecedente demuestra que, para que la innovación sea efectiva en aulas como las de la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris, es vital desarrollar herramientas prácticas y accesibles que realmente empoderen a los educadores y les permitan aplicar enfoques innovadores de manera efectiva.

En esta misma línea, la tesis doctoral de Castañeda (2024), titulada "Historias de maestras de primaria acerca de la enseñanza del idioma inglés en un colegio público. *Teachers' Stories about English Language Teaching in a Public Primary School*", fue desarrollada en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá. Su objetivo fue narrar historias sobre la enseñanza del inglés en una escuela pública. A través de una metodología cualitativa, la autora concluye que la enseñanza en los primeros grados (Kínder a segundo) a menudo se simplifica a listas de vocabulario, generando dudas sobre su efectividad a largo plazo. Asimismo, revela la inseguridad de los docentes de grados superiores por su propio dominio del idioma.

El estudio de Castañeda (2024) es un antecedente valioso para esta investigación, ya que pone en evidencia una brecha pedagógica en los grados iniciales, precisamente donde se ubica la población de este trabajo (segundo grado). Dicho antecedente resalta el riesgo de una enseñanza superficial basada en la memorización, subrayando la necesidad de una pedagogía "emergente y localizada" que se adapte a las necesidades

reales del aula. En este sentido, la propuesta de (e) lúdicas de esta investigación responde directamente a ese llamado, ofreciendo un método que va más allá de la simple repetición de vocabulario para fomentar un uso comunicativo y significativo del idioma desde el inicio de la escolaridad.

Finalmente, a nivel local, se pudo encontrar el aporte de la tesis de maestría de Gómez (2021), quien publica el trabajo investigativo titulado: “Plan de formación dirigido a los docentes de educación primaria para las prácticas pedagógicas en el área de inglés”. Dicho plan se enfocó y desarrolló en la Institución Educativa Técnica de Los Patios Centro Dos, ubicada en el municipio de Los Patios, Norte de Santander, dirigida y acreditada por la Prestigiosa Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio”. El objetivo de su investigación fue: “Establecer un plan de formación dirigido a los docentes de educación primaria para el desarrollo de las prácticas pedagógicas en el área de inglés”, para ello, empleó el enfoque metodológico cualitativo, con un enfoque hermenéutico y un estudio soportado en la teoría fundamentada.

De este estudio se derivó conclusiones dentro de las cuales las más relevantes se pueden mencionar con relación a su segundo objetivo específico: diseñar un plan de formación dirigido a los docentes de educación primaria para el desarrollo de prácticas pedagógicas en el área de inglés, en este caso, se lograron plantear una charla, dos talleres de formación pedagógica relacionados con las prácticas pedagógicas en el inglés y las (e) y recursos para la enseñanza y el aprendizaje de dicho idioma, también se planificó un seminario taller para evidenciar las experiencias de los docentes en relación con las prácticas pedagógicas. A su vez, se logró que los docentes dinamizaran sus clases con la incorporación de diferentes recursos, enfocados hacia el conocer y aprender inglés, con énfasis en el desarrollo integral de los estudiantes, lo cual se está desarrollando con la puesta en marcha de (e) cognitivas, metacognitivas y socioafectivas.

La información dada por el autor tiene gran relevancia y puede aportar datos significativos para esta investigación por dos motivos. Primero, valida el enfoque de intervenir a través de la formación y la dotación de (e) concretas a los docentes. Segundo, demuestra que tales intervenciones pueden impactar positivamente en la construcción

de aprendizajes significativos. Aporta un modelo de cómo una propuesta puede ser estructurada (talleres, seminarios) y justifica el objetivo de este trabajo, que no es solo crear (e), sino proponerlas como una herramienta que transforme la práctica pedagógica en el aula.

Bases Teóricas

Este apartado constituye el pilar conceptual de la investigación, pues en él se exponen y analizan las teorías, enfoques y principios que fundamentan la propuesta de (e) lúdicas para la enseñanza del inglés en la infancia. Se organiza de manera deductiva, partiendo de las grandes teorías sobre el desarrollo infantil y la adquisición de segundas lenguas, para luego profundizar en la naturaleza de la lúdica como (e) pedagógica y el aprendizaje activo como su vehículo. Finalmente, se culmina con la conceptualización de la propuesta como una innovación educativa pertinente. Es fundamental esta fundamentación, ya que, tal como sugieren metodólogos como Tamayo y Tamayo (2012), un marco teórico sólido permite ampliar la descripción del problema de investigación, proveyendo un lente analítico indispensable para comprender y justificar su abordaje.

Estrategias lúdicas: Hernández, (2014) citado por Chávez (2018), sustenta que “las (e) lúdicas son unas herramientas que fomentan la solución de problemas y el desarrollo del aprendizaje” (p.5). Además, su utilización crea un ambiente favorable para que el estudiante le tome interés a los temas y contenidos de áreas que les resultan difíciles de procesar.

De igual modo, el autor cita a González y a Rodríguez (2018) quienes describen las características más resaltantes de las (e) lúdicas:

1. Son recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas.
2. Son libres.
3. Organiza las acciones de un modo propio y específico.
4. Ayudan a conocer la realidad.
5. Permiten al niño afirmarse.
6. Favorece el proceso socializador
7. Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

Al revisar la información presente, se sostiene que las (e) lúdicas son importantes debido a que son esenciales para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, donde el juego es un agente que permite establecer una práctica en el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo, donde el objetivo fundamental es abordar el aprendizaje de forma sencilla, de tal manera que el estudiante cree su conocimiento de forma divertida y dinámica.

El uso de (e) lúdicas en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera la educación básica primaria, ha cobrado gran relevancia en los enfoques pedagógicos contemporáneos. Estas estrategias no se limitan a actividades recreativas, sino que constituyen herramientas fundamentales para promover un aprendizaje significativo especialmente en las primeras etapas escolares. En ese sentido, el juego se entiende como un mecanismo esencial que favorece la adquisición del idioma al generar ambientes interactivos y motivadores donde los estudiantes pueden practicar interiorizar la segunda lengua.

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978), citado por Mojica (2025), plantea que el aprendizaje ocurre a través de la interacción social y el juego ofrece un contexto idóneo para el desarrollo del lenguaje, ya que permite a los estudiantes comunicarse, negociar significados y ampliar sus habilidades lingüísticas dentro de su zona de desarrollo próximo. De igual manera, Piaget (1962), citado por el mismo autor, sostiene que el niño construye activamente su conocimiento y a través del juego logra asimilar nuevo caudal y estructuras gramaticales de manera natural y contextualizada. En el ámbito de la enseñanza del inglés las (e) lúdica como juegos didácticos, dramatizaciones, canciones, dinámicas grupales y actividades interactivas, han demostrado ser altamente efectivas para el desarrollo de las habilidades comunicativas *listening, speaking, reading y writing*. Estas estrategias contribuyen a la creación de un ambiente de aprendizaje con bajos niveles de ansiedad, lo cual resulta fundamental para la adquisición de una lengua extranjera, ya que los estudiantes se sienten más seguros para participar, cometer errores y aprender de ellos

Desde el enfoque investigativo, diversos estudios de carácter cualitativo han evidenciado que la implementación de estrategias lúdicas incrementa la motivación, la

participación y el rendimiento académico en el aprendizaje del inglés. La revisión de la literatura especializada permite identificar múltiples enfoques en torno a su aplicación lo que resalta la importancia de una planificación pedagógica intencional que articule el juego con los objetivos de aprendizaje de igual manera el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han ampliado las posibilidades de incorporar actividades lúdicas innovadoras, facilitando entornos más dinámicos e interactivos.

En síntesis, la incorporación de estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma inglés en la educación básica primaria, se sustenta en sólidos fundamentos teóricos y empíricos que respaldan su eficacia como mediadora del aprendizaje; sin embargo, se hace necesario continuar profundizando en su estudio e implementación, con el fin de optimizar su uso y potenciar el desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes.

Figura 1.

Estrategia Lúdicas en la enseñanza del inglés.



Nota: Elaboración propia.

De acuerdo con los representados en la gráfica, se logra evidenciar diversas formas y maneras de profundizar en la enseñanza del idioma inglés a través de estrategias lúdicas, entendidas como un conjunto de acciones y prácticas pedagógicas innovadoras que permiten comprender y transformar la realidad que se vive en las aulas de clase. Desde esta perspectiva, dichas estrategias como las canciones, dramatizaciones, juegos didácticos, actividades grupales, *role playing* y el uso de recursos digitales se constituyen en herramientas que favorecen en un aprendizaje significativo dinámico y contextualizado.

Enseñanza del idioma Inglés: De acuerdo con Garbey (2023). “La enseñanza de inglés con fines específicos (IFE) también conocido como English for Specific Purposes (ESP) es el enfoque de enseñanza-aprendizaje que ha guiado la formación específica” (p.1). De acuerdo a lo anterior, en la enseñanza del inglés en Educación primaria, persiste la idea que basta con trabajar con vocabulario y temas específicos para lograr aprendizajes significativos. Sin embargo, este enfoque centrado únicamente en contextos léxicos resulta limitado, que ya no permite desarrollar de manera integral las habilidades comunicativas que los estudiantes necesitan para interactuar de forma efectiva en diferentes situaciones reales.

El autor también señala que “Las tendencias actuales nos indican que existe un cambio en el enfoque de la enseñanza de inglés con Fines Específicos”. (p.63). Esto implica una transición desde metodologías tradicionales, centradas solo en contenidos lingüísticos, hacia otras propuestas que fomentan el desarrollo de competencias comunicativas reales y contextualizadas. Por tanto, aprender para enseñar se convierte en un principio fundamental y es el que el docente no solo debe dominar el idioma, sino comprender los enfoques pedagógicos contemporáneos para adaptarlos a los intereses y potencialidades de los estudiantes, para favorecer el aprendizaje de una manera más significativa y funcional.

Además, en este contexto de transformación pedagógica, resulta incorporar estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza del idioma inglés en la educación primaria. Estas estrategias permiten trascender la enseñanza tradicional centrada en la memorización de vocabulario promoviendo en su lugar la interacción, la

motivación y el uso real del idioma en situaciones comunicativas. A través de actividades como juegos, dramatizaciones, canciones grupales, el estudiante se convierte en un sujeto activo de su aprendizaje, desarrollando no solo competencias lingüísticas, sino también habilidades sociales y emocionales. En consecuencia, el docente debe asumir un rol mediador y facilitador, diseñando experiencias de aprendizaje innovadoras que integren lo lúdico con lo pedagógico.

Aprendizaje Activo: Según Biase (2019) citado por Bello y otros, “el aprendizaje activo o ecológico, abarcan la capacidad de niños y adultos de resolver problemas y buscar información en el ambiente, en pro de la construcción de su propio conocimiento” (p.1355). En el ámbito de la enseñanza del inglés, este tipo de aprendizaje implica reconocer que los estudiantes, tienen la capacidad de resolver problemas, explorar su entorno y buscar información significativa para construir su propio conocimiento del idioma. No se limita a repetir estructuras o memorizar vocabulario, sino que se potencia cuando los estudiantes interactúan con situaciones reales, investigan, experimentan y utilizan el idioma en contextos auténticos. que favorecen su comprensión y desarrollo comunicativo.

En el campo investigativo, los estudios sobre el aprendizaje activo desde la perspectiva cognitiva se han enfocado en situaciones donde los estudiantes deben resolver problemas: “este proceso se concibe como un espacio donde se plantea una meta por cumplir, y en el que resulta fundamental determinar las (e) o recursos más apropiados para alcanzarla (Bush et al, 2018)”. (p.1355). De esta manera, la investigación analiza cómo los participantes activan sus capacidades cognitivas para enfrentar desafíos, tomar decisiones y construir conocimiento a partir de dichas experiencias.

Ahora bien, el aprendizaje activo como Eje de la Práctica Pedagógica: La propuesta de (e) lúdicas no puede entenderse como un conjunto de actividades aisladas, sino que se enmarca y se potencia dentro de un paradigma pedagógico más amplio y fundamental: el aprendizaje activo. Este enfoque educativo sitúa al estudiante como el protagonista y agente de su propio proceso formativo, superando el modelo tradicional de transmisión pasiva de información. Como lo define Pimienta Prieto (2012), el

aprendizaje activo engloba un conjunto de metodologías deliberadamente centradas en el estudiante, cuyo objetivo es que este desarrolle habilidades cognitivas de orden superior a través de su implicación directa en tareas significativas y contextualizadas. En lugar de limitarse a escuchar, memorizar y repetir, el estudiante construye activamente su conocimiento mientras discute, investiga, crea, colabora y resuelve problemas.

Las (e) lúdicas, por tanto, no son un mero adorno, sino la materialización del aprendizaje activo en el aula de idiomas. Cada juego, canción o dramatización exige que los niños hagan algo más que recibir información lingüística: deben interpretar instrucciones, negociar significados con sus pares, tomar decisiones estratégicas y comunicarse para lograr un fin común o individual. Esta implicación directa es fundamental para reducir lo que el lingüista Stephen Krashen (citado en Cárdenas, 2006) denominó el filtro afectivo. Un filtro afectivo alto, provocado por la ansiedad, el miedo al error o el aburrimiento de una clase pasiva, actúa como una barrera psicológica que impide que el *input* lingüístico sea procesado y convertido en adquisición genuina.

Las actividades lúdicas y activas, al generar un clima de aula seguro, relajado, participativo y motivador, bajan drásticamente el filtro afectivo, abriendo las puertas a una adquisición del idioma mucho más eficiente, profunda y significativa. Este entorno de aprendizaje, al reducir la ansiedad, fomenta la experimentación con el lenguaje sin temor a cometer errores, promoviendo la fluidez y la confianza en la comunicación. De esta manera, el aprendizaje se convierte en un proceso natural y gozoso, impulsando a los estudiantes a explorar y utilizar el idioma de forma espontánea y efectiva. Este enfoque, lejos de ser una simple distracción, se consolida como una (e) pedagógica que potencia la motivación intrínseca, el cual es un motor clave para el desarrollo de competencias comunicativas en cualquier idioma.

Juegos de Roles: El juego de roles se ha consolidado como una estrategia didáctica relevante en los procesos de enseñanza de aprendizaje, especialmente en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés, como lengua extranjera. Según Rodríguez, citado por Carrera y Cárdenas (2021), esta estrategia constituye un enfoque creativo que permite dinamizar el proceso educativo al involucrar activamente a los estudiantes en situaciones simuladas, que favorecen la construcción del conocimiento. A través del

juego de roles, los estudiantes asumen distintos personajes y contextos comunicativos, lo que estimula su participación creativa y pensamiento crítico. De esta manera, se promueve un aprendizaje significativo donde el estudiante se convierte el protagonista de su proceso formativo, fortaleciendo su autonomía y motivación.

En ese sentido, el uso del juego de roles en el aula de inglés facilita el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que sitúa al estudiante en escenarios cercanos a la realidad, donde debe hacer uso del idioma de manera funcional. Esta experiencia no solo incrementa el entusiasmo y la implicación del estudiante, sino que también contribuye al desarrollo de competencias sociales y culturales esenciales en el aprendizaje de una lengua extranjera. En síntesis, el juego de roles constituye una estrategia pedagógica efectiva en la enseñanza del inglés, al integrar elementos lúdicos, con objetivos formativos claros. Su adecuada implementación favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, la motivación y la participación activa de los estudiantes respondiendo las demandas actuales de una educación centrada en el aprendizaje significativo y contextualizado.

Canciones y Rondas Infantiles: El canto se constituye como una estrategia pedagógica significativa dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente la enseñanza del idioma inglés en la educación básica. Según Laos (2025), “el canto favorece el desarrollo de la inteligencia emocional, la autoestima, la motivación y el autocontrol en los estudiantes, aspectos que inciden directamente en su disposición hacia el aprendizaje. En ese sentido, la incorporación de actividades musicales en el aula no solo responde a una dimensión lúdica, sino que también cumple una función formativa integral.

Desde esa perspectiva, el uso de rondas infantiles, canciones, didácticas y actividades de familiarización con el idioma inglés, permite generar ambientes de aprendizajes más dinámicos y, participativos. Esas partes prácticas facilitan la adquisición del vocabulario, la pronunciación y la comprensión auditiva de manera natural y contextualizada, promoviendo un aprendizaje significativo. Asimismo, el canto contribuye a disminuir la ansiedad, propia del aprendizaje de una lengua extranjera fortaleciendo la confianza del estudiante al momento de interactuar en el idioma.

En consecuencia, la integración del canto como estrategia didáctica, enseñanza del inglés favorece no solo el desarrollo de las competencias lingüísticas, sino también habilidades sociales, lo que lo convierte en una herramienta pedagógica pertinente e innovadora dentro de los enfoques actores de la educación.

Actividades con Material Concreto: El material concreto se constituye como un recurso didáctico fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la educación básica primaria, especialmente cuando se articula con estrategia lúdicas, ese tipo de material a ser tangible y manipulable, facilita la comprensión de concepto lingüísticos, que de otra manera resultarían abstractos para los estudiantes en las primeras etapas de aprendizaje. En ese sentido, el uso de objetos reales tarjetas ilustradas, juegos didácticos, recursos visuales y elementos del entorno permite los estudiantes establecer una relación directa entre el lenguaje y la realidad, favoreciendo así la adquisición significativa del idioma.

Desde una perspectiva pedagógica, en el material concreto fortalece el aprendizaje activo, ya que involucra al estudiante en procesos de exploración, manipulación y experimentación. Esto resulta especialmente relevante en la enseñanza del inglés, donde el desarrollo de habilidades comunicativas requiere de contextos reales y significativos. Al interactuar con materiales concreto, los estudiantes no solo adquieren vocabulario, sino que. También desarrollan habilidades de comprensión y expresión oral en situaciones contextualizadas. En estos procesos se integran elementos claves, como la observación, la verbalización y la simbolización, los cuales construyen al desarrollo del pensamiento, la creatividad y la resolución en problemas.

De acuerdo con Olaya, citado por Camacho y Ramos (2025), “los materiales, concretos, permiten transmitir el conocimiento de manera efectiva al involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje activo” (p.58). Asimismo, Pilatuña, citado por los anteriores autores, señala que “estos recursos estimulan los sentidos favorecen la interacción con el entorno y facilitan la construcción del conocimiento” (p.58). En el contexto de la enseñanza del idioma inglés, esto se traduce en una mayor motivación y participación, elementos esenciales para el desarrollo de la competencia comunicativa.

En relación con su clasificación, Curo y Barrios, citado por el anterior autor, plantean que “material concreto puede ser estructurado y no estructurado” (p.58).

Material Estructurado: El material estructurado se diseña con una intención pedagógica específica orientando el aprendizaje del idioma mediante actividades planificadas, como juegos didácticos con vocabulario en inglés, tarjetas de asociación de asociación palabra-imagen o recursos diseñados para practicar estructuras gramaticales. Según González, Citados por el mismo autor, todo este tipo de material facilita la comprensión de conceptos al ofrecer experiencias organizadas y guiadas.

Material no estructurado: permite una exploración más libre y creativa. Sin instrucciones rígidas, favoreciendo la iniciativa al estudiante. En la enseñanza del inglés, ese tipo de material puede incluir objetos del entorno, juegos espontáneos, elementos reciclados que los estudiantes utilizan para construir significados y comunicarse en el idioma de manera natural.

En consecuencia, la integración del material concreto por estrategia lúdicas favorece un aprendizaje más dinámico significativo y contextualizado, respondiendo a las necesidades actuales de la enseñanza del inglés en la educación primaria.

Juegos de Movimiento (Total Physical Response - TPR): Respuesta Física Total (RFT). “RFT es un método de enseñanza elaborado por un psicólogo estadounidense, James J. Asher, profesor en la Universidad Estatal de San Diego, en California. En inglés se conoce como el método TPR, “*Total Physical response*”. De acuerdo con Agreda, Huamán y Lavado (2020) citado por Castro y otros, RFT “es un enfoque de enseñanza que se basa principalmente en el uso de actividades lúdica que incorporan movimiento y gestos, dejando en segundo plano las reglas gramaticales, las cuales pueden resultar complejas para muchos estudiantes.” (p.91). Este enfoque se fundamenta en la relación entre movimiento corporal y adquisición lingüística, lo que lo convierte en una (e) pertinente para estudios que analizan métodos dinámicos y participativos en el proceso de aprendizaje. Aunado a esto, el autor señala que “el método le brinda a los niños la oportunidad de aprender de forma inclusiva, ya que considera las distintas habilidades y estilos de cada estudiante.” (p.91) se sitúa, en términos de pedagogía teórica, en el ámbito de la escuela activa cuyo supuesto básico

en aprender haciendo”. Esto refuerza su relevancia para investigaciones que buscan comprender cómo las experiencias prácticas y el involucramiento físico de los estudiantes pueden favorecer una mayor comprensión y retención del contenido.

Motivación y Participación:

La motivación constituye un factor determinante en los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, especialmente en la educación básica donde el interés y la disposición del estudiante influyen directamente en el desarrollo de habilidades comunicativas, según Ryan y Deci, citados por Puya (2026), “la motivación se define como un conjunto de estímulos o fuerzas internas y externas que expulsan al individuo a realizar una actividad en el contexto educativo”. Esta se convierte en un elemento clave que orienta la conducta del esfuerzo y la persistencia al estudiante de frente a las tareas de aprendizaje. En ese sentido, los anteriores autores también destacan que la motivación del docente juega un papel fundamental en el proceso educativo, ya que influye directamente en el comportamiento y la actitud de los estudiantes.

Un docente motivado es capaz de generar ambientes de aprendizajes dinámicos, que esperan el interés, la atención y el compromiso de los estudiantes favoreciendo así el desarrollo de habilidades lingüísticas, en el idioma inglés, por tanto, la motivación no solo es un proceso interno del estudiante, sino también un fenómeno que se construye en la interacción pedagógica. La motivación educativa está influenciada por diversos factores que se interaccionan, y afectan la disposición el interés y el rendimiento académico de los estudiantes. Estos factores se agrupan en dimensiones personales, sociales, familiares y escolares, las cuales inciden de manera significativa en la participación activa dentro del aula de inglés.

En reacción, con los factores personales y elementos como la autoestima, la autoconfianza, los intereses, la personalidad y las habilidades cognitivas desempeñan un en la motivación del estudiante. Un estudiante que posee una percepción positiva de sí mismo y confianza en sus capacidades y una participa tiende a participar activamente en actividades comunicativas en inglés, asumir retos y perseverar ante las dificultades.

En cuanto a los factores sociales, la interacción con compañeros, docentes y la comunidad educativa influye en la motivación y participación de los estudiantes. Un ambiente de aprendizaje basado en el respeto la, cooperación y el sentido de pertenencia favorecen la participación activa y el compromiso con el aprendizaje del inglés. Por su parte, los factores familiares también desempeñan un rol fundamental en la motivación académica. El apoyo emocional, la comunicación y el acompañamiento en el proceso educativo, influyen en la actitud de la estudiante hacia el aprendizaje.

En relación con los factores escolares, el clima del aula, las metodologías de enseñanza y los recursos didácticos, inciden significativamente en la motivación de los estudiantes. Un ambiente positivo participativo y respetuoso, favorece la expresión de ideas y la interacción en el idioma.

Finalmente, la participación activa y la autonomía se consolidan como elementos claves en la motivación del aprendizaje del inglés. Cuando los estudiantes tienen la oportunidad de tomar decisiones, expresar sus ideas y asumir un rol protagonista en su aprendizaje, desarrollan un mayor sentido de responsabilidad y compromiso. En síntesis, la motivación y la participación de la enseñanza del inglés son procesos complejos que dependen de múltiples factores interrelacionados, su adecuada comprensión permite al docente diseñar estrategias pedagógicas más efectivas orientadas al potencial el interés la implicación y el desarrollo integral de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

Interacción oral comunicativa: La interacción oral comunicativa se ha consolidado como un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, ya que favorece no solo la adquisición de competencias lingüísticas, sino también el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales necesarias para la interacción en contextos reales en un mundo globalizado donde la comunicación intercultural es cada vez más relevante, la capacidad de interactuar de manera efectiva en inglés se convierte en una competencia esencial para los estudiantes. En ese sentido, Ferrán y otros (2025) destacan que “la interacción oral permite los estudiantes participar activamente en el uso del idioma promoviendo la construcción del conocimiento a través del intercambio de significados” (p,1), ese proceso facilita el desarrollo de la fluidez, la pronunciación y la comprensión auditiva

elementos clave en la competencia comunicativa, asimismo señalan que “la interacción oral es vital para el aprendizaje de lenguas ya experimentan a los estudiantes la oportunidad de practicar el idioma y recibir una retroalimentación inmediata, lo cual fortalece el aprendizaje significativo.

Desde esa perspectiva, la enseñanza del inglés debe promover espacios donde los estudiantes pueden interactuar de manera constante mediante actividades como diálogos, juegos de roles, debates dramatizaciones y dinámicas grupales. Esas estrategias, especialmente cuando se articulan con enfoques lúdicos, generan ambientes de aprendizaje más motivadores, reducen la ansiedad y favorecen confianza en el uso del idioma. En síntesis, las interacciones comunicativas, constituye un eje central en la enseñanza del inglés al permitir el desarrollo integral de la competencia comunicativa; su implementación en el aula favorece la participación activa, la construcción colectiva del conocimiento y el aprendizaje significativo, respondiendo a las demandas de una educación orientada al uso funcionando el idioma en contexto reales.

Adquisición de vocabulario funcional: La adquisición de vocabulario funcional constituye un componente esencial en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, ya que permite a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva en contextos comunicativos reales, según la recuento de Butler y González citado por Ochoa (2026), “el funcionalismo lingüístico sostiene, que la lengua es ante todo un instrumento de comunicación que desarrolla en contextos, sociales y psicológicos” (p.1) Desde esta perspectiva, el aprendizaje del vocabulario en inglés, no debe limitarse a la memorización de palabras aisladas, sino de que debe orientarse hacia el uso significativo del idioma en situaciones concretas de interacción. En este sentido, la enseñanza del vocabulario funcional en inglés, implica seleccionar y trabajar palabras y expresiones que respondan a necesidades comunicativas reales de los estudiantes tales como: saludar, escribir, pedir información o expresare opiniones. Este enfoque favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, ya que los estudiantes aprender a utilizar el idioma con un propósito claro dentro de los contextos auténticos. Además, el aprendizaje contextualizado del vocabulario facilita su retención y uso adecuado al estar vinculado con experiencias significativas dentro y fuera del aula.

Por tanto, la incorporación de estrategias pedagógicas, como juegos, dramatizaciones, diálogos y actividades lúdicas permiten fortalecer la adquisición del vocabulario funcional del inglés, al brindar oportunidades de uso, práctico y reiterado. Estas estrategias alineadas con el enfoque comunicativo, promueven la participación activa de los estudiantes, incrementan su motivación y favorecen un aprendizaje más dinámico y significativo. En consecuencia, el desarrollo del vocabulario funcional se convierte en un eje clave para lograr una comunicación efectiva en el idioma inglés.

Comprensión auditiva: La comprensión auditiva constituye una de las habilidades fundamentales en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, ya que representa el punto de partida para el desarrollo de la competencia comunicativa, según Martínez y otros 2020, “el desarrollo de la comprensión auditiva en inglés promueve el estudiante de la interacción con diversos aspectos del lenguaje lo cual facilita posteriormente un desarrollo integrado del resto de las habilidades lingüísticas” (p.1); en ese sentido escuchar no solo implica decodificar sonidos, sino también interpretar significados intenciones, comunicativas y contextos de uso del idioma.

Desde esa perspectiva, la comprensión auditiva permite al estudiante familiarizarse con la pronunciación, la entonación, el ritmo y las estructuras propias del inglés, lo que construye significativamente al fortalecimiento de habilidades como el *speaking, reading y writing*. Al exponerse de manera constante, los estudiantes desarrollaron la capacidad de reconocer patrones lingüísticos y ampliar su repertorio léxico, lo cual favorece un aprendizaje más natural y progresivo del idioma.

En el contexto educativo es fundamental que el docente implemente estrategias didácticas que potencien la comprensión auditiva tales como el uso de canciones, audios, video juegos interactivos y actividades lúdicas, que involucran la escucha activa. Estas prácticas no solo incrementan la motivación de los estudiantes, sino que también generan ambientes de aprendizajes más dinámicos y significativos. En consecuencia, la comprensión auditiva se consolida como una habilidad clave para el desarrollo integral de la competencia comunicativa en inglés.

La Lúdica: En el discurso pedagógico contemporáneo, es crucial establecer una distinción clara entre los conceptos de juego, didáctica y lúdica para comprender su verdadero alcance. Frecuentemente confundidos, cada uno ocupa un lugar distinto. El juego se refiere a la actividad concreta, observable y a menudo regida por normas, explícitas o implícitas, que los individuos ejecutan. La didáctica, por su parte, es la disciplina pedagógica que sistematiza los métodos y técnicas de enseñanza. Sin embargo, la lúdica trasciende a ambos; no es una actividad aislada ni una herramienta, sino una dimensión intrínseca y constitutiva del ser humano. Se manifiesta como una actitud o disposición vital caracterizada por la espontaneidad, el goce, la libertad y una inagotable capacidad creativa.

Esta concepción profunda encuentra su raíz en la influyente obra del filósofo e historiador Johan Huizinga (2007), quien en su trabajo seminal *Homo Ludens* postula que la cultura misma, en sus manifestaciones más complejas como el arte, la ley o la guerra, emerge de la capacidad humana para jugar. Huizinga ofrece una definición del juego que captura su esencia, describiéndolo como una acción u ocupación libre, desarrollada dentro de límites temporales y espaciales definidos. Esta acción, según el autor, sigue reglas que, aunque son libremente aceptadas, se vuelven absolutamente obligatorias dentro del juego, y encuentra su finalidad en sí misma, generando sentimientos de tensión y alegría.

Por tanto, la lúdica es la expresión de esa necesidad fundamental de experimentar el mundo de una forma placentera y no meramente instrumental. En consecuencia, aplicar la lúdica en el aula no se reduce a "utilizar juegos" como un simple recurso, sino que implica cultivar un ambiente de aprendizaje holístico donde la curiosidad, la motivación intrínseca y la expresión creativa sean los verdaderos protagonistas del proceso. Esta visión ampliada transforma la pedagogía, alejándola de la rigidez para acercarla a un modelo de enseñanza dinámico y centrado en el desarrollo integral del estudiante, que promueve el gozo por el descubrimiento y la construcción de saberes.

En cuanto a la Propuesta Lúdica y Activa como una Innovación Educativa Genuina, específicamente en el contexto específico de la Institución Educativa Carlos Ramírez París, la implementación de un sistema planificado y fundamentado de (e)

lúdicas y activas representa una innovación significativa. Con frecuencia, la enseñanza de idiomas en la educación primaria, a menudo por limitaciones de recursos o formación docente, puede recaer en métodos tradicionales centrados en la repetición mecánica, la traducción y la memorización de listas de vocabulario descontextualizado. Frente a este posible panorama, la presente propuesta constituye una innovación porque modifica sustancialmente la práctica pedagógica existente.

En esta línea, organismos como la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI, 2017) han destacado que la integración curricular de la dimensión lúdica es una innovación que tiene el poder de revitalizar el aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes en su propia formación. La innovación de esta propuesta radica en que: 1) cambia el paradigma pedagógico, transitando de un enfoque centrado en el docente y el contenido a uno centrado en el estudiante y el proceso de adquisición; 2) está sólidamente fundamentada en teorías robustas sobre el desarrollo infantil y la adquisición de segundas lenguas (Piaget, Vygotsky, Krashen) es sistémica y planificada, ofreciendo un conjunto coherente y progresivo de (e) que buscan objetivos de aprendizaje específicos, y no solo entretenimiento; y 4) busca una mejora integral, fomentando no solo que los niños aprendan vocabulario, sino que desarrollen una actitud positiva y de confianza hacia el idioma.

Considerando lo anterior, la propuesta no es un simple añadido de actividades o un recetario de juegos, sino una reconfiguración fundamentada de la praxis pedagógica. Esta innovación genuina está diseñada para resolver un problema detectado en el aula y mejorar de manera tangible y sostenible la calidad del aprendizaje del inglés en la institución. Se alinea con una visión educativa que promueve un cambio de paradigma, donde el aprendizaje es un proceso activo, participativo y significativo para los estudiantes, alejándose de los modelos tradicionales y pasivos. Esta aproximación holística transforma la experiencia en el aula, haciendo del aprendizaje del inglés un proceso dinámico, motivador y, sobre todo, significativo para los niños.

Teorías que Sustentan el Estudio

Teorías de Adquisición de una Segunda Lengua (ASL)

La enseñanza de un idioma extranjero a niños de segundo grado no puede abordarse desde la intuición, sino que debe estar cimentada en las teorías que explican cómo se adquiere una segunda lengua (L2). Estos fundamentos teóricos permiten diseñar (e) que sean respetuosas con los procesos naturales del aprendizaje infantil. Al respecto, como afirman Brown y Attwood (2016), "comprender los principios de adquisición de L2 es crucial para un enfoque pedagógico eficaz y contextualizado" (p. 34), asegurando la pertinencia de las prácticas educativas. A continuación, se presentan algunas teorías relevantes al respecto.

Enfoque Innatista: La Hipótesis del Período Crítico

El enfoque innatista, cuyo principal exponente es Noam Chomsky, postula que los seres humanos nacen con una capacidad innata para el lenguaje, un "Dispositivo de Adquisición del Lenguaje" (DAL). Derivada de esta perspectiva, la Hipótesis del Período Crítico, formulada por el neurocientífico Eric Lenneberg, sostiene que existe una ventana temporal óptima para la adquisición del lenguaje, vinculada a la plasticidad cerebral de la niñez. Lenneberg (1975) argumenta en sus *Fundamentos biológicos del lenguaje* que "la adquisición del lenguaje está sujeta a determinantes biológicos, a un calendario que se relaciona con la maduración del individuo" (p. 154).

Según esta hipótesis, después de la pubertad, la lateralización de las funciones cerebrales se completa y la capacidad para adquirir una lengua de forma natural y sin acento disminuye considerablemente. Aunque el concepto de un "período crítico" absoluto es debatido, existe un consenso sobre la existencia de un "período sensible" durante la infancia. Esto subraya la ventaja biológica que poseen los estudiantes de segundo grado (7-8 años) para el aprendizaje de una L2. Su cerebro aún exhibe una alta plasticidad, lo que facilita la asimilación de nuevos sistemas fonológicos y estructuras gramaticales de manera implícita y natural, justificando plenamente la pertinencia de iniciar la enseñanza del inglés en las primeras etapas de la educación primaria.

Enfoque Cognitivo: La Teoría del Procesamiento de la Información

Desde una perspectiva cognitiva, el aprendizaje de una segunda lengua es visto como una habilidad compleja que involucra procesos mentales similares a los de otros tipos de aprendizaje. La Teoría del Procesamiento de la Información concibe la mente humana como un sistema que procesa información de manera secuencial, similar a un ordenador: recibe un *input* (entrada), lo procesa, lo almacena en la memoria y genera un *output* (salida). Aplicado a la enseñanza del inglés, este enfoque sugiere que para que el aprendizaje ocurra, los niños deben primero prestar atención a la información lingüística (*input*), procesarla para comprender su significado, almacenarla en la memoria a largo plazo y, finalmente, ser capaces de recuperarla para su uso.

Como señalan O'Malley y Chamot (citados en Nunan, 2003), los aprendices utilizan diversas (e) cognitivas, como la repetición, la organización de la información y la elaboración, para manejar el nuevo idioma. En el contexto de segundo grado, una canción en inglés (*input*) que se repite y se asocia con gestos (*procesamiento*) facilita su memorización (*almacenamiento*) y su posterior evocación (*output*) cuando el niño la canta. Las (e) lúdicas, por tanto, no son solo para divertir, sino que actúan como potentes herramientas cognitivas que ayudan a organizar, contextualizar y reforzar la información lingüística, haciendo el proceso de aprendizaje más eficiente y duradero.

Enfoque Sociocultural: La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

El enfoque sociocultural, liderado por Lev Vygotsky, postula que el aprendizaje es un proceso eminentemente social. El desarrollo cognitivo no ocurre en el vacío, sino a través de la interacción con otros y la mediación de herramientas culturales, siendo el lenguaje la más importante. Un concepto central de su teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que Vygotsky (1979) define como "la distancia entre el nivel de desarrollo real del niño, determinado por la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la solución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más capaces" (p. 133).

Esta teoría tiene profundas implicaciones para el aula de inglés. El aprendizaje del idioma no debe ser una tarea individual y silenciosa, sino una actividad social y

colaborativa. El docente, o incluso un compañero más avanzado, actúa como un mediador que proporciona "andamiaje" (*scaffolding*), es decir, el apoyo temporal necesario para que el estudiante de segundo grado pueda realizar una tarea comunicativa que no podría lograr por sí solo. Una actividad lúdica como una dramatización o un juego de roles se convierte en el escenario perfecto para la ZDP: el guion, las reglas del juego y la interacción con otros proporcionan el andamiaje que permite al niño usar el inglés de una manera significativa y funcional, expandiendo así sus capacidades lingüísticas.

Respuesta Física Total (Total Physical Response - TPR)

Desarrollado por James Asher, el método de Respuesta Física Total (TPR) se alinea perfectamente con las teorías anteriores y es especialmente idóneo para niños pequeños. Se basa en la premisa de que el aprendizaje de una segunda lengua sigue el mismo patrón que la adquisición de la lengua materna, donde los bebés primero escuchan y comprenden durante muchos meses antes de empezar a hablar, y donde la comprensión se asocia a menudo con respuestas físicas. En la práctica del TPR, el docente da órdenes en inglés (ej. "*stand up*", "*touch your nose*", "*walk to the door*") y las modela, y los estudiantes responden físicamente sin la presión de tener que producir lenguaje oral.

Como explica Richards (2002), un reconocido metodólogo, el TPR "se basa en la coordinación del lenguaje y el movimiento físico" (p. 74), lo que lo hace ideal para el estilo de aprendizaje kinestésico de los niños. Este método reduce drásticamente la ansiedad, ya que el estudiante no es forzado a hablar hasta que se sienta preparado. Para los niños de segundo grado, el TPR es una (e) lúdica en sí misma y una puerta de entrada natural al idioma. Conectar palabras con acciones concretas y divertidas (ej. "*jump like a frog*") crea un vínculo memorable y significativo en el cerebro, facilitando una comprensión profunda y duradera del vocabulario y las estructuras básicas.

Fundamentos Psicológicos del Juego en el Desarrollo Infantil

La centralidad del juego en la infancia ha sido explicada por teóricos clave del desarrollo cognitivo y social, cuyas ideas sustentan directamente la pertinencia de un

enfoque lúdico en la enseñanza del inglés a niños de segundo grado. Estos enfoques resaltan que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un mecanismo fundamental que impulsa el crecimiento intelectual y la interacción social. Al proporcionar a los niños un entorno de aprendizaje que les permite explorar, experimentar y construir su propio conocimiento, se potencia su desarrollo cognitivo y se les prepara para adquirir habilidades más complejas.

Desde su perspectiva constructivista, Jean Piaget (1961) entendía el juego como un pilar del desarrollo intelectual del niño. En su obra *La formación del símbolo en el niño*, lo conceptualizó como el vehículo por excelencia de la asimilación. Este es el proceso mediante el cual el infante moldea la realidad externa para que encaje en sus esquemas cognitivos existentes. A diferencia de la imitación, que es un proceso de acomodación donde el niño modifica sus estructuras para adaptarse al mundo, en el juego el niño adapta el mundo a su yo. Por ejemplo, al participar en un juego de roles que simula una visita a una tienda, un estudiante de segundo grado no está simplemente aprendiendo un guion; está asimilando y dotando de sentido personal el vocabulario y las estructuras sociales que observa, todo dentro de un entorno seguro y significativo que él mismo controla.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1979) ofreció una visión complementaria pero disruptiva. Para él, el juego no solo es un reflejo del desarrollo, sino que es su principal motor. Vygotsky afirmaba que, durante el juego, el niño opera consistentemente por encima de su nivel de desarrollo habitual, comportándose, en esencia, como si fuera "una cabeza más alta que él mismo". El acto de jugar, ya sea al asumir un rol o al seguir unas reglas, crea lo que Vygotsky denominó una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Este marco de comportamiento autoimpuesto impulsa al niño a actuar de formas más complejas y autorreguladas de las que mostraría espontáneamente. Su aplicación en el aprendizaje del inglés es directa y poderosa: un juego de mesa con instrucciones en el idioma extranjero obliga al estudiante a comprender y utilizar el lenguaje para poder participar y alcanzar un objetivo, llevándolo más allá de su competencia actual de una forma natural y altamente motivadora.

Bases Legales

La presente investigación, centrada en la propuesta de (e) lúdicas para la enseñanza del inglés en la educación primaria, se encuentra fundamentada en un sólido marco normativo colombiano. Este marco no solo establece la educación como un derecho fundamental, sino que también delinea los principios de calidad, pertinencia y desarrollo integral que orientan la práctica pedagógica. Las siguientes normativas, organizadas jerárquicamente, sustentan la legalidad y relevancia de este estudio, demostrando cómo la implementación de metodologías innovadoras responde a un mandato constitucional y legal para la formación de los niños y niñas en Colombia.

Constitución Política de Colombia (1991)

La Carta Magna, como cúspide del sistema jurídico, define directrices claras para la educación y la niñez. En su **Artículo 44** menciona:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. (p.7).

La metodología lúdica propuesta para la enseñanza del inglés se alinea con este principio, al favorecer un aprendizaje que respeta el ritmo infantil, promueve el bienestar y crea un entorno escolar estimulante, trascendiendo la simple acumulación de datos.

Por su parte, el **Artículo 67** hace énfasis en que:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (p.11).

Se consagra la educación como un derecho con función social, que facilita el acceso al conocimiento, la ciencia y la cultura. La inclusión del inglés desde temprana edad mediante (e) pedagógicas innovadoras, como el juego, cumple con este mandato constitucional de asegurar una formación pertinente y de calidad en un mundo globalizado.

Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)

Esta ley profundiza los lineamientos constitucionales, estructurando el servicio educativo. Su Artículo 1 señala que “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (p.1). Se establece entonces la educación como un proceso formativo integral, que abarca dimensiones personales, culturales y sociales. Este enfoque justifica la superación de métodos memorísticos en favor de la lúdica, la cual, por su naturaleza, integra aspectos socioafectivos, cognitivos y comunicativos. Adicionalmente, el **Artículo 21, inciso m**, habla sobre “La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera” (p.7). fija como meta para la educación básica primaria la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera, dando sustento directo a la enseñanza del inglés en segundo grado. La investigación busca implementar esta obligación de manera efectiva y apropiada para la edad de los estudiantes. El **Artículo 23** imparte las “Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. (p.23). al incluir una lengua extranjera en el currículo, otorga a las instituciones la autonomía para definir metodologías, lo que permite al Instituto Carlos Ramírez París adoptar (e) lúdicas para el área de humanidades.

Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y la Adolescencia)

Este código tiene como propósito asegurar el desarrollo pleno y armonioso de niños, niñas y adolescentes. En el artículo 203, principio1, se reitera el "interés superior del niño" (p.91), como criterio fundamental en toda decisión que les afecte. Ofrecer una enseñanza de idiomas que genere desmotivación iría en contra de este principio. Por el contrario, la propuesta lúdica prioriza el bienestar del niño, fomentando un aprendizaje disfrutable y significativo. Asimismo, los **Artículos 38** “serán obligaciones de la familia, la sociedad y el Estado en sus niveles nacional, departamental, distrital y municipal el conjunto de disposiciones que contempla el presente Código”. (p.21) La implementación

de (e) pedagógicas innovadoras y adecuadas a la edad infantil, como las aquí planteadas, representa el cumplimiento del deber estatal de brindar una educación de calidad.

En síntesis, el marco legal colombiano no solo respalda, sino que promueve activamente la adopción de propuestas pedagógicas como la presente. Desde la garantía constitucional del desarrollo integral del niño y una educación de calidad, pasando por la obligación legal de enseñar lenguas extranjeras en primaria, hasta los principios pedagógicos que priorizan procesos participativos y cualitativos, existe un sólido sustento normativo. La enseñanza del inglés en la educación básica va más allá de la mera transmisión de vocabulario; busca ser una experiencia constructora de comunicación real y motivadora, y las (e) lúdicas son el medio idóneo para lograrlo bajo este marco legal.

Definición de Términos Básicos

Para garantizar la claridad conceptual y la coherencia terminológica a lo largo del presente trabajo, se establece a continuación un glosario que define los constructos fundamentales que sustentan esta investigación. Este apartado funciona como un ancla conceptual, pues, tal como lo han señalado diversos metodólogos como Arias y Vera (2010), la delimitación precisa de los términos básicos es un requisito indispensable para construir un universo terminológico común. Esto no solo previene ambigüedades, sino que también asegura una interpretación unívoca de los procesos, hallazgos y conclusiones del estudio por parte del lector.

Aprendizaje Significativo

Se concibe como un proceso cognitivo complejo en el cual el estudiante integra activamente la nueva información a su estructura de conocimiento preexistente. Lejos de ser una mera adición o memorización de datos, este proceso, postulado originalmente por Ausubel y sus colaboradores (1983), implica una reconstrucción y reajuste mutuo entre lo que el aprendiz ya sabe y lo que está aprendiendo. Dicha interrelación dota de sentido, relevancia y funcionalidad al nuevo conocimiento, lo que facilita su retención a largo plazo y su aplicación flexible en contextos diversos. En el marco de esta investigación, la búsqueda del aprendizaje significativo es el fin último de las (e) lúdicas, que pretenden que el vocabulario y las estructuras del inglés se anclen en la experiencia del niño y no en la repetición mecánica.

Didáctica de la Lengua Extranjera

Corresponde a la rama de la pedagogía especializada en el estudio sistemático de los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua distinta a la materna. Su objeto de estudio abarca el análisis, diseño y evaluación de los métodos, enfoques, (e), recursos y factores contextuales que inciden en la adquisición de una segunda lengua. Para este trabajo, la didáctica de la lengua extranjera provee el marco teórico y las herramientas metodológicas para fundamentar la selección y el diseño de las (e) lúdicas, asegurando que estas no solo sean motivadoras, sino también pedagógicamente efectivas.

Enfoque Comunicativo

Representa un paradigma en la enseñanza de idiomas que prioriza el desarrollo de la competencia comunicativa del aprendiz. De acuerdo con los postulados de teóricos como Richards y Rodgers (2014), este abordaje supera la visión del lenguaje como un mero sistema de reglas gramaticales para entenderlo como un instrumento de interacción social. Su objetivo principal es capacitar al estudiante para usar el idioma de manera fluida, apropiada y efectiva en diversas situaciones de la vida real. Por ello, se privilegia la interacción, la negociación de significados y el uso funcional del lenguaje sobre el estudio aislado de la gramática. Este enfoque sustenta la totalidad de la propuesta, ya que las (e) lúdicas diseñadas buscan crear contextos auténticos de comunicación donde los niños usen el inglés para jugar, colaborar y expresarse.

Estrategia Lúdica

Se define como un dispositivo pedagógico intencionado, un plan de acción deliberado y estructurado que utiliza el juego como vehículo principal para alcanzar un objetivo de aprendizaje específico. Es fundamental distinguirla del "juego libre", pues la (e) lúdica implica una intencionalidad didáctica clara por parte del docente. No se trata del juego por el juego, sino del diseño de una experiencia lúdica que, a través de sus reglas, dinámicas y narrativa, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y, en este caso, lingüísticas. Constituye el concepto operacional central de esta investigación.

Inglés Básico (Nivel A1)

Se refiere al nivel inicial de dominio de una lengua, según los estándares establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). El Consejo de Europa (2020) especifica que un usuario en este nivel es capaz de comprender y emplear expresiones cotidianas de uso frecuente y frases sencillas orientadas a satisfacer necesidades inmediatas. Esto incluye la capacidad de presentarse a sí mismo y a otros, así como de pedir y dar información personal básica. Este término es crucial para la investigación, ya que delimita el horizonte de competencia

lingüística que se espera alcanzar con los estudiantes de segundo grado, estableciendo metas realistas y medibles para la propuesta de intervención.

Investigación Acción Participativa (IAP)

Es un enfoque metodológico y una filosofía de investigación orientada a la transformación social y educativa a través de la práctica reflexiva. Su pionero, Kurt Lewin (1946), la concibió como un proceso cíclico de planificación, acción y evaluación de los resultados de esa acción, con el fin de resolver problemas concretos en contextos sociales reales. Lewin argumentaba que la mejor manera de comprender un sistema social es intentando cambiarlo. Este método integra la teoría y la práctica, involucrando a los propios participantes de una comunidad en el estudio y la mejora de sus propias prácticas.

Sobre esta base, autores contemporáneos como Kemmis y McTaggart (2005) han profundizado en su variante participativa, describiéndola como un proceso colaborativo en el que los miembros de una comunidad se convierten en co-investigadores. Juntos, se embarcan en un ciclo continuo de reflexión y acción para diagnosticar una problemática, diseñar e implementar soluciones, y evaluar sus efectos. Este es el paradigma que guía todo el estudio, pues no se busca analizar la enseñanza del inglés "desde fuera", sino transformarla "desde dentro" junto a sus protagonistas.

Sistema de Categorías

En una investigación cualitativa, y particularmente en la Investigación Acción Participativa (IAP), no se parte de variables cerradas y predefinidas, sino de categorías de análisis que orientan la recolección y la interpretación de la información. Estas categorías, como lo señala Martínez Miguélez (2013), son construcciones conceptuales que agrupan datos en función de sus propiedades comunes y emergen del diálogo constante entre la teoría y la realidad observada. Para este estudio, se proponen unas categorías apriorísticas o de partida, derivadas de los objetivos de la investigación, las cuales serán flexibles y podrán modificarse, ampliarse o redefinirse a lo largo de los ciclos de acción y reflexión.

Categoría Central: Estrategias Lúdicas para la Enseñanza del Inglés

Esta categoría representa el eje de la acción transformadora. Se define como el conjunto de actividades, juegos y dinámicas planificadas con una intención pedagógica, diseñadas para facilitar la adquisición del inglés básico en un ambiente motivador y significativo. Es crucial diferenciar la (e) lúdica del juego espontáneo; la primera implica una acción intencionada y estructurada por parte del docente. En este sentido, una (e) didáctica se concibe como el conjunto de “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (Díaz y Hernández, 2010, p. 118). Por lo tanto, al hablar de (e) lúdicas, se hace referencia a la selección y diseño consciente de actividades basadas en el juego que no solo entretienen, sino que están deliberadamente orientadas a cumplir con los objetivos curriculares del aprendizaje del inglés.

- **Subcategorías de partida:**

- **Juegos de Roles (Role-Playing):** Simulaciones de situaciones comunicativas cotidianas (ej. ir de compras, presentarse) donde los niños asumen un papel y utilizan el vocabulario y las estructuras del inglés de forma práctica.
- **Canciones y Rondas Infantiles (Songs and Rhymes):** Uso de melodías, ritmos y rimas para la repetición y memorización de vocabulario, fonética y estructuras gramaticales simples de manera natural y entretenida.
- **Actividades con Material Concreto (Manipulatives):** Empleo de objetos tangibles como tarjetas de memoria (flashcards), títeres, bloques o juguetes para asociar la palabra en inglés con su referente físico, facilitando la comprensión y retención.
- **Juegos de Movimiento (Total Physical Response - TPR):** Actividades donde los estudiantes responden a comandos en inglés con acciones físicas (ej. "*stand up,*" "*touch your nose*"), conectando el lenguaje con el movimiento corporal.

Categoría Contextual: Proceso de Aprendizaje del Inglés Básico

Esta categoría se enfoca en los efectos y fenómenos observados en los estudiantes como resultado de la implementación de las (e) lúdicas. Permite comprender cómo se desarrolla el aprendizaje en el contexto específico del aula, considerando las interacciones y dinámicas generadas por la metodología empleada. Como señala Hernández, Fernández y Baptista (2014), "el contexto de la investigación es fundamental para interpretar los hallazgos y comprender la aplicabilidad de los resultados en situaciones reales" (p. 136). Por lo tanto, esta categoría es crucial para entender no solo qué aprenden los estudiantes, sino cómo lo aprenden y en qué condiciones se facilita ese proceso dentro del ambiente escolar.

- **Subcategorías de partida:**

- **Motivación y Participación Estudiantil:** Nivel de interés, entusiasmo y disposición de los niños para involucrarse en las actividades de inglés. Se observará a través de su lenguaje corporal, su iniciativa para participar y sus expresiones verbales.
- **Interacción Oral Comunicativa:** Frecuencia y calidad de los intentos de los estudiantes por comunicarse en inglés entre ellos y con el docente, incluso si es de forma elemental, priorizando el mensaje sobre la corrección gramatical.
- **Adquisición de Vocabulario Funcional:** Capacidad de los estudiantes para reconocer, nombrar y utilizar palabras y frases básicas en inglés relacionadas con su entorno inmediato (colores, números, animales, saludos, etc.).
- **Comprensión Auditiva:** Habilidad para entender y seguir instrucciones simples, preguntas o relatos cortos enunciados en inglés por el docente o a través de recursos de audio.

SECCIÓN III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico constituye la espina dorsal de la presente investigación, delineando con precisión y detalle el conjunto de decisiones epistemológicas, modalidades, tipos, niveles y procedimientos que guiarán el estudio para alcanzar el objetivo general de "Promover (e) lúdicas para la enseñanza del idioma inglés básico en los estudiantes de segundo grado de la Institución educativa Carlos Ramírez Paris Sede Nuestra Señora de Monguí". Lejos de ser un mero listado de conceptos, esta sección se erige como la justificación profunda de cada elección metodológica, argumentando su pertinencia y coherencia con la naturaleza del problema y los propósitos planteados. La claridad y coherencia en este apartado son fundamentales para garantizar la credibilidad, validez y replicabilidad del trabajo, asegurando que las (e) de innovación no surjan del azar, sino de un proceso investigativo riguroso y contextualmente pertinente.

En este orden de ideas, La elección del paradigma epistemológico define la naturaleza de la realidad que se estudia y la relación entre el investigador y el conocimiento generado. Para una investigación que busca no solo comprender, sino también transformar una práctica educativa, el posicionamiento es crucial. Es por ello que este estudio se fundamenta en el paradigma sociocrítico. Esta elección se justifica en que el objetivo principal trasciende la mera descripción o interpretación de una realidad; busca la transformación de las prácticas de enseñanza del inglés en la institución, promoviendo la reflexión crítica y la participación activa de los docentes y estudiantes involucrados.

Este paradigma concibe la investigación como un acto de emancipación y mejora social. En palabras de Maldonado (2018), el paradigma sociocrítico "se erige como un modelo de acción para la construcción de conocimiento científico, cuya finalidad es la

transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por estas, partiendo de la acción-reflexión de los integrantes de la comunidad" (p. 52). De este modo, la investigación no ve a los docentes como simples objetos de estudio, sino como coinvestigadores en un proceso de cambio de su propia praxis.

Coherente con el paradigma anterior, la investigación adopta un enfoque cualitativo, una elección fundamental que responde a la naturaleza del problema de estudio y al objetivo de promover (e) lúdicas para la enseñanza del inglés básico. Este enfoque se distingue por su aproximación interpretativa y naturalista a la realidad social, buscando comprender los fenómenos en su complejidad y contexto específico, en lugar de cuantificar variables o establecer relaciones causales generalizables. El enfoque cualitativo es idóneo para este estudio porque permite una inmersión profunda en el ambiente natural del aula de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris, Sede Nuestra Señora de Monguí. Tal como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2018), la investigación cualitativa "se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto" (p. 86).

Esto es crucial para entender las dinámicas actuales de enseñanza-aprendizaje del inglés, las interacciones entre docentes y estudiantes, y las percepciones sobre la lúdica. La meta no es medir un efecto, sino interpretar las prácticas existentes y las necesidades emergentes para fundamentar una propuesta innovadora. Martínez (2015) subraya que el enfoque cualitativo busca "la comprensión profunda de los fenómenos, a través de la interpretación de los significados que los actores sociales les atribuyen" (p. 54). En este sentido, se busca comprender el "porqué" de las situaciones actuales y cómo estas pueden ser transformadas mediante (e) lúdicas. Es decir que esta decisión se fundamenta en la necesidad de comprender en profundidad los significados, percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes en su contexto natural: el aula de clases.

Este enfoque facilita la adaptación y flexibilidad en la recolección de datos, permitiendo descubrir elementos inesperados que podrían ser clave para el diseño de

las (e). Rusque (2018) destaca la naturaleza emergente del diseño cualitativo, donde "el proceso de investigación se va construyendo y ajustando a medida que se profundiza en el conocimiento de la realidad estudiada" (p. 32). Esta flexibilidad es vital para una investigación que busca innovar en un contexto educativo específico.

El enfoque cualitativo permite una aproximación flexible y emergente, donde el conocimiento se construye a partir de la interacción social y la interpretación de la realidad vivida por los sujetos. Como lo indica Rojas (2020), la investigación cualitativa "se orienta al estudio de la experiencia humana, los modos de vida, los fenómenos culturales y los mundos simbólicos, reconociendo que el conocimiento es una construcción del sujeto en su contexto social" (p. 27). Este enfoque es indispensable para captar la complejidad de las dinámicas del aula, las barreras para la innovación y las potencialidades de la lúdica, aspectos que no podrían ser cuantificados sin perder su riqueza significativa. Por lo tanto, esta aproximación interpretativa asegura que las (e) lúdicas no solo sean novedosas, sino que también respondan a las necesidades del aula específica, trascendiendo las soluciones sintomáticas para abordar las causas fundamentales y potenciar las fortalezas existentes.

El camino metodológico, entendido como la ruta sistemática para alcanzar los objetivos de la investigación, debe estar en consonancia con el enfoque epistemológico y la naturaleza del estudio. En este sentido, dado que la investigación se inscribe en el paradigma sociocrítico con un enfoque cualitativo, el método más idóneo para desarrollar (e) de innovación educativa es la Investigación Acción Participativa. La pertinencia de esta elección radica en su naturaleza intrínsecamente participativa y transformadora. A diferencia de otros enfoques que abordan el fenómeno desde una posición externa, la Investigación Acción Participativa fusiona el diagnóstico y la reflexión con la planificación y la ejecución de la propuesta en un ciclo continuo, permitiendo que la investigación se realice con y para la comunidad educativa. Se convierte así en un proceso de indagación colectiva y autorreflexiva, donde los propios actores son protagonistas del cambio.

Este método se erige como el vehículo perfecto para la presente investigación, ya que es el único que permite la creación, implementación y evaluación de las (e) lúdicas de manera colaborativa con los docentes de la Institución Educativa Carlos Ramírez

Paris. Como lo destaca McTaggart, citado por Rojas (2018), la Investigación Acción Participativa es "una forma de indagación autorreflexiva colectiva, emprendida por los participantes en situaciones sociales para mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas sociales o educativas" (p. 115). Esta visión es fundamental para asegurar que la propuesta no sea solo una imposición teórica, sino una innovación pertinente, sostenible y verdaderamente significativa, construida a partir de las necesidades y realidades del contexto específico del aula de segundo grado.

El presente estudio se enmarca en la modalidad de Investigación de campo, ya que la recolección de datos se realizará directamente en el contexto natural donde ocurren los hechos, es decir, en las aulas de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez París. Según Arias (2018), la investigación de campo "es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna" (p. 48). Esto permitirá obtener información de primera mano sobre las prácticas pedagógicas existentes y los efectos de la intervención, dotando al diagnóstico de una alta validez ecológica. La pertinencia de este tipo de investigación radica en la necesidad de observar y registrar la situación actual de la enseñanza del inglés en estudiantes de segundo grado de básica.

Para fundamentar el diagnóstico de la necesidad de (e) lúdicas, en la Institución Educativa Carlos Ramírez París, Sede Nuestra Señora de Monguí, tal como se presenta en su contexto natural, es indispensable recolectar información de primera mano sobre las prácticas pedagógicas, las interacciones en el aula, los recursos disponibles y las percepciones de los actores involucrados, sin introducir modificaciones o intervenciones previas. Esta aproximación directa a la realidad es lo que permitirá construir un diagnóstico sólido y veraz.

La investigación se ubica en un Nivel Descriptivo. Este nivel tiene como propósito principal "especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis" (Hernández, Fernández y Baptista, 2018, p. 89). Padrón (2016) añade que las investigaciones descriptivas buscan "caracterizar un fenómeno o situación, sin pretender

explicar las causas de su ocurrencia" (p. 45). En la fase inicial de diagnóstico, el propósito no es establecer relaciones de causa y efecto, sino caracterizar de manera precisa y sistemática la situación actual de la enseñanza del inglés en el contexto estudiado. Se busca responder a preguntas como: ¿Cómo son las clases de inglés? ¿Qué recursos se utilizan? ¿Cuáles son las actitudes de docentes y estudiantes? Esta descripción detallada es el insumo fundamental para que el diseño posterior de las (e) lúdicas sea pertinente y responda a las necesidades reales identificadas.

La combinación de la Investigación de campo y el Nivel Descriptivo no representa una limitación, sino una elección metodológica deliberada que actúa como un catalizador para la innovación dirigida. Aunque la investigación descriptiva no se enfoca en explicar las causas en un sentido estadístico, una descripción profunda y sistemática del estado actual (métodos, respuesta estudiantil, recursos, percepciones) revela implícitamente brechas, ineficiencias y necesidades insatisfechas. Por ejemplo, describir la baja participación estudiantil observada y la frustración docente con los métodos actuales (obtenida mediante entrevistas) caracteriza un problema que, a su vez, genera la necesidad de una solución. En el contexto de la innovación educativa, precipitarse a soluciones sin una comprensión exhaustiva del contexto existente a menudo conduce a intervenciones ineficaces o rechazadas.

El estudio de campo descriptivo, al proporcionar una instantánea auténtica y no manipulada de la realidad, funciona como un mecanismo de evaluación de necesidades. Proporciona la evidencia empírica del "qué es" que informa y justifica directamente el "qué debería ser" en el diseño de las (e) lúdicas. Al documentar rigurosamente la realidad existente sin manipulación, el estudio genera una línea base empírica precisa. Esta línea base se convierte entonces en el fundamento indispensable para diseñar (e) lúdicas que no son genéricas, sino meticulosamente adaptadas a las características, desafíos y oportunidades específicas observadas en el aula objetivo, asegurando así que la innovación propuesta sea verdaderamente receptiva y tenga un impacto significativo. Transforma la mera observación en conocimiento accionable para el diseño.

Fases de la Investigación

El procedimiento metodológico de esta investigación se estructura y desarrolla siguiendo el ciclo de la Investigación Acción Participativa, un enfoque cíclico y flexible que integra la teoría y la práctica. De acuerdo con el modelo propuesto por Arias (2018), el proceso se desarrolla en cuatro fases interconectadas que garantizan un abordaje sistemático y coherente para el logro del objetivo general. Como lo describe el autor, "los Momentos en la Investigación Acción Participativa en el proceso de investigación se dan cuatro momentos" (p. 58), que van desde la reflexión inicial y la planificación hasta la puesta en práctica y la evaluación continua. A continuación, se detalla el recorrido metodológico, comenzando por la Fase I: Diagnóstico de la Necesidad, la cual constituye la Investigación de Acción Participativa propiamente dicha, como se muestra a continuación.

Reflexión Inicial (Diagnóstico), Durante esta fase, se profundizará en la situación actual para comprender las dinámicas presentes en el aula de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris. Esta fase no es solo una recolección de datos, sino un proceso de inmersión y comprensión del contexto real. Se buscará caracterizar las (e) de enseñanza del idioma inglés que se aplican actualmente, identificando si estas fomentan la participación activa y el interés de los estudiantes. Asimismo, se explorarán las percepciones de los docentes sobre su propia práctica, las dificultades y desafíos que enfrentan en el día a día, y los recursos con los que cuentan. Este análisis profundo permitirá construir un punto de partida claro y consensuado con los participantes, sentando las bases para el diseño de una propuesta de innovación que sea pertinente y responda directamente a las necesidades detectadas en la realidad de la escuela.

Planificación, En esta fase, se procederá al diseño de la propuesta de intervención, basándose en los hallazgos detallados obtenidos en el diagnóstico previo. Esta etapa es de carácter eminentemente colaborativo, ya que el investigador no actuará de forma aislada, sino que trabajará de manera conjunta y horizontal con los docentes de segundo grado de la institución educativa. Juntos, definirán y conceptualizarán las (e) lúdicas más pertinentes y adaptables al contexto del aula, considerando las necesidades y realidades

de los estudiantes. Se diseñarán las actividades paso a paso, se seleccionarán los recursos didácticos necesarios y se establecerá un cronograma de implementación realista, lo que garantizará que la propuesta sea práctica y sostenible, fomentando un sentimiento de apropiación y compromiso por parte de los educadores.

Acción y Observación, En esta fase se pondrá en práctica lo planificado. Se implementarán las (e) lúdicas diseñadas en colaboración en las aulas de segundo grado de la Institución Educativa, tal como se definieron en la fase anterior. Este momento es la materialización de la propuesta de innovación educativa. De forma simultánea y sistemática, el investigador y los docentes actuarán como observadores, registrando meticulosamente las interacciones que surjan entre los estudiantes y con el material didáctico. Se documentarán las reacciones, el nivel de participación y el entusiasmo de los niños, así como los logros alcanzados y las dificultades inesperadas que pudieran presentarse. Esta doble tarea de actuar y observar garantizará una retroalimentación en tiempo real, permitiendo una adaptación flexible y continua de la propuesta para asegurar su pertinencia y efectividad.

Reflexión Final, Es la última etapa del ciclo de Investigación Acción Participante, que constituye el momento culminante de análisis y evaluación. En este espacio de reflexión colectiva, el investigador y los docentes analizarán en profundidad los resultados obtenidos, confrontando las observaciones y los datos recolectados con los objetivos iniciales. Se evaluará el impacto real de las (e) lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, considerando no solo los logros académicos, sino también la motivación y la participación de los estudiantes. Esta etapa es crucial para identificar qué funcionó, qué no, y por qué. Los hallazgos servirán como insumo para tomar decisiones informadas sobre los ajustes necesarios para un nuevo ciclo de acción, consolidando un proceso de mejora continua y empoderando a la comunidad educativa en su rol de agentes de cambio.

Escenario de la Investigación

El escenario de esta investigación es la Institución Educativa Carlos Ramírez París, Sede Nuestra Señora de Monguí, ubicada en la ciudad de Cúcuta, Colombia. Este espacio, más que una simple locación física, se concibe como un entorno social dinámico

y cargado de significados, interacciones y una cultura educativa particular. Como lo define González, citado por Herrera (2015), el escenario de investigación "es el espacio social construido en el que, a través de la observación y la participación, se busca la implicación de los participantes para comprender la realidad desde sus propias perspectivas" (p. 82). Esta comprensión profunda del escenario es fundamental, ya que las dinámicas del aula, las relaciones entre estudiantes y docentes, y las prácticas pedagógicas existentes son elementos clave para contextualizar y dar sentido a los hallazgos del estudio. Es en este entorno natural donde se llevará a cabo la acción transformadora de la investigación.



Informantes Clave

En la investigación cualitativa no se habla de muestras representativas en sentido estadístico, sino de informantes clave, seleccionados por su conocimiento y experiencia directa con el fenómeno de estudio. Para esta investigación, los informantes clave serán los cinco (5) docentes que imparten el área de inglés en los grados de primero y segundo. La elección de los docentes se justifica por ser los actores directos que implementarán la innovación. Como afirma Salinas (2019), los informantes clave "son aquellos miembros de la comunidad que, por su experiencia, conocimiento y disposición a colaborar, se convierten en fuentes de información ricas y profundas para el investigador" (p. 105).

Bajo estas consideraciones, se entiende que los informantes claves son quienes poseen el conocimiento necesario para responder con fiabilidad a las interrogantes que conforman el instrumento de recolección de información. Para su selección se establecieron los siguientes criterios:

Predominio del conocimiento contextual: Se eligieron docentes con un conocimiento sólido de las (e) lúdicas aplicadas a la enseñanza del inglés, considerando su trayectoria en el trabajo pedagógico con estudiantes de segundo grado, lo que permite información pertinente sobre las prácticas, necesidades y dinámicas propias del proceso de aprendizaje del idioma.

Habilidades de empatía: se priorizó a aquellos docentes que demostraron disposición para compartir sus experiencias de manera abierta y reflexiva. Su capacidad para comprender las vivencias de los estudiantes y explicar cómo las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje del inglés, obteniendo información profunda y contextualizada.

Intencionalidad: La selección se realizó de forma intencional, eligiendo docentes cuya experiencia directa con la implementación de (e) lúdicas en el aula de inglés de segundo grado los convierte en informantes clave del fenómeno estudiado. Su participación responde a la necesidad de contar con voces expertas y alineadas con los elementos conceptuales de esta investigación.

A partir de estos criterios, se definió la conformación final de los informantes clave de la siguiente manera:

Tabla N°1.*Representación de los Informantes Clave.*

Informantes	Rasgos Particulares	Simbología
Docentes	Docente de básica primaria Especialista en Orientación 25 años de experiencia en el cargo	DIAI1
	Docente de básica primaria Magister en Educación y docencia 02 años de experiencia en el cargo	DIAI2
	Docente de básica primaria Licenciado en Educación Primaria 02 años de experiencia en el cargo	DIAI3
	Docente de básica primaria Licenciado en Pedagogía Infantil 02 años de experiencia en el cargo	DIAI4
	Docente de básica primaria Licenciado en Pedagogía Infantil 02 años de experiencia en el cargo	DIAI5

Leyenda: DIAI: Docente que Imparte el Área de Inglés.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Para la fase de diagnóstico, se emplearán técnicas de recolección de datos cualitativas que permitan una comprensión profunda y multifacética de la realidad estudiada. La selección de estas técnicas e instrumentos se justifica por su capacidad para capturar las complejidades de las interacciones en el aula y las percepciones subjetivas de los participantes, elementos cruciales para el diseño de (e) lúdicas pertinentes. Estas técnicas permiten al investigador sumergirse en el contexto, comprender los fenómenos desde la perspectiva de los propios actores y generar un conocimiento rico en detalles y significados. Esta aproximación holística es fundamental para un trabajo en el área de innovaciones educativas, ya que el éxito de cualquier

propuesta depende de su sintonía con las necesidades y la cultura del entorno. La Tabla 2, a continuación, resume las técnicas e instrumentos seleccionados para esta fase, asegurando una recolección de datos sistemática y rigurosa.

Tabla 2.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos para el Diagnóstico

Técnica de Recolección	Instrumento Asociado	Propósito y Justificación para el Diagnóstico
Observación	Guía de Observación	Permite la inmersión directa en el ambiente del aula para comprender las dinámicas reales de enseñanza-aprendizaje del inglés, el uso de recursos y el nivel de participación estudiantil.
Entrevista en Profundidad	Guion de Entrevista Semi-estructurada	Facilita la obtención de información detallada sobre las percepciones, experiencias, desafíos y necesidades del docente (o docentes) de inglés, complementando la observación con su perspectiva subjetiva.

La observación se establece como una técnica fundamental en la investigación cualitativa, que implica la inmersión del investigador en el ambiente natural del estudio para comprender las dinámicas desde una perspectiva interna y profunda. Tal como señala Rusque (2018), esta técnica permite "captar la realidad tal como se presenta, en su contexto natural, y comprender los significados que los actores le atribuyen a sus acciones" (p. 28). En este estudio, la observación permitirá al investigador sumergirse directamente en el ambiente del aula de segundo grado durante las clases de inglés, lo cual es crucial para comprender las dinámicas reales de enseñanza y aprendizaje.

Este proceso, que Arias (2018) describe como una técnica "que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad" (p. 69), se aplicará de manera rigurosa. Se observarán aspectos clave como el tipo de (e) didácticas empleadas por el docente, el nivel de participación y el compromiso de los estudiantes, el uso de recursos didácticos (o su ausencia), el ambiente general del aula y las interacciones entre docente y alumnos. Esta inmersión sistemática y detallada facilitará la identificación de necesidades no explícitas y las oportunidades más pertinentes para la implementación de (e) lúdicas, asegurando que la propuesta se base en una comprensión genuina de la realidad del contexto educativo.

En este estudio, la observación se convierte en una técnica fundamental para la fase de diagnóstico, permitiendo una comprensión profunda y contextualizada de la realidad educativa. La inmersión del investigador en el ambiente del aula de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez Paris durante las clases de inglés permitirá ir más allá de las respuestas verbales, capturando las dinámicas reales de enseñanza y aprendizaje. Esta aproximación sistemática y detallada garantizará que la información recolectada sea rica en matices, lo que es vital para identificar las necesidades no explícitas y las oportunidades más pertinentes para la implementación de (e) lúdicas.

Para sistematizar este proceso, se empleará una Guía de Observación estructurada a partir de categorías predefinidas, con la flexibilidad necesaria para registrar eventos emergentes. Esta herramienta se diseñará con base en lo que Arias (2018) describe como una técnica "que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad" (p. 69). Las categorías de observación incluirán aspectos cruciales como el tipo de (e) didácticas empleadas, el nivel de interacción docente-alumno, la participación estudiantil (activa o pasiva), el uso de materiales didácticos y el ambiente emocional del aula. Esta guía permitirá una inmersión detallada y rigurosa en el entorno de aprendizaje, sentando las bases sólidas para el diseño de la propuesta.

En cuanto a la entrevista en profundidad, es una técnica cualitativa que busca obtener información detallada y matizada sobre las percepciones, experiencias y perspectivas de los participantes. Se diferencia de un simple interrogatorio en que su propósito es construir un diálogo que permita al investigador explorar temas de manera flexible y profunda. Como la describen Hernández, Fernández y Baptista (2018), es "una conversación entre dos o más personas, en la que el entrevistador formula preguntas con el propósito de obtener información del entrevistado" (p. 403). En el contexto de este estudio, la entrevista permitirá ir más allá de las respuestas superficiales, capturando las opiniones, experiencias y desafíos de los docentes en la enseñanza del inglés, lo que es crucial para entender sus necesidades y fundamentar el diseño de una propuesta que sea realmente útil para su práctica educativa.

Esta técnica se justifica para obtener información cualitativa rica directamente de los docentes de inglés de segundo grado. Según Rusque (2018), esta técnica "permite que las personas expresen los significados que le atribuyen a sus propias experiencias" (p. 65), de manera que permitirá explorar sus percepciones sobre la enseñanza del inglés a niños de esta edad, los desafíos específicos que enfrentan, su formación en metodologías lúdicas, los recursos con los que cuentan, y su opinión sobre la incorporación de la lúdica en el currículo. La entrevista permitirá ir más allá de la observación de comportamientos para entender las razones subyacentes, las creencias y las experiencias subjetivas del docente, lo cual es vital para diseñar (e) que sean bien recibidas y adoptadas. Se empleará un Guion de Entrevista Semi-estructurada.

Este guion contendrá una serie de preguntas abiertas que servirán como punto de partida para la conversación, pero le dará al investigador la flexibilidad para explorar nuevas líneas de indagación que surjan durante la entrevista. Esta técnica es definida por Arias (2018) como "una conversación 'cara a cara', entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado" (p. 73). Ejemplos de preguntas en el guion incluirán: "¿Qué metodologías utiliza actualmente para enseñar inglés a los estudiantes de segundo grado?", "¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza del inglés a esta edad?", "¿Qué papel cree que juega el juego o la lúdica en el aprendizaje del inglés?", "¿Qué tipo de recursos didácticos preferiría utilizar para hacer las clases más dinámicas?". La naturaleza semi-estructurada del guion garantiza la cobertura de temas clave al tiempo que permite la emergencia de información no anticipada, enriqueciendo así el diagnóstico.

La elección estratégica de emplear tanto la Observación como la Entrevista en Profundidad, y la implicación de triangular sus hallazgos, constituye una decisión metodológica sofisticada que mejora significativamente la robustez y validez de la fase de diagnóstico. Cada técnica tiene sus fortalezas: la observación proporciona datos conductuales directos y no filtrados en contexto, mientras que las entrevistas ofrecen percepciones subjetivas, justificaciones y experiencias. Si se utilizaran de forma aislada, la observación podría pasar por alto motivaciones subyacentes o necesidades no

expresadas, y las entrevistas podrían presentar una versión idealizada de la realidad o no reflejar las dinámicas reales del aula.

Al utilizar ambas, el investigador puede validar los datos de una fuente con los de la otra. Por ejemplo, si la observación revela una baja participación estudiantil, las entrevistas con el docente pueden explorar las razones (como la falta de recursos o la percepción de dificultad). Inversamente, si un docente expresa el deseo de métodos más interactivos, la observación puede confirmar si las prácticas actuales se alinean con este deseo o revelar barreras. Esta validación cruzada aumenta la credibilidad y la profundidad de los hallazgos diagnósticos. Para lograr innovaciones educativas efectivas, una comprensión superficial es insuficiente. La solidez obtenida a través de la triangulación asegura que las necesidades identificadas no se basen en observaciones aisladas u opiniones subjetivas, sino que estén corroboradas por múltiples fuentes de datos.

Esta comprensión integral del espacio problemático (conductual y perceptual) está directamente vinculada con la capacidad de diseñar (e) lúdicas más específicas, relevantes y potencialmente exitosas. Este enfoque multifacético proporciona una visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje, trascendiendo los fenómenos superficiales para descubrir comprensiones más profundas sobre las dinámicas del aula y las percepciones del docente. Esta comprensión exhaustiva está directamente relacionada con la capacidad de diseñar (e) lúdicas que no solo sean innovadoras, sino también profundamente receptivas a las necesidades verificadas y a las realidades del contexto educativo específico, maximizando así su potencial de impacto positivo.

Validez y Credibilidad de la Investigación

En el marco del enfoque cualitativo, los conceptos de validez y confiabilidad se reinterpretan para asegurar el rigor y la credibilidad del estudio. Se adoptarán los criterios propuestos por Castillo y Vásquez (2016), quienes afirman que "el rigor metodológico en la investigación cualitativa se basa en la credibilidad, la transferibilidad, la dependencia y la confirmabilidad" (p. 29). Esta afirmación destaca que la investigación cualitativa debe

garantizar la veracidad de sus hallazgos desde la perspectiva de los participantes y la transparencia de su proceso. Por lo tanto, el investigador debe implementar un conjunto de (e) que permitan a los lectores confiar en que los resultados reflejan fielmente la realidad estudiada y que las conclusiones son objetivas y están sólidamente fundamentadas en la evidencia recolectada. Estos criterios permiten validar la calidad de la investigación acción participante.

Para garantizar la credibilidad de los hallazgos, es decir, que sean un reflejo fiel de la realidad de los participantes, se implementarán tres (e) clave. En primer lugar, se recurrirá a la triangulación de fuentes, una técnica que permite contrastar la información recolectada a través de la observación directa en el aula, las entrevistas con los docentes y el análisis de documentos curriculares existentes. Este método es fundamental para validar la consistencia de los datos y minimizar cualquier sesgo que pueda surgir de una única fuente. En segundo lugar, se realizará la validación por los participantes (o auditoría del miembro), un proceso en el cual los hallazgos preliminares serán presentados a los docentes para que revisen y confirmen que sus perspectivas y experiencias han sido interpretadas de manera correcta. Este enfoque participativo no solo fortalece la credibilidad del estudio, sino que también empodera a los propios actores al otorgarles la capacidad de ratificar la veracidad de la información.

Una tercera (e) fundamental para validar la credibilidad de la propuesta es el **juicio de expertos**. Para ello, el instrumento diseñado (Guía de Observación y Guion de Entrevista) será sometido a la revisión de un grupo de especialistas en el área de innovaciones educativas, metodología de la investigación cualitativa y didáctica del inglés. Estos expertos, a través de su conocimiento y experiencia, evaluarán la pertinencia, claridad y coherencia de las herramientas de recolección de datos en relación con los objetivos del estudio. Sus observaciones y sugerencias permitirán realizar los ajustes necesarios para asegurar que los instrumentos sean válidos y efectivos para capturar la información requerida, garantizando así la solidez metodológica de la investigación.

Para la transferibilidad, que se refiere a la posibilidad de que los hallazgos de esta investigación sean relevantes en otros contextos similares, se empleará una (e) de

descripción densa y detallada. Aunque los resultados de un estudio cualitativo no son generalizables en el sentido estadístico, esta descripción minuciosa del escenario es crucial. Se documentarán con precisión las características de la Institución Educativa, de los docentes y de los estudiantes, así como las particularidades de las dinámicas y la realidad en el aula. De esta forma, otros investigadores o educadores que lean el trabajo podrán evaluar la aplicabilidad de las (e) y los resultados a sus propios escenarios, enriqueciendo así el valor práctico de esta investigación en el campo de la innovación educativa.

Para garantizar la dependibilidad (consistencia del proceso) y la confirmabilidad (objetividad de los resultados), se mantendrá un registro meticuloso de todas las fases de la investigación en un diario de campo o bitácora del investigador. Este documento detallará las decisiones metodológicas, las reflexiones personales y el proceso de análisis. Esto permitirá una auditoría externa por parte de un par académico que podrá rastrear cada paso del estudio, desde la recolección de datos hasta la construcción de las categorías de análisis. De este modo, se asegura que las conclusiones se deriven lógicamente de la evidencia y que el proceso sea replicable, fortaleciendo la calidad general de la investigación.

Técnicas de Análisis de la Información

El análisis de la información cualitativa es un proceso iterativo y reflexivo que comenzará desde el mismo momento de la recolección de datos, y no al finalizar esta etapa. Se trata de un enfoque simultáneo donde el investigador irá revisando, organizando y categorizando la información a medida que la obtiene, lo cual permite la emergencia de nuevas preguntas y la adaptación del proceso. Este método se opone a la linealidad del análisis cuantitativo, ya que el investigador interactúa constantemente con los datos para construir el significado. Cada entrevista, cada nota de campo y cada documento se convierte en una pieza de un rompecabezas que se va armando progresivamente, revelando los temas centrales, los patrones de comportamiento y las percepciones de los participantes.

Análisis de Contenido Temático: Los datos recolectados (transcripciones de entrevistas y notas de observación) serán sometidos a un análisis de contenido temático.

Como explican Hernández, Fernández y Baptista (2018), este proceso implica "codificar los datos en categorías para describir y analizar los temas emergentes, sus vínculos y sus patrones" (p. 451). Se procederá a transcribir la información, segmentarla en unidades de significado, codificarlas y agruparlas en categorías y subcategorías que emerjan del discurso de los participantes y de la observación, como "Metodologías Tradicionales", "Percepción sobre la Lúdica", "Barreras Institucionales", entre otras.

Consideraciones Éticas

Toda investigación que involucre seres humanos, y en especial a niños, debe regirse por estrictos principios éticos para salvaguardar su bienestar y dignidad. Como lo establece Ríos (2017), "la ética no es un apéndice de la investigación, sino su fundamento mismo" (p. 34). Esto significa que las consideraciones éticas no son un simple requisito administrativo, sino el pilar sobre el que se construye toda la validez y responsabilidad del estudio. Por ello, se implementarán medidas rigurosas para asegurar el consentimiento informado de los padres y representantes de los estudiantes, así como de los docentes y directivos de la institución, garantizando que todos comprendan el propósito de la investigación y participen de manera voluntaria. Además, se mantendrá la confidencialidad y el anonimato de los participantes, utilizando seudónimos en los reportes de los datos para proteger su identidad, y se asegurará que el estudio no represente riesgos físicos, psicológicos o sociales.

- **Consentimiento Informado:** Se solicitará por escrito el consentimiento informado a las autoridades de la institución, a los docentes participantes y a los padres o representantes legales de los estudiantes. El documento explicará de forma clara el propósito del estudio, los procedimientos, la voluntariedad de la participación y el derecho a retirarse en cualquier momento.
- **Confidencialidad y Anonimato:** Se garantizará la total confidencialidad de la información y el anonimato de los participantes. Se utilizarán seudónimos en todos los reportes de investigación y los datos serán almacenados de forma segura, con acceso exclusivo para el investigador.

- **Riesgos Mínimos:** Se asegurará que la participación en el estudio no represente ningún riesgo físico, psicológico o social para los docentes o estudiantes. Las actividades propuestas buscarán en todo momento crear un ambiente positivo y de enriquecimiento mutuo.

SECCIÓN IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El Diagnóstico

Para desarrollar el análisis de la información, fue necesario partir de un proceso sistemático, ordenado y reflexivo, orientado desde las realidades propias del contexto investigado. Dado que el estudio se enmarca en la modalidad de investigación-acción participativa, se asumió una postura que reconoce la importancia de comprender la práctica educativa a partir de las experiencias, dinámicas y percepciones de los actores involucrados. En este sentido, para la fase inicial de la investigación se adoptó el objetivo específico para esta fase el objetivo específico número 1, el cual se formuló con el fin de responder de manera más precisa a las necesidades y propósitos del estudio. Dicho objetivo quedó establecido de la siguiente manera: Diagnosticar las (e) empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.

Con el propósito de profundizar en este diagnóstico, se diseñó un cuadro de categorización que permitió identificar, agrupar y comprender los elementos clave presentes en las prácticas pedagógicas empleadas por los docentes. Este instrumento facilitó la organización de la información en categorías y subcategorías relacionadas con las (e) de enseñanza, los recursos utilizados, la participación de los estudiantes, las dinámicas de clase y las percepciones docentes. Asimismo, el cuadro de categorización se constituyó en una guía analítica para examinar de forma rigurosa las relaciones entre los datos y el objetivo planteado, garantizando un análisis coherente con la naturaleza de estudio.

Categorización e interpretación de la información

El proceso de categorización de la presente investigación se llevó a cabo a través de la ejecución de la entrevista, las cuales fueron presentadas en formato digital, y se les aplicó a los informante claves (docentes que imparten inglés en el grado segundo). una vez obtenidas las respuestas se procedió a extraer las categorías inmersas en dichas entrevistas. Según Torres, citado por Romero (2005),

Categorizar en una investigación cualitativa. “consiste en la identificación de regularidades, de temas sobresalientes, de eventos recurrentes y de patrones de ideas en los datos provenientes de los lugares, los eventos o las personas seleccionadas para un estudio, constituye un mecanismo esencial en la reducción de la información recolectada. (p.114).

A continuación, se presentan los análisis según las categorías:

TABLA N°3

Matriz de categorización de las entrevistas a docentes que imparten el área de inglés en el grado segundo, referida a la consideración de las estrategias empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.

CATEGORÍA EMERGENTE: DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS

Subcategoría Uso funcional del idioma

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
Uso del inglés en situaciones cotidianas como saludos y diálogos simples facilitando la comprensión del idioma.	Implementa juegos de roles basados en situaciones comunes como: saludos, compras o presentaciones, lo que permite a los estudiantes emplear el vocabulario en contextos significativos y cercanos a su realidad.	Implementa juegos de roles mediante saludos, presentaciones y actividades como la ensalada de frutas permitiendo que los estudiantes utilicen el idioma en contextos reales y cercanos a su vida diaria.	Implementa juegos de roles basados en contextos reales como: saludos compras o escenas familiares, lo que permite a los estudiantes emplear el idioma en forma funcional y cercano a su realidad favoreciendo el aprendizaje significativo.	Utiliza expresiones básicas como saludos, colores y miembros de la familia mediante juegos de roles y rutinas diarias lo que permite que los estudiantes usen el idioma en situaciones reales y comprensibles.
Asociación del vocabulario con acciones y objetos lo que	Utiliza canciones, movimientos juegos y	Utiliza materiales concretos: frutas, colores, números,	Emplea canciones, movimientos, materiales	Las canciones y el uso de los recursos audiovisuales favorecen la

favorece la memorización y el aprendizaje significativo.	materiales concretos que facilitan la comprensión y memorización del vocabulario al asociarlo con acciones físicas y experiencias prácticas.	calendarios, que permiten relacionar el vocabulario con experiencias prácticas favoreciendo la comprensión y memorización.	concretos y actividades TPR que facilitan la comprensión y memorización del vocabulario con acciones físicas y experiencias concretas.	memorización del vocabulario y la participación activa, ya que, los estudiantes aprenden sin presión y de manera natural.
Práctica oral mediante juegos y dramatizaciones fortaleciendo la pronunciación y la fluidez.	Las actividades lúdicas favorecen la expresión oral, aumentan la seguridad al hablar en inglés y reducen el miedo a equivocarse especialmente cuando se trabaja en ambientes de confianza.	. A través de juegos, canciones y dramatizaciones, se evidencia mejora en la pronunciación, mayor fluidez y mayor disposición para comunicarse en inglés especialmente en frases cortas.	Las actividades lúdicas favorecen la expresión oral progresiva, permitiendo que los estudiantes pasen de palabras aisladas a expresiones simples aumentando su seguridad y reduciendo el temor a equivocarse.	Emplea imágenes flashcards y recursos visuales que ayudan a asociar palabra, imagen y significado, aumentando la atención la concentración y la inclusión de estudiantes con mayores necesidades de apoyo.
Aprendizaje lúdico y motivador que reduce el miedo a	Las (e) dinámicas generan mayor interés,	Las actividades lúdicas reducen la monotonía general, mayor	El uso de juegos dinámicos y canciones	A través de comandos como <i>stand up, jump</i> o <i>sit down</i> , los

<p>equivocarse y aumenta la participación.</p>	<p>participación constante y disposición al aprendizaje, promoviendo un ambiente agradable y menos tradicional.</p>	<p>interés y favorecen la participación activa, incluso con apoyo de las familias en actividades como la ensalada de frutas.</p>	<p>generan mayor interés, atención y participación creando un ambiente positivo que estimula el aprendizaje del inglés en forma natural y divertida.</p>	<p>estudiantes responden corporalmente, lo que mejora la comprensión auditiva, el control de grupo y la retención del vocabulario.</p>
<p>Aplicación del vocabulario en contextos reales, permitiendo el uso funcional y significativo del idioma.</p>	<p>El vocabulario aprendido se integra en juegos diálogos y tareas cotidianas, permitiendo que los estudiantes lo utilicen de manera espontánea y funcional dentro del aula.</p>	<p>El vocabulario aprendido se relaciona con situaciones reales, favoreciendo la retención el uso funcional del idioma y el desarrollo progresivo de la comunicación oral.</p>	<p>El vocabulario aprendido se integra en interacciones reales de aula, juegos de rol y tareas cotidianas, permitiendo que los estudiantes lo utilicen de manera práctica, aunque requiera refuerzo constante para su consolidación.</p>	<p>Las actividades lúdicas reducen el miedo a equivocarse, favorece la pronunciación y permite que los estudiantes participen de forma espontánea, aunque aún predomina el uso de palabras o frases cortas.</p>

En esta primera parte se presenta la **sistematización de la información** suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que, en la subcategoría, **uso funcional del idioma** derivada de la categoría emergente **desarrollo de la comunicación oral en inglés**, se observa que los docentes orientan sus prácticas hacia la utilización del idioma en contexto reales y cotidianos. A partir del análisis, se identifica la implementación de estrategia lúdicas, como juegos de roles, canciones, dramatizaciones y uso de materiales concretos, las cuales facilitan que los estudiantes se empleen el inglés de manera significativa. Asimismo, se destaca que esas prácticas favorecen la comprensión, la memorización, la participación activa, al tiempo que fortalecen progresivamente la pronunciación y la fluidez reduciendo el temor equivocarse.

Subcategoría Expresión oral progresiva

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
El docente emplea los juegos de roles como (e) central para promover el uso del inglés en situaciones reales y cotidianas a través de saludos, presentaciones y simulaciones. Los estudiantes practican el idioma de manera	La docente implementa juegos de roles, aparte, situaciones reales como saludos presentaciones y compras simuladas, lo que permite a los estudiantes practicar expresiones básicas mediante diálogos	La expresión oral se promueve mediante juegos de roles sencillos como saludos presentaciones y actividades prácticas, lo que permite que los estudiantes utilicen el inglés en contextos reales y cercanos a su experiencia diaria.	La expresión oral se inicia a partir de rutinas sencillas como saludos, presentaciones y pedidos básicos, lo que permite que los estudiantes se familiaricen progresivamente con el uso del inglés en contextos reales.	La docente promueve la expresión oral a partir de saludos, comandos y expresiones cotidianas, permitiendo que los estudiantes comiencen con palabras y frases cortas antes de avanzar a producciones más complejas.

<p>significativa, fortaleciendo su vocabulario, pronunciación y confianza al comunicarse.</p>	<p>guiados. Esa (e) favorece la confianza para hablar inglés y fortalecer el uso funcional del vocabulario en contextos significativos.</p>			
<p>Antes de los juegos de roles se realiza una preparación previa con apoyo visual, gestos canciones y repetición del vocabulario; esto permite que los estudiantes se familiaricen con las palabras y estructuras antes de usarlas oralmente, favoreciendo una expresión más segura y gradual.</p>	<p>Las canciones y rondas se emplean como recurso principal para introducir y reforzar vocabulario, facilitando la pronunciación y la memorización. El uso de gestos y movimientos contribuye a que los estudiantes participen de manera activa y pierdan el temor a expresarse oralmente.</p>	<p>Dramatizaciones, canciones y actividades artísticas, favorecen la fluidez y pronunciación del inglés, permitiendo que los estudiantes ganen confianza al expresarse oralmente, especialmente, cuando la actividad resulta significativa y dinámica.</p>	<p>La docente emplea expresiones cortas repetitivas y modeladas previamente, favoreciendo que los estudiantes ganen seguridad al hablar y mejoren gradualmente su pronunciación.</p>	<p>A través de actividades lúdicas como juegos canciones y dinámicas grupales, los estudiantes pierden el miedo a equivocarse, lo que favorece una participación más espontánea y segura.</p>

<p>El uso de canciones, karaoke y actividades lúdicas, incrementa el interés y la motivación por aprender inglés, la repetición constante y el apoyo musical facilita la memorización del vocabulario y estimula la participación incluso en estudiantes con menor confianza.</p>	<p>El uso de tarjetas, objetos reales y materiales manipulables permite que los estudiantes relacionen palabras con elementos concretos, fortaleciendo la comprensión y el uso real del vocabulario.</p>	<p>Actividades como la preparación de la ensalada de frutas, favorecen la participación activa incluso fuera del aula, involucrando a la familia y reforzando el uso del vocabulario aprendido en contextos reales.</p>	<p>Las actividades lúdicas generan un ambiente de confianza que estimula la participación activa, permitiendo que los estudiantes se expresen sin temor al error.</p>	<p>El uso constante de canciones repetición y comandos orales contribuye a que los estudiantes mejoren gradualmente su pronunciación y se expresen con mayor soltura.</p>
<p>Entre las principales dificultades se identifican el control del grupo, la necesidad de una planificación cuidadosa y el tiempo requerido para preparar materiales. Asimismo, algunos</p>	<p>La docente identifica que el uso constante de (e) lúdicas genera una mayor motivación, mejor comprensión auditiva y una mayor retención del vocabulario; la</p>	<p>El empleo de objetos reales, frutas, colores tapitas y calendarios, fortalece la comprensión y retención del vocabulario, permitiendo que el estudiante asocie palabra, objeto y acción,</p>	<p>Las actividades TPR fortalecen la comprensión y producción oral al vincular el lenguaje con la acción, facilitando respuestas orales más espontáneas y significativas.</p>	<p>Las actividades tipo TPR, permiten que los estudiantes comprendan y respondan oralmente instrucciones, fortaleciendo la relación entre comprensión auditiva y expresión verbal. La expresión oral</p>

<p>estudiantes presentan timidez o baja participación, lo que exige acompañamiento constante por parte del docente.</p>	<p>expresión oral mejora gradualmente, ya que los estudiantes se sienten más seguros para hablar cometer errores y participar en actividades comunicativas.</p>	<p>lo cual favorece la expresión oral inicial.</p>		<p>se fortalece cuando los estudiantes interactúan entre sí, se sienten acompañados y reconocen que el error hace parte del aprendizaje, lo que favorece una comunicación más natural y progresiva.</p>
<p>Las actividades TPR, el uso del video beam y la interacción guiada, permiten que los estudiantes asocien el lenguaje con acciones concretas, esto mejora la comprensión auditiva reduce el miedo a equivocarse y fortalece la fluidez oral de forma progresiva.</p>	<p>Las actividades de movimiento como seguir instrucciones e imitar acciones, permite que los estudiantes asocien el lenguaje con el cuerpo, mejorando la comprensión auditiva y la retención del vocabulario.</p>	<p>Aunque no se aplican directamente las (e) TPR, se reconoce su valor para fortalecer la comprensión y motivación. La falta de formación específica limita su implementación, pero se identifica interés en incorporarlas como (e) para mejorar la expresión oral.</p>	<p>A través del uso constante de juegos canciones y dinámicas, los estudiantes avanzan de palabras sueltas a expresiones básicas consolidando una comunicación oral inicial en inglés.</p>	<p>La expresión oral se fortalece cuando los estudiantes interactúan entre sí y se sienten acompañados y reconocen que el error hace parte del aprendizaje, lo que favorece una comunicación más natural y progresiva.</p>

En esta segunda parte se presenta la **sistematización de la información** suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que, en la subcategoría de **expresión oral progresiva** derivada de la categoría de emergente, **desarrollo de la comunicación oral en inglés**, se observa que los docentes orientan sus prácticas hacia el fortalecimiento gradual de la expresión oral mediante el uso de estrategias úricas y contextualizadas. A partir del análisis, se identifica la implementación de juegos de roles, canciones, dramatizaciones, actividades TPR y recursos visuales y concretos, los cuales permiten que los estudiantes inicien con palabras y frases cortas para avanzar progresivamente hacia estructuras más complejas. Asimismo, se destaca la importancia de una preparación previa mediante el uso de periodos visuales repetición y modelación del lenguaje, lo que favorece la seguridad de la confianza al momento de comunicarse en inglés.

Subcategoría Pronunciación y fluidez

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
El uso constante de juegos de roles karaokes y canciones, permite que los estudiantes repitan palabras y expresiones de forma natural, esto favorece la pronunciación.	Los juegos de roles favorecen el desarrollo de la pronunciación y la fluidez al permitir que los estudiantes utilicen el idioma en situaciones cotidianas como saludos, presentaciones o compras simuladas.	La implementación de juegos de roles y acciones teatrales cortas favorece el desarrollo de la pronunciación y la fluidez oral, ya que los estudiantes practican expresiones básicas como saludos	La implementación de juegos de roles basados en situaciones cotidianas favorece significativamente la pronunciación y el uso funcional del idioma, el empleo de expresiones cortas repetitivas y modeladas permite que los	Los juegos de roles permiten que los estudiantes practiquen expresiones cotidianas como saludos, colores y miembros de la familia favoreciendo el desarrollo progresivo de la pronunciación. Repetición guiada y el acompañamiento

		presentaciones y preferencias personales.	estudiantes ganen seguridad al hablar.	docente facilita a los estudiantes que ganen seguridad y mejoren su fluidez oral.
Las actividades lúdicas como los juegos de roles y dinámicas orales permiten que los estudiantes hablen de manera espontánea reduciendo el miedo a equivocarse.	El uso de canciones y rondas infantiles, favorece la pronunciación correcta y el ritmo del idioma ya que los estudiantes repiten palabras siguiendo melodías y movimientos.	El uso de canciones infantiles contribuye al mejoramiento de la pronunciación y la fluidez ya que facilita la repetición natural del vocabulario y la entonación del idioma.	El uso de canciones y rondas infantiles contribuye al desarrollo de la pronunciación, entonación y fluidez gracias a la repetición rítmica del vocabulario.	El uso de canciones constituye una de las (e) más efectivas para favorecer la pronunciación y la memorización del vocabulario gracias al ritmo la repetición el apoyo visual.
Las actividades TPR ayudan a que los estudiantes asocien palabras con movimientos corporales lo cual facilita la pronunciación correcta y la memorización al escuchar	Las actividades TPR, fortalecen significativamente la fluidez oral y la comprensión auditiva ya que los estudiantes escuchan instrucciones y responden con movimientos.	El docente manifiesta el uso limitado de las actividades TPR que restringe el fortalecimiento de las pronunciación y fluidez oral desde el movimiento, aunque	Las actividades TPR, basadas en la relación entre acción y lenguaje, fortalecen la comprensión auditiva, la pronunciación y la fluidez, ya que los estudiantes asocian palabras con movimientos corporales.	Las actividades TPR, permite que los estudiantes asocien el lenguaje con el movimiento, esto favorece la comprensión auditiva la pronunciación y la respuesta rápida al idioma.

instrucciones, los niños mejoran su comprensión auditiva y articulación oral.		reconoce que esas (e) generan alta motivación y facilitan la comprensión auditiva.		
El docente señala que la actividad lúdica y los juegos de roles, favorecen la autoestima y la seguridad de los estudiantes, esta confianza es clave para la fluidez, ya que los niños se atreven a hablar más y a pronunciar sin temor a equivocarse.	Las actividades lúdicas fortalecen la seguridad, la participación oral y la fluidez comunicativa, permitiendo que los estudiantes se expresen con mayor naturalidad.	Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la fluidez y la seguridad al hablar en inglés, especialmente en estudiantes con mayor disposición comunicativa; sin embargo, se identifica limitaciones relacionadas con la inseguridad docente del manejo del idioma.	Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de progresivo de la fluidez oral y la seguridad comunicativa, ya que el error se percibe como parte natural del aprendizaje, los estudiantes pasan gradualmente de usar palabras aisladas a construir expresiones sencillas.	Las (e) lúdicas generar un ambiente de confianza que reduce el miedo a equivocarse permitiendo que los estudiantes se expresen con mayor naturalidad, aunque en algunos casos se limitan a palabras o frases cortas, se evidencia una mejora de la pronunciación.
El uso frecuente de canciones, karaokes y audios enviados	El uso de materiales concretos permite que los	El empleo de materiales tangibles como frutas, colores,	El uso de materiales concretos como tarjetas, objetos	El uso de imágenes flashcards y recursos visuales,

a casa, permite una exposición continua al idioma, esta repetición auditiva favorece el desarrollo gradual de la fluidez oral.	estudiantes relacionen el vocabulario con objetos reales, favoreciendo una mejor articulación y comprensión del significado.	figuras y objetos reales favorece la asociación entre palabra y significado lo que fortalece la pronunciación y la retención del vocabulario.	reales y figuras manipulables, facilita la comprensión del vocabulario y su correcta pronunciación.	facilitan la relación entre palabras e imágenes con significado, lo cual fortalece la pronunciación y comprensión del vocabulario.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En esta tercera parte se presenta la **sistematización de la información** suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que en la subcategoría **pronunciación y fluidez** derivada de la categoría emergente: **desarrollo de la comunicación oral en inglés**; se observa que los docentes orientan sus prácticas hacia el fortalecimiento progresivo de la pronunciación y la fluidez mediante el uso de estrategias lúdicas y repetitivas. A partir del análisis se identifica la implementación de juegos de roles, canciones karaokes, actividades TPR y uso de materiales concretos, los cuales permiten que los estudiantes repitan palabras y expresiones de manera natural, favoreciendo la articulación, la entonación y el ritmo del idioma. Asimismo, se destaca que la asociación del lenguaje con movimientos corporales y experiencias significativas facilita la competencia auditiva y mejora la producción oral. De igual forma, las actividades lúdicas generan ambientes de confianza que incrementan la participación, reducen el miedo a equivocarse y fortalecen la seguridad comunicativa, aspectos fundamentales para el desarrollo de la fluidez. Se evidencia además que la exposición constante al idioma mediante canciones audios y recursos visual construyen la memorización y el uso progresivo del inglés.

Subcategoría Seguridad y confianza al comunicarse

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
<p>El juego de roles se consolida como una (e) clave, que permite interactuar en situaciones reales. El juego de roles se consolida como una (e) clave para fortalecer la seguridad comunicativa de los estudiantes ya que les permite interactuar en situaciones reales y controladas.</p>	<p>El fortalecimiento de la confianza mediante el juego de roles favorece significativamente la seguridad comunicativa de los estudiantes ya que les permite interactuar en situaciones cotidianas previamente ensayadas.</p>	<p>La seguridad comunicativa fortalecida a través de los juegos de roles y actividades prácticas, se da a través de los juegos de roles y las actividades teatrales breves que favorecen el desarrollo de la seguridad al comunicarse en inglés.</p>	<p>El desarrollo de la participación del uso funcional del idioma mediante juegos de roles, constituye una (e) fundamental para el aprendizaje del idioma inglés en primaria, ya que permite a los estudiantes interactuar en situaciones cotidianas como saludar presentarse o solicitar objetos.</p>	<p>En cuanto a la seguridad comunicativa, los juegos de roles se emplean como una (e) para practicar expresiones cotidianas relacionadas con los saludos, los miembros de la familia, los colores. Al inicio, algunos estudiantes manifiestan timidez, sin embargo, progresivamente se evidencia una mayor disposición a participar.</p>
<p>El incremento de la confianza mediante canciones y actividades rítmicas se da a través del uso de canciones rondas y karaokes, lo cual fortalece la seguridad emocional y comunicativa, ya</p>	<p>El incremento de la confianza mediante el uso de materiales concretos como tarjetas objetos reales y materiales manipulables, fortalece la seguridad del</p>	<p>El incremento de la confianza se da a través de canciones y actividades motivacionales lo cual cumplen un papel fundamental en el</p>	<p>El incremento de la confianza se va a través de las canciones y rondas infantiles las cuales cumplen un papel clave en la enseñanza del inglés básico al facilitar la memorización del</p>	<p>La incidencia de las canciones y rondas infantiles en la motivación y memorización es una de las herramientas más efectivas en la enseñanza del inglés debido a que combinan ritmos repetición e imágenes visuales que</p>

que los estudiantes participan sin sentir presión por cometer errores.	estudiante al facilitar la comprensión del vocabulario.	fortalecimiento de la seguridad emocional y comunicativa.	vocabulario y mejorar la pronunciación mediante la repetición rítmica.	captan la atención de los estudiantes.
La seguridad comunicativa a través del uso de materiales concretos se da a través de la manipulación de objetos reales imágenes y materiales elaborados por los propios estudiantes lo cual fortalece la confianza al comunicarse.	El incremento de la confianza mediante el uso de materiales concretos se da a través del empleo de tarjetas, objetos reales y materiales manipulables al observar y tocar los objetos los niños se sienten más seguros para nombrarlos y usarlos en contextos comunicativos.	La seguridad en el aprendizaje a través del uso de materiales concretos elaborados por los estudiantes, fortalece la confianza al aprender y a expresarse en inglés.	La seguridad y confianza será a través del empleo de flashcards, objetos reales y figuras manipulables, que permite que los estudiantes establezcan una relación directa entre el vocabulario y su significado, favoreciendo un aprendizaje significativo y fortaleciendo la comprensión a través del uso de materiales concretos.	La seguridad comunicativa será a través del uso de materiales concretos y su impacto en la comprensión del vocabulario, lo cual permite que los estudiantes asocien la palabra con el objeto o la imagen correspondiente, eso se implementa tanto al inicio de la clase para introducir el tema como al final para reforzarlo.
La reducción del miedo a equivocarse mediante actividades TPR, contribuyen significativamente a	La reducción del temor al error a través de las actividades TPR, favorecen la seguridad al permitir que los	En esta experiencia, el uso de actividades TPR ha sido limitado lo que refleja una	El impacto de las actividades TPR en la participación estudiantil, basadas en el enfoque TPR, favorecen significativamente	Las actividades TPR, permite que los estudiantes asocien el lenguaje con el movimiento corporal y esto aporta la comprensión y el

<p>disminuir la ansiedad y el temor al error, ya que el aprendizaje se da a través del movimiento y la acción.</p>	<p>estudiantes aprendan mediante el movimiento sin necesidad de producir lenguaje oral de inmediato.</p>	<p>oportunidad de mejora en el fortalecimiento de la seguridad comunicativa.</p>	<p>la comprensión auditiva y la apropiación del vocabulario en relación al lenguaje con el movimiento corporal.</p>	<p>dinamismo del aula. Este tipo de actividades favorece la comprensión de instrucciones.</p>
<p>El desarrollo progresivo de la seguridad comunicativa mediante las (e) lúdicas, favorece el aumento de la autoestima, la participación oral y la confianza en el uso del idioma. Los estudiantes se sienten más cómodos al expresarse.</p>	<p>En cuanto a la consolidación de la seguridad comunicativa mediante (e) lúdicas, se genera un ambiente de aprendizaje positivo, donde los estudiantes se sienten motivados y seguros para comunicarse, se evidencia un aumento de la participación oral, y disposición para usar el inglés en actividades cotidianas</p>	<p>Uno de los aspectos más relevantes es que la seguridad comunicativa del estudiante está directamente relacionada con la seguridad del docente, la falta del dominio oral del idioma genera temor a cometer errores lo que limita el uso de juegos canciones y dinámicas orales.</p>	<p>La influencia de las (e) lúdicas en la motivación, la comunicación oral y la seguridad del estudiante generan un impacto positivo en la motivación la participación y la comunicación oral en inglés. Los estudiantes se sienten más seguros para expresarse ya que el error es percibido como parte natural del aprendizaje</p>	<p>La implementación de actividades de movimiento genera cambios positivos en la motivación y en la comprensión auditiva; los estudiantes responden con mayor rapidez a las instrucciones en inglés y muestran una mejor retención del vocabulario.</p>

En esta cuarta parte se presenta la **sistematización de la información suministrada** por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que en las subcategorías, **seguridad y confianza al comunicarse** derivada de la categoría de emergente **desarrollo de la comunicación oral en inglés** se observa que, los docentes orientan sus prácticas hacia el fortalecimiento de la seguridad comunicativa mediante el uso de estrategia lúdicas y contextualizadas. A partir del análisis se identifica que el juego de roles se consolida como una estrategia clave, ya que permite a los estudiantes interactuar en situaciones reales y cotidianas previamente ensayadas, favoreciendo la confianza y la participación progresiva. Asimismo, se destaca el uso de canciones, rondas infantiles y actividades rítmicas, las cuales generan un ambiente emocional positivo. El tío que reduce la presión por cometer errores y fortaleza la seguridad al comunicarse. De igual manera, el uso de materiales concretos como tarjetas, objetos reales e imágenes y recursos manipulables, facilita la comprensión del vocabulario, permitiendo que los estudiantes establezcan relaciones significativas entre palabra y significado, lo que incrementa su confianza al expresarse en inglés

Síntesis Categoría emergente: Desarrollo de la comunicación oral en inglés

El análisis de la categoría emergente “desarrollo de la comunicación oral en inglés” evidencia que el uso de las (e) lúdicas, especialmente los juegos de roles, canciones, actividades TPR y materiales concretos, constituye un eje fundamental para el fortalecimiento del uso funcional del idioma la expresión oral progresiva, la pronunciación y la seguridad comunicativa de los estudiantes de primaria. En la subcategoría uso funcional del idioma, se evidencia que los docentes promueven el aprendizaje del inglés a través de situaciones cotidianas como saludos, presentaciones, compras simuladas y rutinas diarias lo que permite a los estudiantes emplear el idioma en forma significativa y cercana

a su realidad. De acuerdo con Calderón y Martínez (2024) “la ausencia de metodologías activas y contextualizadas limita la capacidad de comprender y usar el idioma de manera funcional”. (p.15).

Este planteamiento evidencia que cuando el proceso de enseñanza se centra en métodos tradicionales y descontextualizados, los estudiantes presentan mayores dificultades para desarrollar competencias comunicativas reales. Con respecto a la expresión oral progresiva, se observa que el proceso inicia con palabras y frases cortas apoyadas en gestos, canciones y repeticiones, avanzando gradualmente hasta expresiones más elaboradas. De acuerdo con León (2022) “las actividades de autorregulación dirigidas al desarrollo de la expresión oral en inglés se emplean en situaciones reales que permiten motivar a los estudiantes hacia la práctica y hacia la reflexión con el fin de que cada uno diseñe su propia ruta de aprendizaje” (p.79). De allí se resalta la importancia de las actividades de autorregulación como (e) pedagógicas que favorezcan el desarrollo de la expresión oral en inglés al situar al estudiante en contextos reales de comunicación. Tal como lo señala Camargo (2025), “la pronunciación se enmarca dentro de la fluidez, la cual hace referencia a la difusión del mensaje con claridad, naturalidad y seguridad en lo que se está expresando” (p.47).

En las entrevistas, se destaca el impacto positivo del uso de canciones y rondas infantiles, juegos de roles y actividades típicas ya que favorecen la repetición natural la entonación y la correcta articulación de las palabras. Finalmente, en la subcategoría de seguridad y confianza al comunicarse se evidencia que las (e) lúdicas tendrán un ambiente de aprendizaje positivo donde el error es asumido como parte del proceso, Rodríguez y Díaz (2025), “la repetición y la práctica constante permite ganar confianza en la producción oral favoreciendo una mayor fluidez y seguridad al comunicarse en inglés. (p.58). Esta afirmación pone en evidencia que la repetición y la práctica sistemática son elementos claves en el desarrollo de la expresión oral, ya que permiten al estudiante familiarizarse progresivamente con la pronunciación, el vocabulario y las estructuras del idioma. El uso de juegos, canciones, materiales manipuladores y actividades de movimiento reduce la ansiedad, incrementa la participación y fortalecer la autoestima de los estudiantes.

Como conclusión, en conjunto, los resultados evidencian que el aprendizaje en inglés en primaria se fortalece significativamente cuando se emplean (e) lúdicas contextualizadas y participativa esa metodología no sólo favorecen el desarrollo del vocabulario, la pronunciación y la fluidez, sino que también potencian la motivación, la seguridad comunicativa y el uso funcional del idioma.

La motivación y participación activa constituyen elementos fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés especialmente en los primeros niveles de educación básica donde el interés y la disposición del estudiante influyen directamente en la adquisición de una lengua extranjera; en tal sentido, la motivación se convierte en un factor determinante para fortalecer la atención la interacción y la pertenencia del aprendizaje mientras que la participación activa permite consolidar los conocimientos adquiridos mediante la práctica constante.

A continuación, se presenta la categorización de la información correspondiente a la categoría motivación y participación activa del estudiante a partir de los datos obtenidos en las entrevistas aplicadas a los docentes participantes:

TABLA N°4

Matriz de categoría de las entrevistas a docentes que imparten el área de inglés en el grado segundo, referida a la consideración actitudinales empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.

Categoría emergente: Motivación y participación activa del estudiante

Subcategoría Interés y disposición hacia el aprendizaje del inglés.

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
El docente resalta que los juegos de roles, canciones,	El uso de juegos de roles, canciones, dinámicas	El uso de juego de roles, dramatizaciones canciones y	La participación activa mediante juegos de roles y situaciones	Los juegos de roles permiten que los estudiantes practiquen

<p>dinámicas y actividades con movimiento, despiertan el interés de los estudiantes, ya que aprenden jugando y participando activamente.</p>	<p>orales y situaciones cotidianas, favorece el interés del estudiante ya que se siente identificado con las actividades, esto genera una mayor disposición para participar y aprender.</p>	<p>actividades prácticas, favorece una mayor participación del estudiante y hay incremento de la participación mediante actividades lúdicas contextualizadas.</p>	<p>comunicativas se da a través del uso de juegos de roles basados en situaciones cotidianas, lo cual favorece una participación más activa y significativa de los estudiantes.</p>	<p>expresiones básicas como saludos, miembros de la familia y colores en un contexto cercano y significativo. Aunque al inicio, algunos niños presentan timidez o temor a equivocarse, con el desarrollo de la actividad se evidencia una participación progresiva y mayor disposición para comunicarse.</p>
<p>Hay mayor disposición para participar cuando el aprendizaje es contextualizado ya que se evidencia que los estudiantes muestran mayor disposición cuando las actividades están relacionadas con</p>	<p>Las actividades lúdicas promueven una participación constante especialmente cuando existe movimiento, gestos música y dramatización; los estudiantes se muestran más dispuestos</p>	<p>En cuanto al fortalecimiento del aprendizaje significativo a través del uso de material concreto, se favorece la comprensión y memorización del vocabulario, ya que el estudiante relaciona el</p>	<p>Las canciones y rondas infantiles se consolidan como una (e) clave para captar la atención, motivar y favorecer la memorización del vocabulario. El ritmo, la repetición y el</p>	<p>Las canciones se destacan como una de las herramientas más efectivas para captar la atención de los estudiantes y favorecer la memorización del vocabulario. El uso del ritmo, la repetición y los apoyos visuales facilita que los niños interioricen el</p>

situaciones cotidianas.	a intervenir, repetir vocabulario y seguir instrucciones.	contenido con experiencias reales.	movimiento permiten que los estudiantes interioricen palabras y expresiones con mayor facilidad.	idioma sin sentir presión.
El uso de canciones, karaokes y actividades rítmicas, incrementa notablemente la motivación, lo cual influye positivamente en el juego y la música en la motivación.	Las (e) empleadas permiten que los estudiantes pierdan el miedo a equivocarse, ya que el aprendizaje se da en un ambiente relajado y de confianza, eso se refleja en una mayor seguridad al hablar, mayor espontaneidad y disposición para usar el inglés.	En cuanto al aumento de la motivación, las actividades lúdicas generan entusiasmo, participación y mayor interés en los estudiantes; se identifica como dificultad la inseguridad del docente en el manejo del idioma especialmente en la expresión oral.	El empleo de flashcards, objetos reales y material manipulables, favorece la comprensión y apropiación del vocabulario ya que el estudiante establece una relación directa entre el objeto y su significado en inglés.	El uso de imágenes, flashcards y recursos visuales, permite establecer una relación clara entre palabra, imagen y objeto. Estos materiales se utilizan tanto al inicio de la clase como en momentos de refuerzo, lo que favorece la comprensión y la memorización del vocabulario.
El enfoque lúdico permite que el error sea visto como parte del	El uso de materiales concretos actividades	Se evidencia que la timidez y el miedo a equivocarse	Las actividades de respuesta física total como seguir	Las actividades de movimiento, como seguir comandos y juegos, permiten

<p>aprendizaje y no como una falla, eso favorece la disposición a participar.</p>	<p>TPR, canciones y gestos, incrementa el interés del estudiante a través de la acción y la experiencia.</p>	<p>entre compañeros, influyen en la práctica de algunos estudiantes, no obstante, cuando el ambiente es de confianza y se utiliza en actividades lúdicas los estudiantes muestran seguridad.</p>	<p>instrucciones o realizar movimientos asociados al lenguaje, favorecen la comprensión auditiva y la apropiación del vocabulario.</p>	<p>que los estudiantes respondan físicamente al idioma, fortaleciendo la comprensión auditiva y la apropiación del vocabulario. Estas dinámicas favorecen la participación activa y el dinamismo en el aula, al tiempo que facilitan el control del grupo mediante pausas activas y consignas claras.</p>
<p>Las actividades que integran movimiento, materiales concretos imágenes y dramatización, despiertan mayor atención y compromiso, los estudiantes se muestran más receptivos cuando pueden</p>	<p>La repetición de canciones juegos y dinámicas favorece la familiarización con el idioma y mantiene el interés a lo largo del tiempo los estudiantes se sienten más seguros al</p>	<p>Las actividades lúdicas generan mayor agrado hacia la asignatura, disminuye la monotonía y favorecen una actitud positiva frente al aprendizaje del idioma.</p>	<p>La implementación de actividades lúdicas y de movimiento genera cambios positivos en la motivación y la atención de los estudiantes se evidencia una mejor comprensión</p>	<p>La implementación de actividades TPR genera mayor dinamismo en la clase, mejora la atención y permite una respuesta más rápida ante los estímulos en inglés.</p>

tocar ver actuar o representar.	reconocer palabras y estructuras.		auditiva y una mayor atención del vocabulario debido a la asociación entre el lenguaje acción y emoción.	
---------------------------------	-----------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

En esta quinta parte se presenta la **sistematización de la información suministrada** por los docentes, a través de entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que en la subcategoría de **interés y disposición hacia el aprendizaje** del inglés, derivado esta vez de la categoría emergente **de motivación y participación activa** de estudiantes se observa que, los docentes orientan sus prácticas hacia la implementación de estrategias lúdicas y contextualizadas que despiertan el interés y favorecen la participación activa. A partir del análisis, se identifica que el uso de juegos de roles, canciones, rondas infantiles y actividades rítmicas, permiten que los estudiantes se involucren de manera significativa al relacionar el aprendizaje con situaciones cotidianas y experiencias cercanas a su realidad.

Subcategoría: Participación activa y dinámica en las actividades de clase.

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
En cuanto al aprendizaje activo mediante la acción y el juego, los estudiantes	La participación activa mediante (e) lúdicas es significativa; se lleva a cabo mediante el uso	La participación activa se fortalece mediante actividades lúdicas y	La participación activa mediante situaciones comunicativas reales, el uso de juego de roles,	En cuanto a la participación progresiva mediante actividades lúdicas y guiadas,

<p>participan de manera activa cuando aprenden a través de juegos de roles canciones TPR y canciones lúdicas.</p>	<p>de juego de roles, canciones, dinámicas orales y actividades TPR, favoreciendo una participación constante de los estudiantes.</p>	<p>contextualizadas como juegos de roles, dramatizaciones, canciones, elaboración de materiales y uso de objetos reales, favoreciendo una participación más activa de los estudiantes.</p>	<p>dramatizaciones y situaciones cotidianas, favorece una participación constante del estudiante quien aprende usando el idioma en contextos significativos</p>	<p>los juegos de rol en las canciones y los comandos, permiten que los estudiantes participen de manera gradual aunque al inicio algunos sienten timidez o temor a equivocarse, ellos terminan involucrándose.</p>
<p>En cuanto a la motivación e interés por el aprendizaje del inglés, las dinámicas como el karaoke, los juegos, el uso de materiales concretos y las actividades de movimiento incrementan el entusiasmo reducen el aburrimiento y favorecen una actitud positiva.</p>	<p>En cuanto el incremento de la motivación del interés por el aprendizaje del inglés, las dinámicas generar un ambiente agradable que motiva a los estudiantes a participar con mayor entusiasmo.</p>	<p>El incremento de la motivación y el interés por aprender inglés, el uso de dinámicas como la ensalada de frutas canciones infantiles, actividades artísticas y material concreto genera mayor motivación reduce la monotonía y hace que el aprendizaje sea más atractivo.</p>	<p>El incremento de la motivación y reducción del temor al error, las canciones juegos y actividades lúdicas generar un ambiente relajado que disminuye la ansiedad y el miedo a equivocarse, los estudiantes se sienten más seguros para participar lo que fortalece su confianza y disposición para</p>	<p>Se genera una alta motivación y mejora la memorización del vocabulario en el uso de canciones, imágenes y repeticiones rítmicas que facilitan la memorización del vocabulario; los estudiantes recuerdan con mayor facilidad palabras y expresiones básicas.</p>

			comunicarse en inglés.	
En cuanto a la participación oral progresiva y espontánea las actividades lúdicas fomentan en los estudiantes que hablen más, pierdan el miedo a equivocarse y se expresan con mayor fluidez.	En cuanto al fortalecimiento de la comunicación oral y la confianza, la implementación de juegos de roles dinámicas orales y actividades lúdicas, favorecen el desarrollo de la expresión oral, la pronunciación y la fluidez.	Existe mejora progresiva en la pronunciación y la comprensión del vocabulario, las actividades lúdicas permiten que los estudiantes practiquen la pronunciación de manera natural especialmente a través del canto la repetición guiada y la interacción oral.	Mejoran la comprensión y adquisición del vocabulario, el uso de materiales concretos y TPR y la repetición guía, facilita la asociación entre palabra, acción y significado, esto permite una mejor comprensión auditiva y una mayor retención del vocabulario.	La comprensión significativa a través de materiales visuales y concretos a través del empleo de flashcards, imágenes y recursos visuales, permite que los estudiantes asocien palabra, imagen significado.
En la interacción social y trabajo colaborativo, el uso de juegos, dramatizaciones y dinámicas grupales, fortalece la interacción entre compañeros mejora la convivencia y	El uso de materiales concretos, movimientos corporales y repetición contextualizada permite que los estudiantes comprendan mejor el significado de las palabras y las	La participación se ve limitada por factores institucionales y formativos entre ellos se encuentran falta de materiales didácticos, escaso dominio por parte del docente y falta de capacitación	El desarrollo progresivo de la comunicación oral se da a través de las actividades lúdicas que favorecen el paso de palabras aisladas a las expresiones simples fortaleciendo la	Las actividades de movimiento favorecen la comprensión de instrucciones en inglés y promuevan respuestas rápidas y efectivas, esas (e) dinamizan la clase, mejoran la atención y

promueve el trabajo en equipo.	recuerden con mayor facilidad.	específicas en metodologías activas como el TPR.	fluidez y la pronunciación.	facilitan el control de grupo.
En cuanto al incremento de la confianza y reducción de la ansiedad al aprender en un ambiente lúdico y menos rígido, los estudiantes se sienten más seguros, participan con mayor libertad y desarrollan confianza en sus capacidades comunicativas.	Se toma en cuenta la necesidad de acompañamiento docente y control del aula aunque las (e) lúdicas favorecen la participación, también presentan desafíos como la distracción, la timidez o el desorden.	Necesidad de formación docente y acompañamiento pedagógico, la evidencia que aunque exista disposición para innovar, se requiere de mayor formación en competencias comunicativas en inglés y en (e) didácticas.	Necesidad de organización y acompañamiento pedagógico; si bien, las (e) s lúdicas potencian la participación, requieren planificación, normas claras y acompañamiento docente para evitar distracciones o desorden.	Las actividades lúdicas reducen el miedo al error y fomentan la participación espontánea, aunque los estudiantes tienden a usar frases cortas evidencia una mejora en la pronunciación, la interacción entre pares y la seguridad para comunicarse en inglés.

En esta sexta parte se presenta la **sistematización de la información** suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que en la subcategoría **participación activa y dinámica en las actividades de clase**, derivada de la categoría emergente, **motivación y participación activa del estudiante**. Los docentes promueven del aprendizaje mediante estrategia únicas como juegos de roles, canciones, actividades TPR y uso de materiales concretos, favoreciendo una participación constante y significativa. Esas partes incrementan la motivación,

reducen el miedo a equivocarse y fortalecen la confianza y la expresión oral de manera progresiva. Asimismo se evidencia que el trabajo colaborativo y la interacción social enriquecen el proceso del aprendizaje.

Subcategoría Seguridad, confianza y reducción del temor al error.

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
Disminución del miedo a equivocarse mediante actividades lúdicas a través de (e) como juegos de roles canciones, dinámicas orales; lo que permite que los estudiantes participen sin temor al error ya que el aprendizaje se da en un ambiente relajado.	En cuanto a la seguridad progresiva a través de la práctica guiada, la repetición previa del vocabulario antes de los juegos de roles permite que los estudiantes se sientan más seguros al momento de interactuar, disminuyendo el temor a equivocarse.	Aumento progresivo de la confianza a través de actividades prácticas. Las actividades como juegos de roles ensalada de frutas y dramatizaciones permiten que los estudiantes pierdan el miedo a expresarse ya que el aprendizaje se da en un contexto natural y cotidiano.	En cuanto al fortalecimiento de la confianza mediante el aprendizaje contextualizado, el uso de juegos de roles, situaciones cotidianas y actividades prácticas, permite que los estudiantes se sientan más seguros al usar el inglés, ya que se expresan en contextos conocidos.	Las actividades lúdicas, juegos de roles y canciones, permiten que el error sea percibido como parte natural del aprendizaje, los estudiantes se sienten menos presionados lo que reduce la ansiedad al hablar en inglés.
El incremento progresivo de la confianza para expresarse en inglés y el uso constante de	En cuanto a la confianza, fortalecida mediante el acompañamiento docente, la	En cuanto a la reducción del temor al error mediante el aprendizaje lúdico el uso de	La disminución del temor al error a través de (e) lúdicas, las canciones juegos y dinámicas	El incremento progresivo de la confianza para participar se da, aunque al inicio algunos niños

<p>actividades lúdicas, favorece que los estudiantes especialmente los más tímidos se animen poco a poco.</p>	<p>motivación y el esfuerzo positivo es generar un ambiente de confianza que anima a los estudiantes tímidos a participar.</p>	<p>canciones juegos y actividades manuales disminuye la presión académica, permitiendo que los estudiantes participen sin miedo a equivocarse.</p>	<p>orales crean un ambiente relajado donde el error se percibe como parte del aprendizaje.</p>	<p>muestran timidez o pena con el uso constante de juegos cancionas y dinámicas se observa un aumento gradual de la seguridad para expresarse.</p>
<p>En cuanto a la creación de un ambiente seguro y motivador las canciones, el juego el movimiento y la integración grupal generar un clima de aula más tranquilo y agradable donde los estudiantes se sienten cómodos para participar sin miedo a la burla.</p>	<p>Las actividades como canciones, juegos y dinámicas orales, reducen la presión académica, lo que permite que los estudiantes se expresen sin temor a equivocarse favoreciendo una actitud más abierta hacia el uso del inglés.</p>	<p>Existe un incremento en la participación real, gracias a actividades motivadoras, las clases dinámicas y lúdicas generan mayor interés y disposición para hablar, aunque algunos estudiantes presentan timidez inicial.</p>	<p>El incremento de la participación de la motivación a través de las actividades lúdicas y de movimiento aumentan el interés y la disposición para participar.</p>	<p>El uso de actividades lúdicas genera un clima positivo donde los estudiantes se sienten cómodos, aceptados y motivados, este ambiente favorece que participen sin miedo a ser corregidos de forma negativa.</p>
<p>Reducción de la ansiedad mediante el</p>	<p>El uso de TPR, gestos y actividades</p>	<p>La seguridad del estudiante está directamente</p>	<p>El desarrollo gradual de la seguridad</p>	<p>La participación activa sin presión individual las</p>

<p>aprendizaje activo, el uso del cuerpo, los gestos y el movimiento reducen la tensión y la ansiedad ya que el estudiante puede demostrar comprensión sin necesidad de hablar inmediatamente.</p>	<p>físicas ayuda a que los estudiantes comprendan sin necesidad de hablar inmediatamente, fortaleciendo su confianza antes de producir el idioma oralmente.</p>	<p>relacionada con la seguridad del docente. Cuando el maestro se siente preparado y acompaña el proceso con apoyo y motivación, los estudiantes muestran mayor confianza</p>	<p>comunicativa a través de materiales concretos, actividades TPR y repeticiones guiadas, los estudiantes ganan confianza en la pronunciación en el uso del vocabulario.</p>	<p>canciones, juegos colectivos y actividades TPR, permiten que los estudiantes participen desde su lugar mediante movimientos o repeticiones grupales, lo que disminuye el miedo a equivocarse frente a los demás y fortalece la confianza.</p>
<p>En cuanto al fortalecimiento de la autoestima y la participación oral a través de juego de roles y las dinámicas comunicativas, los estudiantes desarrollan mayor autoestima, se sienten capaces de participar y mejoran su fluidez oral.</p>	<p>El incremento de la autoestima logra la participación activa a medida que los estudiantes comprenden instrucciones, participan en juegos y utilizan vocabulario funcional, aumentando su autoestima y seguridad personal.</p>	<p>Se evidencia que la falta de dominio del idioma por parte del docente influye en el nivel de seguridad de los estudiantes.</p>	<p>El rol del docente es clave para crear un ambiente de confianza, reforzar positivamente los intentos de participación, dejar la timidez o inseguridad; la retroalimentación constante y el clima de respeto favorecen la seguridad emocional.</p>	<p>En cuanto al fortalecimiento de la seguridad comunicativa a través de la repetición y el juego de interacción constante, hace que los estudiantes desarrollen mayor seguridad para usar vocabulario básico y seguir instrucciones en inglés.</p>

En esta séptima parte se presenta **la sistematización de la información** suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que, en la subcategoría, **seguridad, confianza y reducción del temor** al error derivada de la categoría emergente, **motivación y participación activa del estudiante**, los docentes promueven ambientes de aprendizaje, lúdicos y relajados que disminuyen la ansiedad y el miedo a equivocarse. A partir del análisis, se identifica que el uso de juegos de roles, canciones, actividades TPR, dinámicas grupales y materiales concretos, favorecen, el desarrollo progresivo de la confianza permitiendo que los estudiantes participen sin presión y perciban el error como parte natural del aprendizaje. Se destaca la importancia del acompañamiento docente, de la repetición guiada y la creación de un clima de habla positivo para fortalecer la autoestima y la seguridad comunicativa.

Subcategoría Retención del aprendizaje y uso funcional del vocabulario.

DIAI1	DIAI2	DIAI3	DIAI4	DIAI5
La asociación de vocabulario con experiencias significativas a través del juego de roles, canciones, materiales concretos, permite que los estudiantes relacionen el vocabulario con situaciones reales, acciones y contextos cotidianos, esto	El aprendizaje significativo a través de la práctica contextualizada será a través del uso de juegos de roles, canciones y actividades lúdicas, lo que permite que el vocabulario se aprenda dentro de situaciones reales y	El aprendizaje significativo mediante experiencias lúdicas y contextualizadas, los juegos de roles canciones y actividades prácticas, permiten que el idioma se aprenda en situaciones reales y cercanas al estudiante.	El uso de juegos de roles, canciones, dinámicas corporales y actividades TPR, favorece un ambiente de aula seguro y agradable, donde el estudiante se siente en confianza para participar.	Disminución del terror a equivocarse mediante actividades lúdicas: el uso de juegos de roles, canciones y dinámicas orales, permite que los estudiantes participen sin sentir presión, ya que el error se percibe como parte natural del aprendizaje. Esto

facilita una mayor retención del vocabulario.	cercanas al estudiante.			reduce el miedo a hablar en inglés y favorece una actitud más positiva frente al uso del idioma.
La repetición significativa como (e) de fijación a través de la repetición constante mediante canciones, karaoke, juegos y comandos, favorecen la memorización a largo plazo.	La mayor retención del vocabulario, mediante repetición y movimiento se da a través de la constante repetición de canciones, gestos juegos y actividades TPR, lo que fortalece la memoria a largo plazo.	Mayor retención del vocabulario a través de la repetición activa, la repetición mediante canciones, dramatizaciones, juegos y manipulación de materiales fortalece la memoria a largo plazo.	Reducción del terror, reducción del temor al error a través del aprendizaje experiencial: las (e) lúdicas permiten que el error sea asumido como parte natural del proceso de aprendizaje.	Incremento de la confianza a través de la repetición y la rutina. La repetición de canciones, comandos y expresiones cotidianas fortalece la seguridad del estudiante, ya que se familiariza progresivamente con el vocabulario.
Las actividades lúdicas promueven el uso de vocabulario en situaciones comunicativas reales, lo que fortalece su funcionalidad, los estudiantes	Uso funcional con intenciones comunicativas se da a través de las actividades lúdicas, las cuales permiten que los estudiantes empleen el	El incremento de la motivación en la participación en estudiantil se genera a través de las (e) lúdicas, las cuales poseen mayor interés, entusiasmo y participación en	A través de la repetición guiada, el uso de expresiones cortas y el acompañamiento visual y corporal, los estudiantes desarrollan mayor seguridad	Las actividades lúdicas promueven una participación más espontánea, incluso en estudiantes tímidos. El hecho de que todos participen desde su lugar o mediante

no sólo reconocen las palabras, sino que aprenden a utilizarlas en contextos significativos.	vocabulario aprendido en diálogos, juegos de roles y dinámicas orales.	clase, reduciendo la monotonía del aprendizaje tradicional.	para participar oralmente.	movimientos. Reduce la exposición individual y fortalece la confianza colectiva.
Refuerzo del aprendizaje mediante recursos visuales y corporales a través del apoyo de imágenes gestos movimientos y objetos concretos fortalece la retención del vocabulario ya que involucra varios canales de aprendizaje visual auditivo y kinestésico.	La mejora de la comprensión auditiva y la apropiación del vocabulario se da a través del empleo de canciones, instrucciones orales y dinámicas de escucha, lo que contribuye a que los estudiantes comprendan el significado de las palabras sin necesidad de traducción.	A través de actividades como juegos de roles, canciones y trabajo con material concreto, los estudiantes comienzan a utilizar el vocabulario aprendido en situaciones reales, aunque de forma básica.	Las actividades lúdicas fomentan una participación más activa y constante, ya que los estudiantes se sienten respaldados por el grupo y el docente. El trabajo colaborativo disminuye la ansiedad individual y permite que incluso los estudiantes más tímidos logren comunicarse efectivamente.	La participación gradual de la expresión oral: Aunque algunos estudiantes inicialmente solo utilizan palabras o frases cortas por temor a equivocarse, las (e) lúdicas favorecen el avance progresivo hacia una mejor pronunciación y fluidez, fortaleciendo su seguridad comunicativa.
Mayor retención gracias a la motivación del aprendizaje	La influencia positiva de la motivación de la retención del	Aunque las (e) lúdicas son efectivas, su implementación	Aunque algunos estudiantes dependen inicialmente del	En cuanto al fortalecimiento de la seguridad mediante el

activo, el carácter lúdico de las actividades incrementa el interés y la motivación, factores clave para la retención del aprendizaje.	aprendizaje se genera por actividades dinámicas y lúdicas que favorecen la participación activa y el interés por aprender	se ve limitada por falta de dominio oral del idioma por parte del docente. Escasez de materiales didácticos en la institución.	apoyo grupal, las (e) implementadas favorecen el desarrollo gradual de la autonomía comunicativa.	aprendizaje significativo, El uso de materiales visuales, juegos de movimiento y actividades prácticas permite que los estudiantes comprendan mejor el vocabulario.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En esta octava parte se presenta la sistematización de la información suministrada por los docentes a través de la entrevista semiestructurada, en la cual se evidencia que, en la subcategoría de retención del aprendizaje y uso funcional del idioma, derivada de la categoría emergente, **motivación y participación activa del estudiante**, los docentes promueven el aprendizaje significativo mediante estrategia lúdicas y contextualizadas. A partir del análisis, se identifica que el uso de juegos de roles, canciones, actividades TPR, repetición guiada y materiales concretos, favorece la asociación del vocabulario con experiencias reales, lo que facilita su retención a largo plazo y su uso en contextos comunicativos, Asimismo, se destaca que la repetición, el apoyo visual, el movimiento y la motivación fortalecen la memorización y la comprensión del idioma, permitiendo que los estudiantes no solo reconozcan palabras sino que las utilicen de manera funcional.

Síntesis Categoría emergente: Motivación y participación activa del estudiante.

El análisis de la información evidencia que la motivación y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje del inglés se fortalece significativamente cuando se emplean (e) lúdicas, dinámicas y actividades contextualizadas, especialmente, aquellas que integra del juego, el movimiento, la música, los materiales concretos y las

situaciones comunicativas reales. En cuanto al interés y disposición hacia el aprendizaje del inglés, los resultados muestran que el interés por aprender inglés aumenta notablemente cuando las actividades se relacionan con experiencias cotidianas, juegos de roles, canciones, dramatizaciones y dinámicas con movimientos; esas (e) despiertan la curiosidad, captan la atención y generan mayor disposición para participar. Tal como lo expresa Calderón y Martínez (2024), “las metodologías activas se posicionan como herramientas claves para enfrentar los desafíos de la educación contemporánea promoviendo la motivación el interés y la confianza en el aprendizaje” (p.40).

Esta afirmación resalta el papel fundamental de las metodologías activas en el proceso educativo actual ya que favorece un aprendizaje significativo al involucrar al estudiante de manera participativa en su propia formación. En cuanto a la participación activa y dinámica de las actividades en clase, se favorece por el uso de (e) metodológicas y dinámicas tales como juegos de roles, canciones, dramatizaciones, actividades TPR y uso de materiales concretos; esas permiten que los estudiantes aprendan haciendo, interactuando y experimentando el idioma en contextos reales. De acuerdo con Rodríguez y Díaz (2025) “las (e) metodológicas centradas en la participación activa, buscan cerrar la brecha académica y mejorar el desempeño en un entorno bilingüe; con ello se pretende optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje facilitando la integración de los estudiantes y potenciando sus competencias en el idioma inglés”. (p.10).

Esta afirmación evidencia que las (e) metodológicas centradas en la participación activa del estudiante constituyen un elemento clave para disminuir la brecha académica y fortalecer el desempeño en contextos bilingües. Ahora, en la seguridad confianza y reducción del temor al error, la información evidencia que el uso de (e) lúdicas contribuye significativamente a reducir el miedo a equivocarse favoreciendo un clima de aula más relajado y seguro; las canciones, juegos, dinámicas corporales y actividades grupales, permiten que el error sea percibido como parte natural del aprendizaje, lo que incrementa la confianza y la participación. En el trabajo de investigación de Camargo (2025), se trabajó con la metodología activa donde se pudo comprobar que “los estudiantes participaron con mayor seguridad ya

que generan ellos confianza y cercanía al idioma lo que permite fluidez en diálogos y participaciones orales”. (p.30). Por tanto, se evidencia que las (e) que se implementen, favorecen el aumento en la fluidez durante los diálogos y en las participaciones sociales, facilitan una comunicación más espontánea y efectiva en inglés. En cuanto a la retención del aprendizaje y uso funcional del vocabulario, la retención del vocabulario se fortalece cuando el aprendizaje se da de manera significativa mediante la asociación del lenguaje con acciones, objetos, imágenes y experiencias reales. La repetición a través de canciones, juegos, dramatizaciones y actividades corporales favorece la memoria a largo plazo y facilita el uso funcional del idioma. De acuerdo con Aybar (2025). “El enfoque comunicativo sostiene que el aprendizaje de una lengua resulta más eficaz cuando se desarrolla en contextos comunicativos auténticos este método enfatiza el uso funcional del idioma y favorece la interacción y la fluidez priorizando aspectos por encima del estudio aislado de la gramática”. (p.13).

Ese planteamiento reafirma la importancia del enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua inglesa, al destacar que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante interactúa en situaciones reales y significativas. En conjunto, los resultados evidencian que la motivación, la participación activa y la seguridad comunicativa de la retención del aprendizaje están estrechamente relacionadas con el uso de las (e) lúdicas, dinámicas y contextualizadas; estas metodologías favorecen un aprendizaje significativo del inglés, reducen la ansiedad, fortalecen la confianza y estimulan la participación activa del estudiante; así mismo, se concluye que el éxito de esas (e) depende en gran medida del acompañamiento docente, la planificación adecuada, el uso de materiales pertinentes y la creación de un ambiente afectivo positivo, donde el error se ha asumido como parte del proceso de aprendizaje, todo ello contribuye al desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés en el nivel de educación primaria.

TABLA N°5

Matriz de triangulación de la Categoría emergente: Desarrollo de la comunicación oral en inglés

CATEGORÍA	POSICIÓN DE DOCENTES QUE IMPARTEN INGLÉS	POSICIÓN DE AUTOR	POSICIÓN DE TEÓRICOS
<p>Desarrollo de la comunicación oral en inglés</p>	<p>De acuerdo con la información analizada los docentes coinciden en que el desarrollo de la comunicación oral en inglés en educación primaria se fortalece significativamente mediante el uso de (e) lúdicas contextualizadas y participativas; existe una valoración positiva y consensuada sobre el impacto de los juegos de roles, canciones, actividades TPR, dramatizaciones, el uso de materiales concretos, los cuales facilitan el aprendizaje del idioma de manera natural significativa y motivadora. Los docentes consideran que el uso funcional</p>	<p>Desde la perspectiva del autor, el desarrollo de la comunicación oral en inglés en la educación primaria, debe concebirse como un proceso integral dinámico y progresivo, en el cual la motivación, la participación activa y la seguridad del estudiante, juegan un papel determinante. Aparte del análisis realizado, se considera que las (e) lúdicas como los juegos de rol, las canciones, las dramatizaciones y las actividades basadas en el movimiento, constituyen herramientas pedagógicas esenciales para</p>	<p>Desde el enfoque teórico el desarrollo de la comunicación oral en inglés se concibe como un proceso que se fortalece a través de la interacción, la cooperación y el uso del idioma en contextos comunicativos reales; en ese sentido, Granados y Cuadros (2024), sostienen que “las tareas comunicativas promueven de manera significativa la interacción y la expresión oral, ya que los estudiantes trabajan de forma cooperativa, lo que los obliga a hablar, escuchar y negociar significados en inglés”</p>

	<p>del idioma a través de situaciones cotidianas como saludos, presentaciones, compras simuladas o actividades escolares, permite que los estudiantes comprendan, utilicen el inglés con mayor sentido comunicativo en relación con la expresión oral progresiva. Los docentes reconocen que el aprendizaje debe darse de manera gradual, iniciando con palabras y frases cortas apoyadas en gestos, canciones y repetición, para luego avanzar a expresiones más complejas. Respecto a la pronunciación y fluidez, existe acuerdo en que las canciones de los juegos de roles y las actividades rítmicas, favorecen la repetición natural del idioma, mejoran la</p>	<p>fortalecer un aprendizaje significativo del idioma. El autor sostiene que el aprendizaje del inglés no debe centrarse únicamente en la memorización de vocabulario o estructuras gramaticales sino en el uso funcional del idioma dentro de contextos reales y cercanos al estudiante. En ese sentido, el empleo de situaciones comunicativas permite que el estudiante comprenda el propósito del idioma y lo utilice de manera natural, lo que le ayudará a mejorar su expresión oral, su pronunciación y sus ideas de manera progresiva. El autor reconoce que el rol del docente es fundamental, ya que su nivel de preparación, planificación y dominio</p>	<p>(p.83). Los autores enfatizan que las tareas deben tener un propósito comunicativo real, sustentado en el uso de materiales auténticos y situaciones cercanas a la realidad del estudiante. Desde la perspectiva del aprendizaje del idioma, no se centra únicamente en la precisión gramatical, sino en la capacidad del estudiante para comunicarse de manera efectiva. Asimismo, Granados y Cuadros (2024), destacan que “el trabajo con tareas comunicativas contribuye a disminuir la ansiedad y el temor al error, ya que el énfasis se traslada del acierto gramatical a la intención comunicativa” esta visión coincide con los principios del enfoque</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>entonación y fortalecen la articulación oral. En cuanto a la seguridad y confianza, al comunicarse, los docentes coinciden en que las (e) lúdicas crean un ambiente de aprendizaje positivo asumido como parte del proceso formativo. Finalmente, los docentes reconocen que, aunque las (e) lúdicas son altamente efectivas, requiere planificación, formación pedagógica y dominio básico del idioma, ya que la seguridad del docente influye directamente en la confianza del estudiante.</p>	<p>del idioma influye directamente en la seguridad y el desempeño del estudiante. Por ello, se considera indispensable que el docente emplee (e) metodológicas adecuadas, recursos didácticos variados y actividades que estimulen la interacción constante, promoviendo un aprendizaje activo y significativo. En conclusión, el autor considera que la enseñanza del inglés en la educación primaria debe orientarse hacia un enfoque comunicativo lúdico y participativo donde el estudiante sea protagonista de su aprendizaje.</p>	<p>comunicativo, el cual reconoce el error como parte natural del proceso de aprendizaje y promueve un ambiente de aula más flexible participativo y motivador. En síntesis, la postura teórica de Granados y Cuadros respalda que el desarrollo de la comunicación oral en inglés debe centrarse en el uso funcional del idioma, el trabajo cooperativo y la implementación de tareas con sentido comunicativo, ya que estas permiten superar el miedo a equivocarse, potenciar la interacción y consolidar un aprendizaje significativo y duradero.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

El análisis triangulado permite afirmar que el desarrollo de la comunicación oral en inglés se ve fortalecido cuando el proceso de enseñanza se orienta hacia el uso funcional del idioma, la interacción constante y la práctica en contextos reales o simulados los docentes coinciden en que actividades como juegos de roles, canciones dramatizaciones, dinámicas orales y tareas comunicativas, facilitan la expresión oral, mejoran la pronunciación y favorecen la fluidez, especialmente cuando se desarrollan en un ambiente de confianza y acompañamiento.

Desde el aporte teórico, Granados y Cuadros señalan que las tareas comunicativas promueven la interacción y la expresión oral ya que obligan al estudiante a hablar y a escuchar en inglés dentro de un contexto cooperativo, además destacan que esas tareas tienen un propósito comunicativo real y no se centran únicamente en la corrección gramatical, lo cual reduce la ansiedad y permite que el error sea asumido como parte natural del aprendizaje. En conclusión, la triangulación evidencia que el desarrollo de la comunicación oral en inglés está estrechamente ligado a la motivación, la participación activa y el uso de (e) comunicativas contextualizadas. La convergencia entre los aportes teóricos, la práctica docente y la interpretación del investigador confirma que el aprendizaje del inglés se potencia cuando el estudiante interactúa, participa activamente y utiliza el idioma con un propósito comunicativo real, fortaleciendo su fluidez seguridad competencia comunicativa.

TABLA N°6

*Matriz de triangulación de la Categoría emergente: **Motivación y participación activa del estudiante.***

CATEGORÍA	POSICIÓN DE DOCENTES QUE IMPARTEN INGLÉS	POSICIÓN DE AUTOR	POSICIÓN DE TEÓRICOS
Motivación y participación	A partir del análisis de la información recolectada se dice	La postura del autor en cuanto al desarrollo de la comunicación oral	Desde la postura del autor, la motivación y la participación activa

<p>activa del estudiante.</p>	<p>que los docentes coinciden en reconocer que la motivación y la participación activa del estudiante son factores fundamentales para el aprendizaje del inglés en la educación primaria; desde su experiencia, consideran que el uso de las (e) lúdicas y dinámicas contextualizadas, constituyen el medio más efectivo para despertar el interés y favorecer una participación constante en el aula. Los docentes manifiestan que actividades como juegos de roles, canciones, dramatizaciones, dinámicas de movimiento, uso de material concreto y (e) TPR, permiten que los estudiantes aprendan de manera significativa. Asimismo, coinciden</p>	<p>en inglés y en el nivel de educación primaria, está estrechamente vinculado con el grado de motivación y participación activa del estudiante. Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el autor considera que la motivación no surge de manera espontánea, sino que es producto de (e) pedagógicas intencionales, especialmente aquellos que integran el juego, el movimiento, la música, los recursos visuales y las situaciones comunicativas reales. Estas (e) no solo despiertan el interés del estudiante, sino que favorecen un ambiente de aula más participativo, así mismo se evidencia que la participación activa es un elemento clave para el desarrollo de la comunicación</p>	<p>del estudiante constituyen elementos esenciales para el logro de aprendizajes significativos especialmente en el proceso de enseñanza del idioma, tal como señala Bustos (2024), “la participación del estudiante se manifiesta a través de la interacción en clase, la colaboración con sus compañeros y la disposición para asumir un rol activo dentro de las actividades de aprendizaje” (p.17). el autor considera que las (e) pedagógicas que promueven la interacción, el trabajo colaborativo y la participación activa, favorecen una penetración más profunda y significativa, ya que permite al estudiante involucrarse de manera directa en la</p>
--------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>que la participación activa aumenta cuando el estudiante se siente motivado y seguro, lo cual se logra mediante un aprendizaje de confianza, donde el error es asumido como parte natural del proceso formativo. Esta dinámica, favorece la retención del aprendizaje y el uso de funcional del vocabulario. Los docentes afirman que el aprendizaje es más duradero cuando se apoya en la repetición significativa, el movimiento, la música, los recursos visuales y las experiencias prácticas. Sin embargo, los docentes también reconocen que la efectividad de esa desatención depende en gran medida de factores como la planificación pedagógica, la disponibilidad de</p>	<p>oral, ya que permite al estudiante practicar el idioma de manera constante, perder el miedo a equivocarse y fortalecer progresivamente su confianza al expresarse. Desde esa perspectiva, el autor resalta que la motivación, la participación y la comunicación oral, conforman un proceso interdependiente; a mayor motivación, mayor participación. Finalmente, el autor concluye que el desarrollo efectivo de la comunicación oral en inglés depende en gran medida del rol del docente como mediador del aprendizaje, de su capacidad para generar confianza, clarificar actividades significativas y emplear (e) lúdicas que promuevan la</p>	<p>construcción del conocimiento. En ese sentido, las (e) interactivas y dinámicas se convierten en un elemento diferenciador frente a los métodos tradicionales centrados en la memorización y repetición mecánica, los cuales limita la iniciativa, la motivación y la participación del estudiante. En conclusión, la motivación y la participación activa del estudiante se consolida como pilares fundamentales del aprendizaje, especialmente en la enseñanza del inglés. Tal como lo el mismo autor, las (e) pedagógicas basadas en la interacción, la colaboración y el dinamismo, potencian el interés, la confianza y el compromiso del estudiante” (p.35) lo</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>materiales y el acompañamiento constante durante las actividades. En conclusión, la posición general de los docentes, refleja un consenso claro: el aprendizaje del inglés en primaria es más efectivo cuando se desarrollan en un tono lúdico, dinámico y emocionalmente seguro.</p>	<p>participación activa de los estudiantes. En tal sentido, se considera indispensable fortalecer la formación docente y el uso consciente de metodologías activas que permitan potenciar la motivación, la interacción y el aprendizaje significativo del inglés en la educación primaria.</p>	<p>cual genera un aprendizaje más significativo y acorde con las demandas educativas actuales, promoviendo la autonomía y la confianza del estudiante, elementos esenciales para consolidar el proceso de enseñanza aprendizaje efectivo y significativo en el área de inglés.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

La triangulación de la información permite establecer una convergencia clara ante la percepción de los docentes, los aportes teóricos y la postura del investigador respecto al papel fundamental de la motivación y la participación activa en el aprendizaje del inglés. Los docentes coinciden en que la participación de los estudiantes aumenta significativamente, emplean (e) lúdicas dinámicas e interactivas tales como juegos de roles canciones actividades de movimiento y uso de materiales concretos. Desde el sustento teórico Bustos (2024), afirma que la participación se manifiesta mediante la interacción, la colaboración y la disposición del estudiante para asumir un rol activo en su aprendizaje. Asimismo, destaca que las (e) interactivas y dinámicas se oponen a los métodos tradicionales centrados en la memorización, ya que promueven una participación más significativa y un mayor compromiso del estudiante con el proceso educativo. En síntesis, la triangulación evidencia que la motivación y la participación activa del estudiante, se fortalecen cuando convergen (e) lúdicas, ambientes de aprendizaje positivos y una mediación docente adecuada, esos elementos permiten que el estudiante participe con mayor confianza, se sienta motivado y construya su aprendizaje de forma significativa y progresiva.

SECCIÓN V

ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO APRENDIZAJE ACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS BÁSICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

PROPUESTA

La enseñanza del idioma inglés en la educación primaria representa un reto significativo para los docentes, especialmente cuando se evidencian dificultades en la motivación, la participación activa y el uso funcional del idioma por parte de los estudiantes; en ese sentido, se hace necesario implementar (e) metodológicas que favorezcan un aprendizaje dinámico significativo y acorde a las características del contexto escolar. Diversos estudios destacan que el uso de (e) lúdicas, permite fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje al propiciar ambientes participativos que estimula la interacción la confianza y el interés por el idioma extranjero.

En concordancia con lo anterior Cevallos y otros 2024 señalan que “el apoyo de la planificación de elecciones en inglés basadas en juegos es esencial para maximizar el impacto positivo de la calificación en el proceso educativo”. (p.79). Lo cual evidencia la importancia de diseñar de manera intencional actividades lúdicas que respondan a objetivos pedagógicos claros desde esta perspectiva la planificación se convierte en un eje fundamental para garantizar que las (e) empleadas contribuyan efectivamente al desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes asimismo Aldana citado por Pantoja (2025) señala que:

Planificar consiste en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización de un número de actividades y acciones articuladas entre sí, las cuales tienen el propósito de influir en el curso de determinados

acontecimientos con el fin de alcanzar una situación elegida como deseable, mediante un eficiente el uso eficiente de medios y recursos. (p.53)

La anterior concepción resalta la necesidad de estructurar de manera sistemática las (e) didácticas, de modo que responda a las necesidades del contexto educativo y favorezcan un aprendizaje significativo. En este marco, la presente propuesta, tiene como propósito **planificar estrategias lúdicas como aprendizaje activo para la enseñanza del idioma inglés básico en educación primaria**, reconociendo el valor del juego como recurso pedagógico que potencia la motivación y la participación del estudiante. De igual manera, se proyecta la aplicación de dichas (e) como una fase posterior orientada a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la valoración de su impacto, con el fin de analizar su incidencia en el desarrollo del inglés básico, la confianza comunicativa y el interés por el idioma. De esta forma, la propuesta se concibe como una alternativa pedagógica innovadora que busca contribuir al mejoramiento de la enseñanza del inglés en educación primaria.

Descripción de la propuesta:

En relación con la presente propuesta, es importante señalar que se asume las (e) y recursos pedagógicos en función de las actividades que se desarrollan dentro de las prácticas educativas, orientadas a la enseñanza del idioma inglés en la educación primaria. En tal sentido, la propuesta se fundamenta en un proceso de planificación que apunta hacia la formación y capacitación integral del estudiante mediante un conjunto de acciones centradas en un modelo de enseñanza basado en la creatividad, la participación activa y el uso de (e) lúdicas como elemento dinamizador del aprendizaje. Esas sanciones se enmarcan dentro de buenas prácticas pedagógicas que buscan fortalecer el uso del inglés a través de actividades significativas tales como juegos didácticos, dinámicas comunicativas y ejercicios de interacción oral.

Desde esta perspectiva se establece una estrecha relación con el objeto de estudio, ya que a partir del análisis realizado surge la necesidad de buscar alternativas innovadoras para la enseñanza del idioma inglés. En ese sentido, se recurre tanto a recursos pedagógicos convencionales como a recursos tecnológicos y lúdicos con la finalidad de favorecer el aprendizaje del idioma en contextos reales y funcionales, de

esta manera, la implementación de (e) lúdicas permite estimular el desarrollo de las habilidades comunicativas especialmente la comprensión y expresión oral.

Así mismo la propuesta contempla el desarrollo de habilidades propias del siglo XXI tales como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo, aspectos fundamentales para el aprendizaje de una lengua extranjera. Estas competencias se ven favorecidas mediante actividades que propician un clima de aula positivo, donde el estudiante se siente motivado a participar, experimentar y comunicarse sin temor al error, lo cual incide directamente en su desempeño académico y en su actitud frente al aprendizaje del inglés. Desde esta mirada, la lúdica adquiere un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que favorece la motivación intrínseca, la interacción social y el aprendizaje significativo; de igual manera, se integran enfoques pedagógicos como el aprendizaje significativo, el aprendizaje por descubrimiento, el constructivismo y el enfoque de las inteligencias múltiples.

En este marco, se propone la implementación de actividades formativas como masterclass, talleres o workshops y espacios virtuales online, orientados al fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés, así como la capacitación docente para el acompañamiento de los estudiantes. A su vez, se plantea la incorporación de (e) lúdicas convencionales que permitan estructurar acciones pedagógicas coherentes y dinámicas, contribuyendo al mejoramiento del rendimiento académico y al fortalecimiento del proceso de enseñanza del idioma inglés. Finalmente, la propuesta se orienta a consolidar un conjunto de acciones pedagógicas que permiten organizar y dinamizar el desarrollo de las clases de inglés, haciendo énfasis en la creatividad, la participación y el aprendizaje activo; de esta manera, se busca generar un entorno educativo favorable que potencia el uso del idioma inglés desde una perspectiva significativa, motivadora y acorde con las necesidades del contexto actual.

Propósitos:

Promover círculos de estudio orientados a la actualización pedagógica de los docentes enfocados en el uso de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés en educación primaria.

- Diseñar e implementar talleres académicos dirigidos a docentes, orientados a la enseñanza del inglés, mediante el uso de estrategias lúdicas que favorezcan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.
- Desarrollar masterclass y espacios formativos Workshop y encuentros virtuales dirigidos a docentes con el propósito de difundir estrategias innovadoras para el acompañamiento del aprendizaje del idioma inglés.
- Crear un rincón pedagógico en el aula que integre juegos didácticos materiales visuales y recursos lúdicos destinados a reforzar el aprendizaje del inglés de manera dinámica y significativa.
- Fomentar el uso de estrategias lúdicas como medio para fortalecer la motivación la interacción social y el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria.
- Contribuir al mejoramiento del rendimiento académico en el área de inglés mediante la aplicación planificada de actividades lúdicas que estimulan el pensamiento crítico la creatividad el uso funcional del idioma.

Argumentación teórica:

La presente propuesta se sustenta en primer lugar en los aportes del enfoque constructivista especialmente en las ideas de Jean Piaget y Lev Vygotsky. En este sentido, Bertránd, citado por Ubillus (2025), señala que “Jean Piaget es uno de los más reconocidos psicólogos del constructivismo, corriente que se nutre de las teorías del aprendizaje de autores como Vygotsky y Ausubel” (p.45). Desde esa perspectiva, el aprendizaje no se concibe como la simple interiorización de conocimientos transmitidos por padres o docentes, sino como un proceso activo en el cual el estudiante se involucra directamente en la construcción de su propio conocimiento. Este enfoque resalta la importancia de la interacción, la experiencia y la participación activa, elementos que se fortalecen mediante el uso de (e) lúdicas, las cuales favorecen un aprendizaje significativo y contextualizado del idioma inglés.

En segundo lugar, desde el enfoque motivacional, Skinner, citado por Gooding y Herrera (2021), señala que “el esfuerzo constituye un factor determinante del

aprendizaje, al definirlo como un estímulo que, al aumentar o desaparecer incrementa la probabilidad de una respuesta” (p.43). En este sentido, los refuerzos positivos actúan como estímulos que el estudiante desea mantener, ya que generan satisfacción y fortalecen conductas favorables hacia el aprendizaje. En el contexto educativo, dichos refuerzos se manifiestan a través del reconocimiento, la participación y el logro de objetivos, elementos que incrementan la motivación. De esta manera, el uso de (e) lúdicas permite crear ambientes agradables que estimulan el interés, la participación activa y la disposición del estudiante hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Finalmente, desde el enfoque humanista, Rogers y Maslow, citados por Zabalaga (2025), sostienen que “el aprendizaje se consolida cuando se satisface necesidades básicas como la seguridad, la pertenencia y la autorrealización, resaltando la importancia del clima emocional y de la relación docente y del estudiante” (p.31). Asimismo, Gardner, citado por el mismo autor, a través de la teoría de las inteligencias múltiples plantea que “cada individuo posee diferentes capacidades que debe ser atendidas mediante (e) pedagógicas variadas” (p.27). En ese sentido, la lúdica permite atender la diversidad de estilos de aprendizaje, potenciar las habilidades individuales y promover un aprendizaje significativo. Por ello, la propuesta pedagógica se apoya en estos fundamentos teóricos para justificar el uso de (e) lúdicas como una alternativa pertinente para fortalecer la enseñanza del idioma inglés en la educación primaria.

Implementación de acciones pedagógicas:

La implementación pedagógica de la presente propuesta se orienta al fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés en educación primaria mediante el uso de (e) lúdicas que favorezcan la participación activa el desarrollo de habilidades comunicativas y el aprendizaje significativo. En ese sentido, se plantea como primera acción el **diseño e implementación de talleres académicos dirigidos a docentes** con el propósito de fortalecer sus competencias pedagógicas en la enseñanza del inglés. Dichos talleres estarán orientados al uso de (e) lúdicas, tales como juegos didácticos, dinámicas grupales, dramatizaciones y actividades comunicativas las cuales permitirán a los docentes adquirir herramientas metodológicas innovadoras para fortalecer el aprendizaje activo y participativo en el aula.

Asimismo, se contempla el desarrollo de **Masterclass, Workshop y encuentros virtuales** dirigidos a los docentes, con la finalidad de difundir (e) innovadoras para el acompañamiento del aprendizaje del idioma. Estos espacios formativos permitirán el intercambio de experiencias, la actualización pedagógica y la reflexión sobre prácticas educativas efectivas, fortaleciendo así el rol del docente como mediador del aprendizaje. A través de esas actividades, se busca promover el uso de metodologías dinámicas, que integren recursos tecnológicos y lúdicos favoreciendo un proceso de enseñanza más atractivo y contextualizado.

Como parte fundamental de la propuesta, se plantea la creación de un rincón pedagógico en el aula concebido como un espacio destinado al aprendizaje interactivo del inglés. Ese rincón estará conformado por juegos didácticos, material visual, tarjetas, láminas, recursos manipulativos y otros elementos lúdicos que permitan reforzar los contenidos de manera dinámica y significativa. Dicho espacio facilitará la participación activa de los estudiantes, promoverá el trabajo colaborativo y favorecerá el uso del idioma situaciones comunicativas reales o simuladas.

De igual manera, la propuesta busca fomentar **el uso sistemático de estrategias lúdicas** como medio para fortalecer la motivación, la interacción social y el aprendizaje significativo de los estudiantes. A través del juego, la dramatización, las canciones y las actividades cooperativas, se propicia un ambiente de confianza que estimula la expresión oral, el respeto por las ideas de los demás y el aprendizaje autónomo, elementos fundamentales en la enseñanza del idioma inglés.

Finalmente, la implementación de esas acciones permitirá **contribuir al mejoramiento del rendimiento académico en el área de inglés** mediante la aplicación planificada de actividades lúdicas que estimulen el pensamiento crítico y la creatividad y el uso funcional del idioma. De esta manera, la propuesta pedagógica se consolida como una alternativa innovadora que favorece el aprendizaje integral del estudiante, fortalece las competencias comunicativas y promueve una enseñanza del inglés más dinámica, participativa y acorde con las exigencias del contexto educativo actual.

TABLA N°7.

IMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA DE LA PROPUESTA:

PROPÓSITO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
DISEÑAR E IMPLEMENTAR TALLERES ACADÉMICOS DIRIGIDOS A DOCENTES, ORIENTADOS A LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, MEDIANTE EL USO DE (E) LÚDICAS QUE FAVOREZCAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de talleres formativos. • Ejecución de actividades prácticas sobre uso de juegos y dinámicas en el aula. • Socialización de experiencias pedagógicas. 	Talleres participativos, trabajo colaborativo, aprendizaje basado en la práctica.	Docente investigador, docentes participantes.	Guías didácticas, material impreso, audiovisuales y pizarra.	2 jornadas formativas
DESARROLLAR Y MASTERCLASSES ESPACIOS FORMATIVOS WORKSHOP Y ENCUENTROS VIRTUALES DIRIGIDOS A DOCENTES CON EL PROPÓSITO DE DIFUNDIR	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de encuentros formativos. • Exposición de (e) metodológicas innovadoras. • Intercambio de experiencias pedagógicas. 	Masterclass, workshop. aprendizaje colaborativo, uso de TIC.	Docente investigador, docentes invitados.	Computador. proyector, internet, presentaciones digitales.	2 a 3 sesiones.

ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.					
CREAR UN RINCÓN PEDAGÓGICO EN EL AULA QUE INTEGRE JUEGOS DIDÁCTICOS MATERIALES VISUALES Y RECURSOS LÚDICOS DESTINADOS A REFORZAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE MANERA DINÁMICA Y SIGNIFICATIVA.	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccione materiales didácticos. • Organización del espacio pedagógico. • Uso del rincón de actividades diarias. 	Aprendizaje lúdico, trabajo cooperativo, exploración guiada.	Docente, estudiantes.	Juegos didácticos, carteles, tarjetas, material visual, recursos manipulativos.	Permanente
FOMENTAR EL USO DE (E) LÚDICAS COMO MEDIO PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN LA INTERACCIÓN SOCIAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de juegos educativos. • Dramatizaciones y dinámicas grupales. • Actividades orales en inglés. 	Juegos de roles, dinámicas participativas, aprendizaje significativo.	Docente, estudiantes.	Material didáctico, tarjetas, láminas, recursos audiovisuales.	Durante el periodo académico.

CONTRIBUIR AL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE INGLÉS MEDIANTE LA APLICACIÓN PLANIFICADA DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE ESTIMULAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO LA CREATIVIDAD EL USO FUNCIONAL DEL IDIOMA.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de actividades educativas lúdicas. • Seguimiento del progreso estudiantil. • Retroalimentación continua. 	Evaluación a través de la, observación directa, aprendizaje activo.	Docente.	Guías de observación.	Permanente.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	----------	-----------------------	-------------

Nota: elaboración propia.

Con la finalidad de organizar y sistematizar las acciones previstas para el desarrollo de la propuesta pedagógica, se presenta a continuación el cuadro de implementación, el cual contempla de manera estructurada los objetivos, actividades y (e), recursos, responsables y tiempos de ejecución. Este cuadro permite visualizar de forma clara y ordenada el conjunto de acciones orientadas al fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés mediante el uso de (e) lúdicas, favoreciendo la planificación ejecución y evaluación del proceso educativo.

TABLA N°8:*Cronograma de actividades:*

ACTIVIDADES	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	RESPONSABLES
<i>Diagnóstico de necesidades pedagógicas.</i>	x				Docente investigador.
<i>Planificación de talleres y actividades lúdicas.</i>	x	x			Docente investigador.
<i>Diseño de materiales didácticos y recursos lúdicos.</i>		x			Docente investigador.
<i>Desarrollo de talleres académicos para docentes.</i>		x			Docente investigador.
<i>Realización de masterclass.</i>			x		Docente investigador.
<i>Organización del rincón pedagógico.</i>			x		Docente investigador.
<i>Aplicación de (e) lúdicas en el aula.</i>			x	x	Docente investigador.
<i>Seguimiento y observación del aprendizaje.</i>				x	Docente investigador.
<i>Evaluación de resultados y retroalimentación.</i>				x	Docente investigador.

Nota: elaboración propia.

EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA:

La ejecución de la propuesta correspondió a la fase en la que se llevaron a la práctica, las acciones estrategias y actividades previamente planificadas dentro del producto pedagógico de investigación. En este momento se materializó lo diseñado en la etapa de planificación, permitiendo trasladar al contexto real las intervenciones propuestas con el propósito de dar respuesta al problema planteado. Durante esta fase, se desarrollaron las actividades de manera organizada, siguiendo una secuencia estructurada que facilitó el cumplimiento de los objetivos establecidos. Asimismo, la ejecución implicó la participación activa de los actores involucrados: docentes estudiantes e investigador, promoviendo la interacción, la aplicación de estrategias metodológicas como el uso de herramientas lúdicas y digitales y la generación de experiencias de aprendizajes significativos.

De igual manera, la ejecución no solo se limitó únicamente a la aplicación de lo planificado, sino que también permitió observar, registrar y analizar el desarrollo de las actividades, identificando avances, dificultades y oportunidades de mejorar, favoreciendo la toma de decisiones oportunas y la realización de ajustes necesarias para optimizar los resultados del proceso. En síntesis, la ejecución de la propuesta fue la etapa clave en la que la teoría se transformó en práctica posibilitando evidenciar el impacto real de las estrategias implementadas en el contexto educativo. Asimismo, este proceso permitió fortalecer las prácticas pedagógicas del docente mediante la reflexión continua sobre su quehacer educativo.

Cabe resaltar que esta fase permitió evidenciar cambios positivos en la dinámica del aula, reflejados en un mayor nivel de motivación, participación e interés por parte de ellos estudiantes. Asimismo, se fortaleció el trabajo colaborativo y la apropiación de los contenidos, especialmente en el área de inglés, donde las estrategias implementadas favorecieron el desarrollo progresivo de las habilidades comunicativas, consolidando así la pertinencia y efectividad de la propuesta pedagógica. Además, se evidenció una actitud más participativa y segura por parte de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Estos resultados permiten reafirmar la importancia de innovar en las prácticas pedagógicas para mejorar la calidad educativa.

CONTROL Y SEGUIMIENTO

El control y seguimiento constituyen una fase esencial de esto el desarrollo de la propuesta pedagógica ya que permite verificar el cumplimiento de las acciones planificadas y valorar su incidencia en el proceso de enseñanza del idioma inglés. Desde esa perspectiva, el seguimiento se orienta a garantizar que las actividades propuestas tales como talleres académicos, Masterclass, Workshops y la aplicación de (e) lúdicas, se desarrollan de manera organizada y coherente con los objetivos planteados. Este proceso posibilita identificar avances dificultades y necesidades de ajuste, asegurando que la propuesta responda de forma pertinente al contexto educativo y a las características de los estudiantes.

Asimismo, el control de la propuesta se fundamenta en la observación sistemática y el acompañamiento constante por parte del investigador, quien supervisa el desarrollo de cada una de las actividades programadas. Este acompañamiento permite reflexionar sobre las prácticas pedagógicas implementadas y evaluar el impacto de las (e) lúdicas en la motivación y participación de los estudiantes y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. De igual manera, el seguimiento favorece la toma de decisiones oportunas, orientadas a mejorar las (e) empleadas y a organizar los resultados obtenidos durante la ejecución de la propuesta.

Finalmente, el control y seguimiento contribuyen al fortalecimiento de una práctica pedagógica reflexiva y consciente orientada al logro de aprendizajes significativos. A través de este proceso, se busca consolidar un conjunto de acciones que promuevan el uso efectivo de la lúdica como herramienta didáctica favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas y el incremento del rendimiento académico y la formación integral de los estudiantes. De esta manera, la propuesta se consolida como una alternativa viable y pertinente para mejorar la enseñanza del inglés, respondiendo a las exigencias del contexto educativa actual.

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

La fase de evaluación de la presente propuesta pedagógica desarrollada bajo el enfoque de Investigación Acción Participativa (IAP), permitió evidenciar resultados significativos tras la implementación de las acciones descritas en la tabla de ejecución. A partir de los talleres académicos dirigidos a los docentes, se logró fortalecer sus prácticas pedagógicas mediante la apropiación de estrategias lúdicas orientadas al aprendizaje activo del inglés. Los docentes participantes demostraron mayor disposición para incorporar juegos, dinámicas y actividades participativas en sus clases, favoreciendo ambientes de aprendizajes más dinámicos e interactivos.

Asimismo, la masterclass, talleres y encuentros virtuales contribuyeron a la actualización pedagógica de los docentes, facilitando el intercambio de experiencias y la comprensión de metodologías innovadoras apoyadas en el uso de herramientas tecnológicas. Estos espacios formativos permitieron consolidar conocimientos y motivar a los docentes a transformar sus prácticas tradicionales hacia enfoques más participativos y centrados en el estudiante.

En relación con la creación del rincón, pedagógico se evidenció que este espacio favoreció el aprendizaje significativo del inglés, ya que los estudiantes tuvieron acceso permanente, a recursos visuales, juegos, didácticos y materiales manipulativos, que estimularon la exploración, la curiosidad y el uso funcional del idioma. Este recurso se convirtió en un apoyo constante dentro del aula fortaleciendo la práctica del vocabulario y las estructuras básicas del idioma.

De igual manera, la aplicación de estrategias lúdicas, en el aula como juegos de roles, dramatizaciones y dinámicas grupales, permitió incrementar la motivación y la participación activa de los estudiantes. Se observó un mayor interés por aprender inglés, así como una mejora de la interacción social y el uso de vocabulario del idioma en contextos cotidianos. Los estudiantes mostraron mayor seguridad al expresarse en Inglés, utilizando vocabulario básico y respondiendo a instrucciones simples de manera, más autónoma.

En cuanto al rendimiento académico o la implementación sistemática de actividades lúdicas contribuyó a un avance progresivo en el desarrollo de habilidades

comunicativas básicas, especialmente la comprensión oral y la expresión verbal. El seguimiento continuo y la retroalimentación permitieron identificar logros y dificultades facilitando ajustes oportunos en las estrategias pedagógicas.

Finalmente, el proceso de evaluación evidenció que la propuesta no solo impactó en los resultados académicos, sino también en la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo un ambiente más participativo, motivador y significativo. Estos resultados permitieron concluir que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés en educación primaria constituye una alternativa pedagógica efectiva y a su vez, orientaron la toma de decisiones para fortalecer y dar continuidad a la propuesta en futuros contextos educativos.

TRANSFORMACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

A partir del planteamiento del problema, en el cual se evidenciaban dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en educación primaria, caracterizadas, por la baja motivación, escasa participación de los estudiantes y el uso predominante de metodologías tradicionales centradas en la memorización, la presente investigación permitió generar una transformación significativa en la práctica pedagógica y en la dinámica del aula. Inicialmente, el proceso de enseñanza del inglés se desarrollaba de manera poco interactiva, limitando el desarrollo de habilidades comunicativas y el uso funcional del idioma en contextos reales. Con la implementación de la propuesta basada en estrategia lúdicas y el aprendizaje activo, se logró transformar progresivamente este escenario. La incorporación de juegos didácticos, dramatizaciones, actividades participativas y recursos innovadores, favoreció la creación de ambiente de aprendizaje más dinámicos, motivadores y centrados en el estudiante. Esta transformación se evidenció en el aumento de la participación activa, el interés por el aprendizaje del inglés y la disposición de los estudiantes para interactuar en el idioma.

De igual manera, la práctica docente experimentó un cambio significativo pasando de, un enfoque tradicional a uno más flexible, creativo e innovador. Los docentes comenzaron a integrar de manera intencionada estrategia lúdicas en su planificación, reconociendo su valor pedagógico para facilitar el aprendizaje significativo. Asimismo,

los espacios formativos, como talleres y masterclass, contribuyeron a fortalecer sus competencias didácticas y a promover una actitud reflexiva frente a su quehacer pedagógico.

En cuanto al aprendizaje de los estudiantes, se evidenció mejora en el desarrollo de habilidades comunicativas básicas, especialmente la comprensión y la expresión oral, así como el uso contextualizado del vocabulario. Los estudiantes lograron relacionar el idioma de con situaciones cotidianas, lo que facilitó una mayor retención y apropiación del conocimiento. Además, se fortalecieron habilidades sociales como el trabajo en equipo, la interacción y la confianza al participar en actividades grupales.

Finalmente, la investigación permitió consolidar una visión pedagógica orientada a la mejora continua en la cual la evaluación, las reflexiones, la participación de los actores educativos se convierten en el elemento clave para la transformación de la práctica docente. En ese sentido, la propuesta no solo dio respuesta, a la problemática identificada, sino que también generó cambios sostenibles en la enseñanza del inglés, posicionando las estrategias lúdicas, como una herramienta fundamental. Fundamental para promover el aprendizaje activo en la educación primaria.

SECCIÓN VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del análisis teórico y del desarrollo de la propuesta pedagógica, las cuales permiten valorar los aportes alcanzados en relación con el uso de (e) lúdicas para la enseñanza del idioma inglés en educación primaria.

Conclusiones:

En primer lugar, se concluye que la implementación de (e) lúdicas en la enseñanza del idioma inglés en educación primaria, constituye una alternativa pedagógica efectiva para fortalecer el proceso de aprendizaje al propiciar ambientes dinámicos participativos y motivadores. La lúdica permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso formativo, favoreciendo la comprensión, la expresión oral y el uso funcional del idioma en contextos reales. Asimismo, se evidencia que el empleo de actividades recreativas, juegos didácticos y dinámicas grupales, contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas e incrementa la confianza del estudiante y disminuye la ansiedad que suele presentarse durante el aprendizaje de una lengua extranjera.

En segundo lugar, los fundamentos teóricos que sustentan la investigación confirman la importancia de un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde el aprendizaje se construye a partir de la interacción social, la motivación y la experiencia significativa. Desde los aportes de Piaget y Vygotsky, se reconoce que el conocimiento se adquiere mediante la participación activa y el intercambio con el entorno; mientras que, desde las perspectivas motivacional se evidencia que el refuerzo positivo favorece la permanencia del interés del estudiante en las actividades académicas.

Finalmente se concluye que la propuesta pedagógica diseñada resulta pertinente y viable, ya que responde a las necesidades del contexto educativo actual y favorece el mejoramiento del rendimiento académico en el área de inglés. La planificación de talleres, Masterclass, espacios de formación y el uso de recursos lúdicos permiten fortalecer las prácticas docentes, promover la innovación educativa y generar un ambiente de aprendizaje significativo. En este sentido, la implementación de la propuesta contribuyó al desarrollo integral del estudiante, al tiempo que impulsa una enseñanza más dinámica, participativa y acorde con los retos de la educación contemporánea.

Recomendaciones:

Como primera recomendación, se sugiere a los docentes incorporar de manera sistemática (e) lúdicas dentro de su planificación pedagógica integrando juegos didácticos, dinámicas participativas y actividades creativas que favorezcan el aprendizaje del idioma inglés. Es fundamental que esas (e) se diseñen de forma intencional, considerando los intereses, edades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, con el propósito de fortalecer la motivación e interacción social y el uso funcional del idioma en el aula.

En segundo lugar, se recomienda a las instituciones educativas promover espacios permanentes de formación y actualización docente tales como talleres, jornadas pedagógicas masterclass y encuentros virtuales orientados al fortalecimiento de competencias didácticas en el área de inglés. Esas acciones permitirán a los docentes adquirir herramientas metodológicas innovadoras, mejorar sus prácticas pedagógicas y responder de manera efectiva a las demandas del contexto educativo actual, fomentando una enseñanza más creativa y significativa.

Finalmente, se recomienda dar continuidad y sistematizar la propuesta pedagógica implementada, a partir del análisis de los resultados obtenidos durante su ejecución. Este proceso permitirá identificar fortalezas, aspectos de mejora y buenas prácticas, con el fin de consolidar las estrategias lúdicas aplicadas, optimizar su impacto en el aprendizaje del idioma inglés y favorecer su replicabilidad en otros grados o contextos educativos.

ANEXOS

GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES

Dirigido a: Docentes de Educación Primaria que imparten el área de inglés.

Propósito: Diagnosticar las estrategias empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico.

La presente entrevista tiene como propósito diagnosticar las estrategias empleadas en la educación primaria para la enseñanza del idioma inglés básico. Agradezco de antemano que me brinde unos minutos de su tiempo para responder las siguientes preguntas, las cuales permitirán conocer su experiencia y comprender de manera más precisa el fenómeno de estudio.

Datos del entrevistado:

Código del informante:

Grado: SEGUNDO

ESQUEMA DE CONSULTA

1. ¿Qué es una estrategia lúdica y de qué manera realiza los juegos de roles en sus clases de inglés para enseñar vocabulario y expresiones básicas?
2. ¿Cómo emplea canciones y rondas infantiles en sus clases de inglés básico, y cómo observa que influyen en la motivación, la memorización del vocabulario y la participación estudiantil?
3. ¿Cómo utiliza en sus clases estrategias lúdicas como las tarjetas, objetos reales, figuras manipulables y cómo observa la comprensión y apropiación del vocabulario por parte de los estudiantes?

4. ¿Qué tipos de juegos de movimiento o actividades TPR (acción + lenguaje) incorpora en sus clases de inglés básico, y qué efectos ha identificado en la apropiación del vocabulario y la participación de los estudiantes?
5. ¿Cómo utiliza los juegos en movimiento (actividades TPR) en el desarrollo de sus clases lúdicas?
6. ¿Cómo ha sido su experiencia al aplicar actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés básico?
7. ¿Cómo evalúa los cambios en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes?
8. ¿Cómo aplica las actividades lúdicas para promover la comunicación oral en inglés?
9. ¿Cómo considera que es la participación y la frecuencia con la que los estudiantes se comunican en inglés cuando se realizan estrategias lúdicas?
10. ¿Cómo ha influido la aplicación de estrategias lúdicas, en la seguridad, la participación oral y la capacidad de comunicación de los estudiantes al aplicar estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés básico?
11. ¿De qué manera las estrategias lúdicas apoyan la enseñanza del vocabulario funcional en inglés y cómo evalúa la forma en que los estudiantes lo utilizan en sus interacciones y tareas?
12. ¿Cómo utiliza juegos, canciones o actividades orales para ayudar a que los estudiantes comprendan el inglés que escuchan en clase, y qué cambios nota en su motivación y participación?

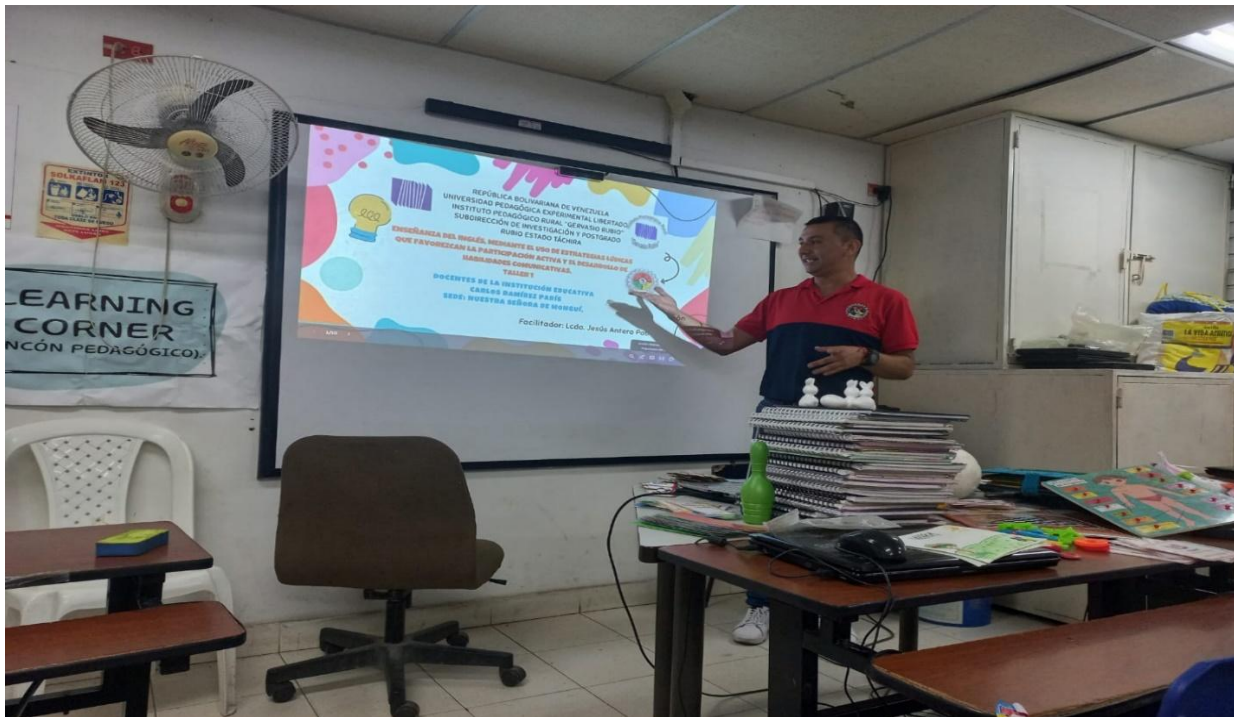
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Durante la ejecución de la propuesta pedagógica se desarrollaron talleres, masterclass virtual y espacios de socialización dirigidos a docentes, los cuales posteriormente fueron llevados a la práctica con los estudiantes esas actividades permitieron implementar estrategias lúdicas y el uso de herramientas digitales favoreciendo la participación activa la interacción en el aula y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés. A continuación, se evidencias los diferentes momentos de la ejecución de la propuesta:

TALLERES ACADÉMICOS DIRIGIDOS A DOCENTES, ORIENTADOS A LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, MEDIANTE EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE FAVOREZCAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS.

Figura 2.

Primer Taller académico dirigido a docentes, orientado a la enseñanza del inglés, mediante el uso de (e) lúdicas que favorezcan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 3.

Actividades prácticas sobre el uso de juegos y dinámicas prácticas.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 4.

Recursos didácticos para la enseñanza del inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 5.

Canciones y dinámicas empleadas para mejorar las habilidades comunicativas en el área de inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 6.

Juegos didácticos con material estructurado para la enseñanza del idioma inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 7.

Orientación para el adecuado manejo de los recursos.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 8.

Familiarización con las herramientas didácticas.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 9.

Segundo Taller académico dirigido a docentes, orientado a la enseñanza del inglés, mediante el uso de (e) lúdicas que favorezcan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas. Herramientas Digitales Innovadoras.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 10.

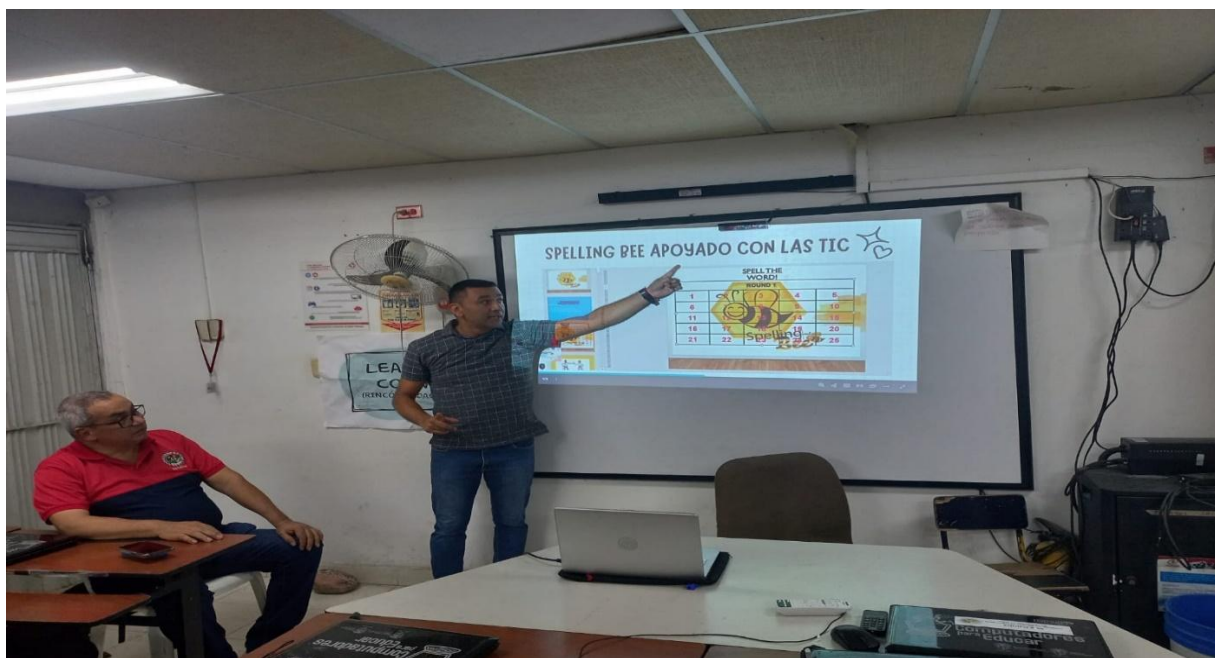
Propósito del taller académico dirigido a docentes, orientados a la enseñanza del inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 11.

Spelling bee apoyado con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 12.

Recursos digitales online para aplicar en el aula.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 13.

El PADLET como herramienta digital que el docente puede utilizar y aplicar en el aula favoreciendo la participación activa, la interacción y el aprendizaje significativo de los estudiantes.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 14.

El Jeopardy como estrategia lúdica que el docente puede utilizar y aplicar en el aula para reforzar los conocimientos de manera dinámica.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 15.

El Jeopardy como recurso lúdico para su aplicación en el aula.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 16.

Primer encuentro virtual para desarrollar la Masterclass titulada: Estrategias Lúdicas para fomentar el aprendizaje en la enseñanza del inglés. (Metodologías innovadoras).



Nota: Elaborado por el autor.

DESARROLLAR MASTERCLASSES Y ESPACIOS FORMATIVOS Y ENCUENTROS VIRTUALES DIRIGIDOS A DOCENTES CON EL PROPÓSITO DE DIFUNDIR ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

Figura 17.

Primer encuentro virtual para desarrollar la Masterclass titulada: Estrategias Lúdicas para fomentar el aprendizaje en la enseñanza del inglés. (Metodologías innovadoras).



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 18.

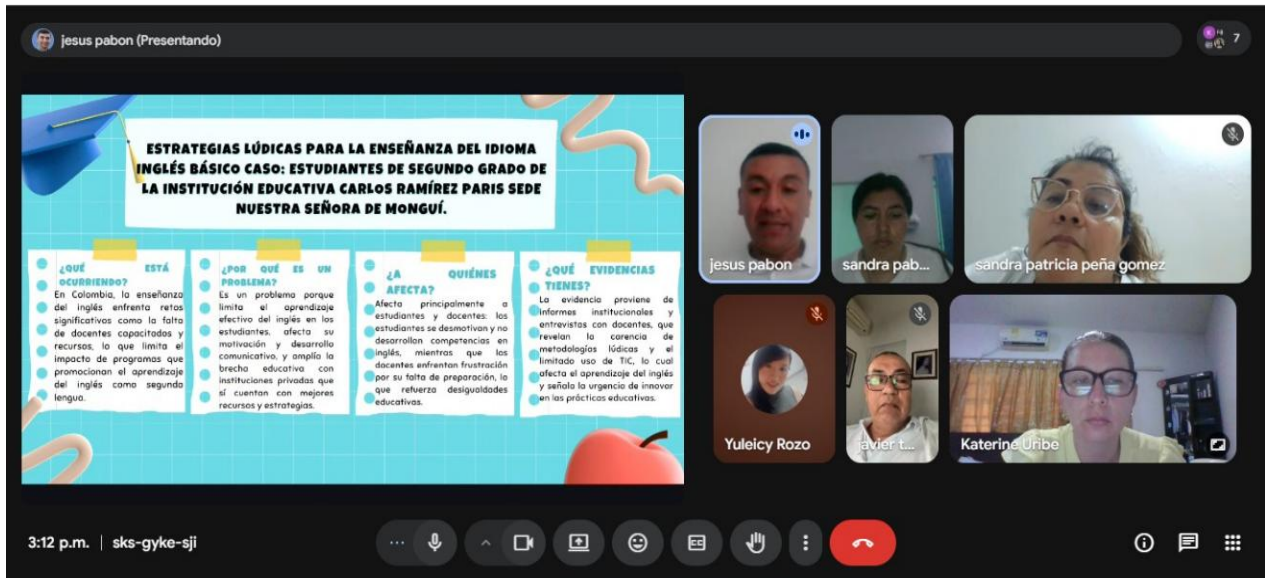
Propósito de la Masterclass.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 19.

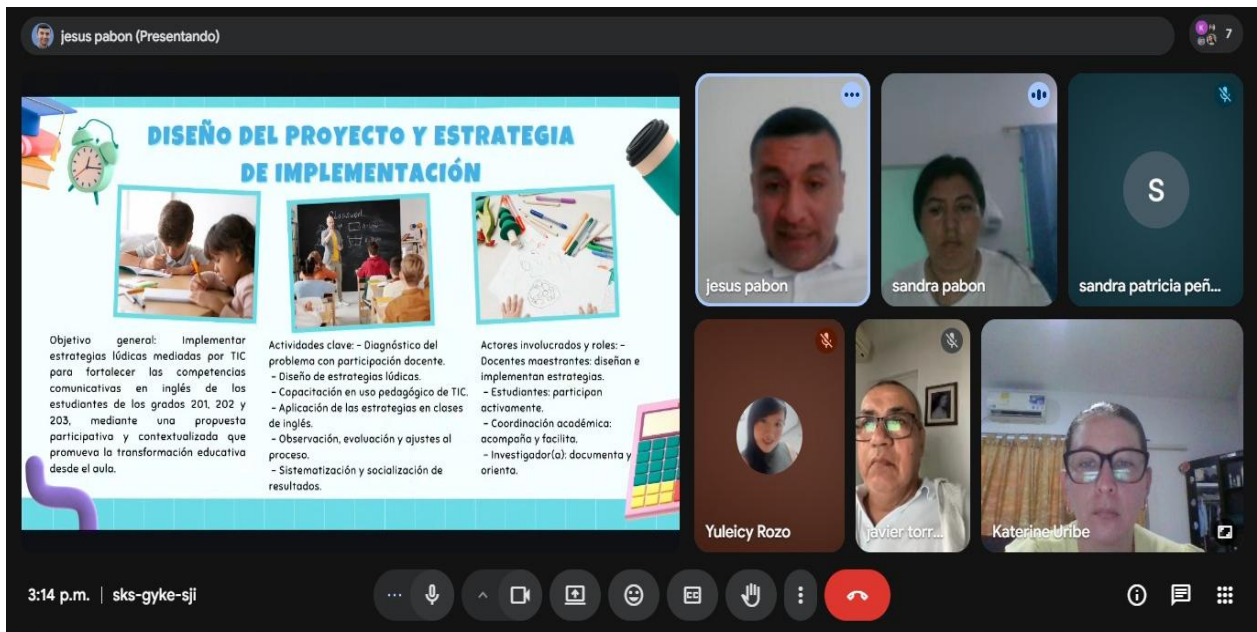
Estrategias Lúdicas para la enseñanza del Idioma Inglés Básico. Caso: estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Carlos Ramírez París. Sede Nuestra Señora de Monguí.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 20.

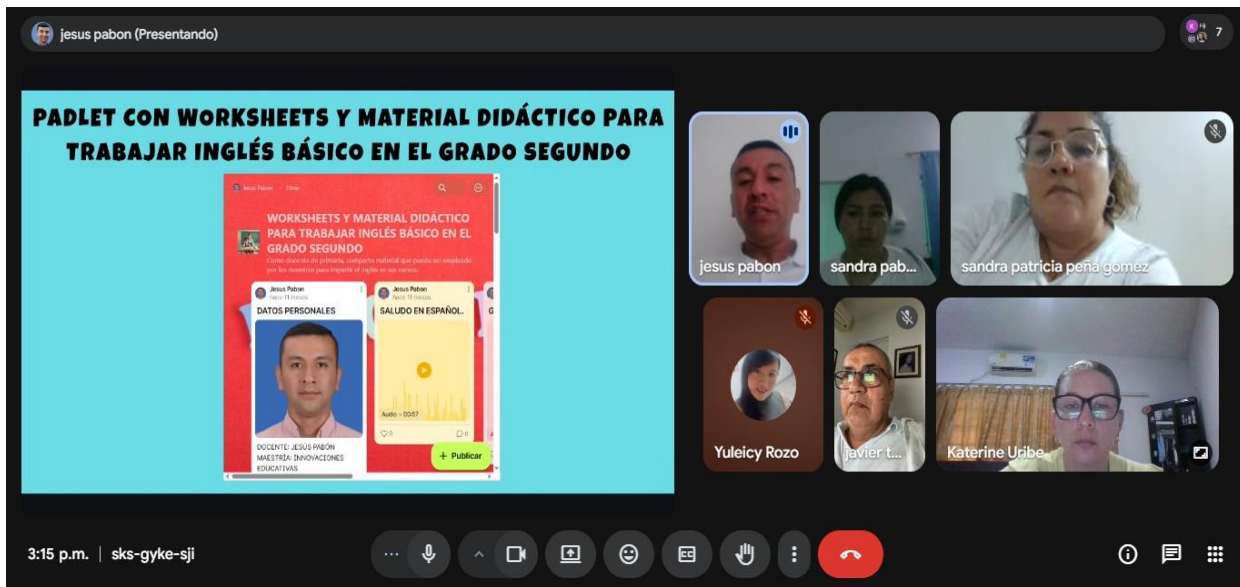
Diseño del proyecto y estrategia de implementación.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 21.

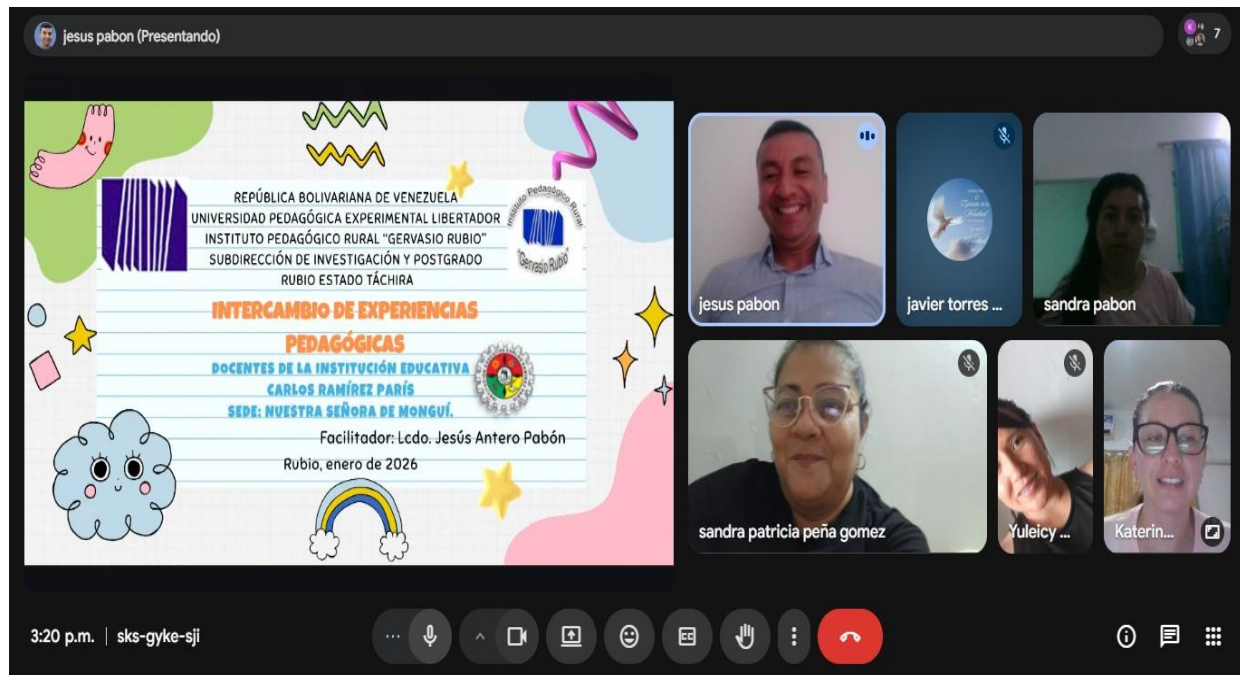
El Padlet con worksheets (hojas de trabajo) y material didáctico para trabajar inglés básico en el grado segundo.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 22.

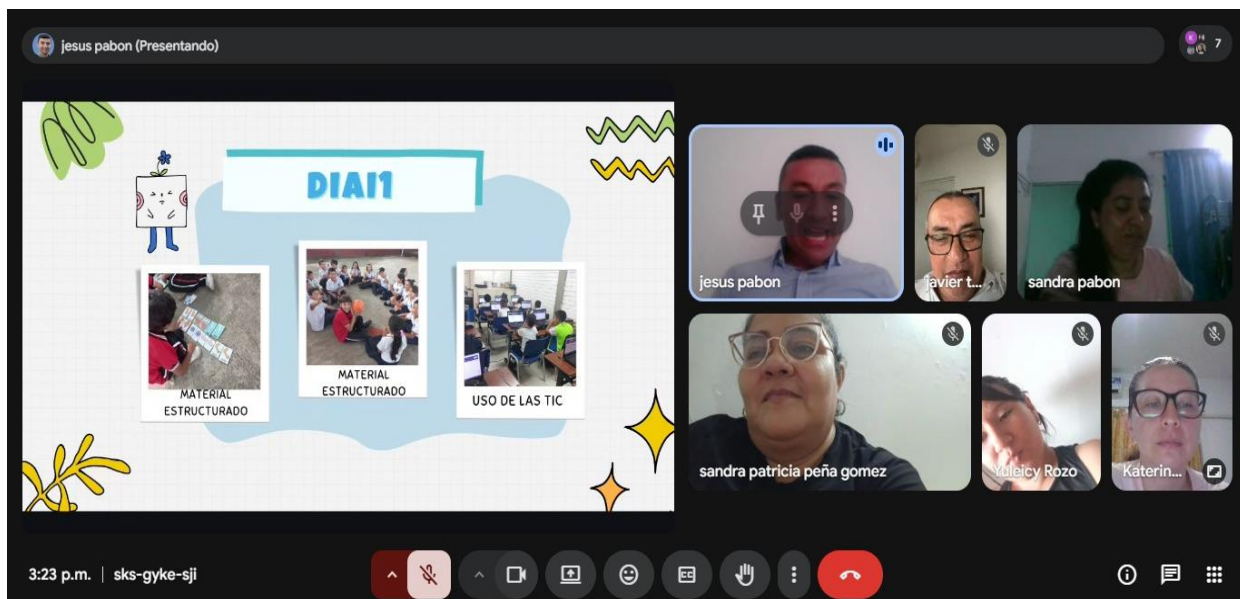
Intercambio de experiencias pedagógicas.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 23.

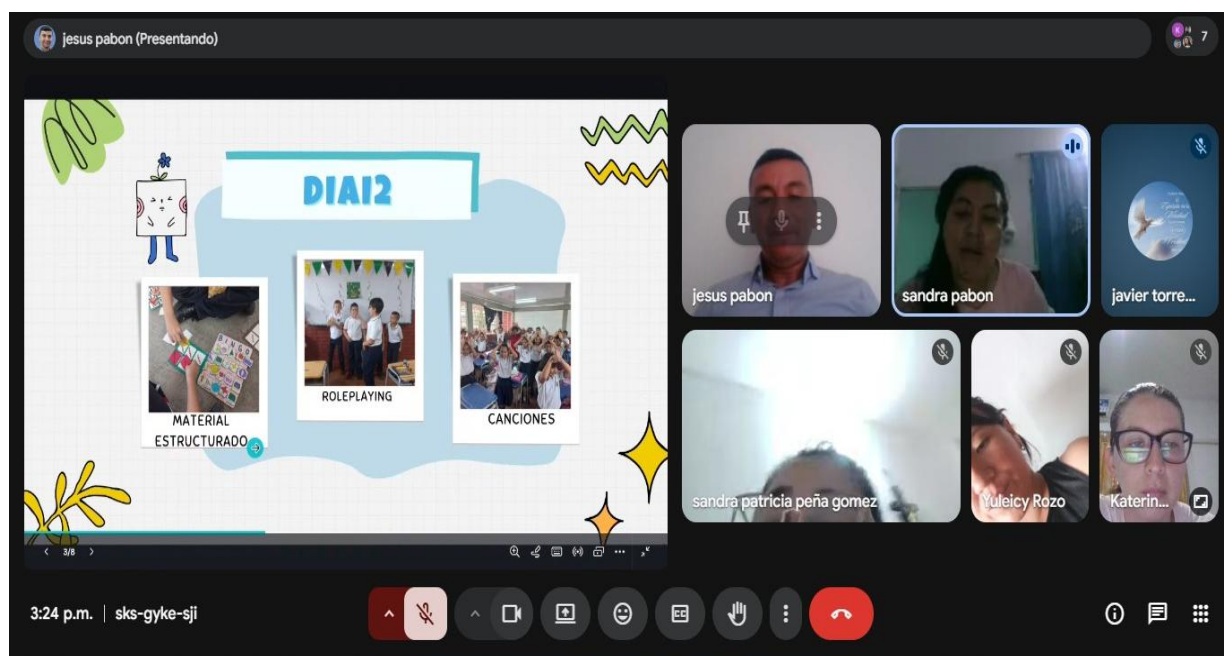
Experiencias significativas código: DIA1



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 24.

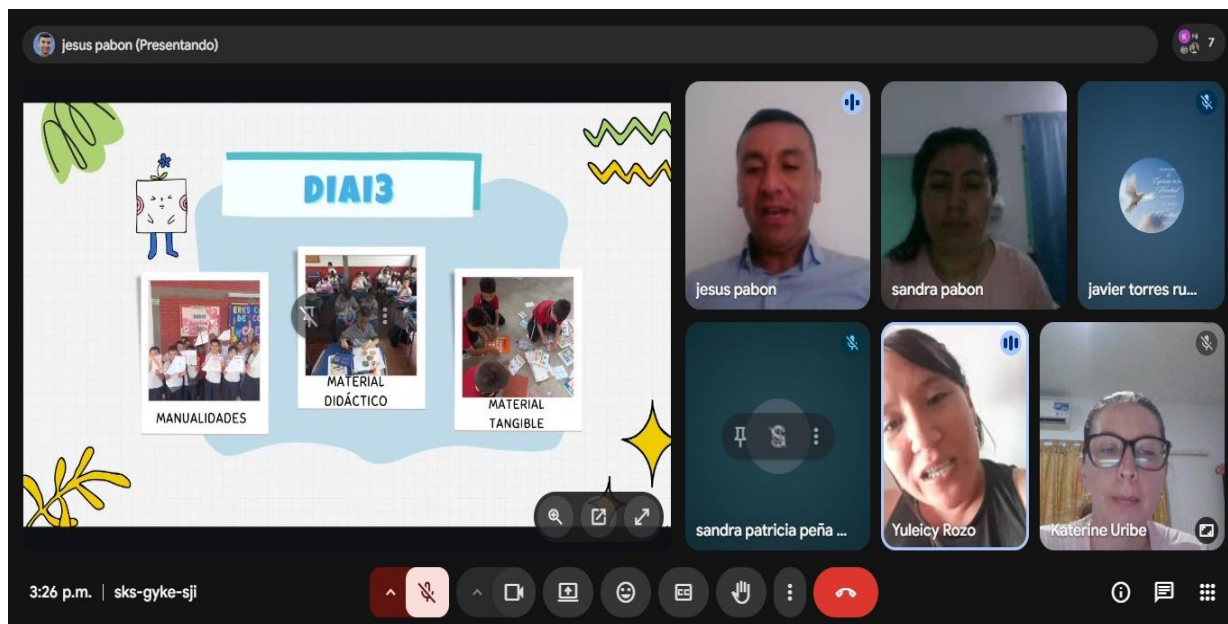
Experiencias significativas código: DIA12.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 25.

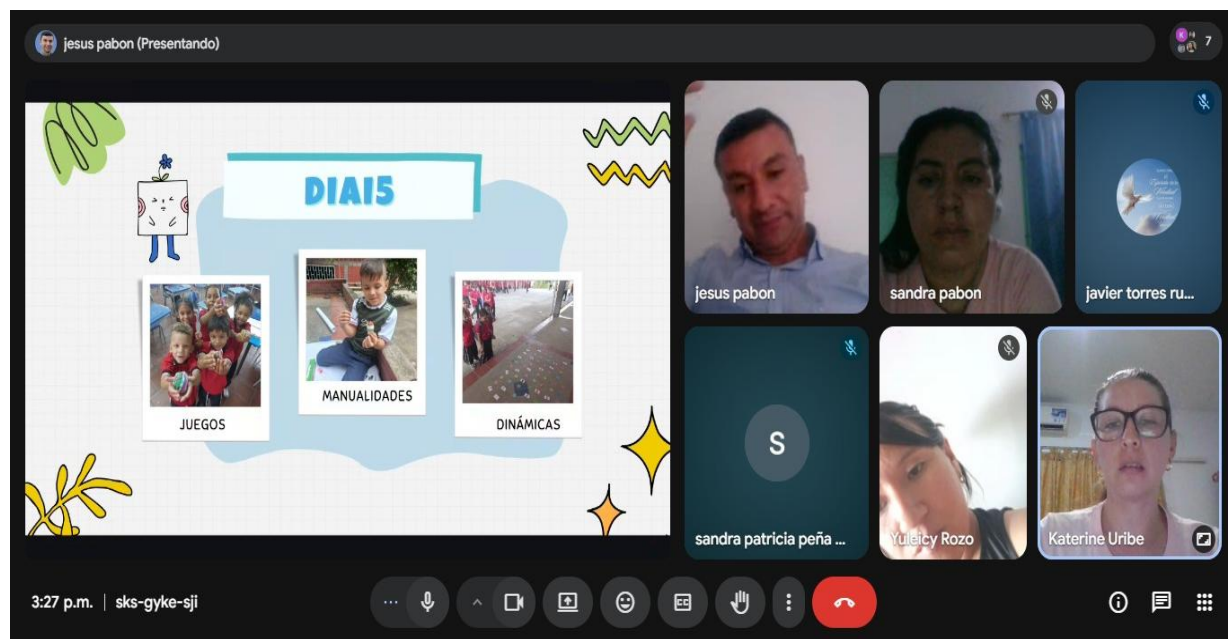
Experiencias significativas código: DIAI3.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 26.

Experiencias significativas código: DIAI5.



Nota: Elaborado por el autor.

CREAR UN RINCÓN PEDAGÓGICO EN EL AULA QUE INTEGRE JUEGOS DIDÁCTICOS MATERIALES VISUALES Y RECURSOS LÚDICOS DESTINADOS A REFORZAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE MANERA DINÁMICA Y SIGNIFICATIVA.

Figura 27.

Rincón didáctico empleado por la docente de Segundo grado para el fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 28.

Puesta en práctica de los recursos del rincón de pedagógico o learning corner.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 29.

Juegos didácticos desarrolladas por los estudiantes con materiales estructurados.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 30.

Rincón del aprendizaje desarrollado y ejecutado por el docente de inglés del grado segundo.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 31.

Orientaciones específicas sobre el uso adecuado de los recursos estructurados.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 32.

Socialización del rincón pedagógico dirigido a docente para su aplicabilidad en el aula.



Nota: Elaborado por el autor.

FOMENTAR EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MEDIO PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN, LA INTERACCIÓN SOCIAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Figura 33.

Juego de roles como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 34.

Aplicación de actividades apoyadas en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para favorecer la participación activa.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 35.

Dinámicas y canciones como recursos lúdicos que promueven la motivación, la interacción y la apropiación del aprendizaje en el aula.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 36.

Manualidades como recurso lúdico que favorece la creatividad, la motricidad y la participación activa de los estudiantes.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 37.

Actividades lúdicas como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 38.

Participación activa de juegos y dinámicas que potencian el aprendizaje.



Nota: Elaborado por el autor.

CONTRIBUIR AL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL
ÁREA DE INGLÉS MEDIANTE LA APLICACIÓN PLANIFICADA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS QUE ESTIMULAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO LA CREATIVIDAD EL USO
FUNCIONAL DEL IDIOMA

Figura 39.

Juegos didácticos que potencian el aprendizaje del inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 40.

Material didáctico tangible.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 41.

Juegos didácticos manipulables como herramienta didáctica que promueve la interacción, la creatividad y la apropiación del aprendizaje.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 42.

Juegos didácticos empleados por estudiantes.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 43.

Manipulación de juegos didácticos para el fortalecimiento del vocabulario y las habilidades comunicativas en inglés.



Nota: Elaborado por el autor.

Figura 44.

Materiales estructurados que favorecen la organización del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.



Nota: Elaborado por el autor.

REFERENCIAS

- Abanto, L. y Mena, L. (2025). *Juego de roles como estrategia didáctica para mejorar el nivel de expresión oral en estudiantes de una institución educativa primaria de Celendín ,2024*. <https://repositorio.eesppamm.edu.pe/handle/20.500.14666/167>
- Arias, F. (2018). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración (7a ed.)*. Episteme. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/252240228/Arias-2012-El-Proyecto-de-Investigacion>
- Arias, F. G., y Vera, E. M. (2010). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Episteme.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Gaceta Constitucional No. 116 de 20 de julio de 1991. Bogotá, Colombia.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2ª ed.)*. Trillas.
- Bajaña, T., Zambrano, I., Antepara, J. y Caballero, A. (2024). *Estrategias didácticas motivacionales para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de segundo grado*. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/229/460>
- Baltazar, D., Gaona, E., y Molina, R. (2024). *El idioma inglés y los factores que influyen en su proceso de enseñanza – aprendizaje* [Proyecto de investigación, Universidad Michoacana San Nicolás de Hidalgo]. Repositorio Institucional.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Revista Boletín Redipe, 6(4), 91-98. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Brown, S., y Attwood, C. (2016). *Principios de adquisición de segundas lenguas y su aplicación en el aula*. Pearson Educación.
- Cachay, M. (2024). *Relación entre las tecnologías de información y comunicación y el rendimiento académico en los estudiantes del área de inglés de la Institución Educativa San Francisco Solano–2023*. <https://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12850/804/Tesis%20-%20CACHAY%20RUIZ%2c%20MARYLIN%20MELCHORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón y Martínez (2024). *Contexto santandereano: secuencia didáctica para mejorar los procesos en el aprendizaje del inglés en estudiantes de undécimo*.

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/e0929bb1-0f3e-40d8-a7f6-295c8a8eef1d/content>

Camacho, T. y Ramos, V. (2025). *Beneficios del material concreto en el desarrollo del Pensamiento en niños de 5 años*. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/658832a2-0f3c-4a98-9064-bb1a81c5d187/content>

Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Ediciones Morata.

Cárdenas, M. (2006). *El papel del docente en el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Revista Folios, (24), 53-65.

Cárdenas, R. (2006). *La adquisición de segundas lenguas y el filtro afectivo*. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada, 44(2), 35-48. Recuperado de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832006000200003

Castañeda, M. (2024). *Historias de maestras de primaria acerca de la enseñanza del idioma inglés en un colegio público*. Teachers' Stories about English Language Teaching in a Public Primary School. Repositorio Institucional de la Universidad Distrital.

Castillo, E., y Vásquez, M. (2016). *El rigor en la investigación cualitativa: senderos y criterios*. Lectorum.

Cevallos y otros (2025). *Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas*. UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/893/957>

Clavijo A. (2016). *La enseñanza del inglés en la escuela primaria: algunos problemas críticos*. Colombian Applied Linguistics Journal, 18(1), 7-9. <https://www.redalyc.org/pdf/3057/305745627001.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (8 de febrero de 1994). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial No. 41.214. Bogotá, Colombia.

Congreso de la República de Colombia. (8 de noviembre de 2006). *Ley 1098 de 2006. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. Bogotá, Colombia.

Consejo de Europa. (2020). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación – Volumen complementario*. Servicio de Publicaciones del Consejo de Europa. Recuperado de <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>

Constitución Política de 1991.
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Cronquist, K y Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina. El Diálogo Interamericano*. <http://repositorio.ciedupanama.org/handle/123456789/257>

Cuasapud, J. y Maiguashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v10n1/2631-2786-rcuisrael-10-01-00151.pdf>

Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Díaz Barriga, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (3ª ed.)*. McGraw-Hill.

Espinosa, M. (2026). *La adquisición del lenguaje desde un enfoque funcionalista*.
<https://acortar.link/zvHFdV>

Espiritu, G. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández, A., & Morán, M. (2014). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Ediciones Morata. <https://www.edicionesmorata.es/libros/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil-978-84-7112-680-8>

Ferrán, Y., Jimenez, Y. y Moré, S. *Habilidades comunicativas: la relevancia de la interacción oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua*. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/1058/988>

García, C., Alfredo, S. y Ponte, F. (2021). *Estrategias de aprendizaje*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179006>

Gómez, J. (2021). *Plan de formación dirigido a los docentes de educación primaria para las prácticas pedagógicas en el área de inglés*. Repositorio Institucional de la UPEL.

- Gooding, F. y Herrera, D. (2021). *Motivación: Trascendencia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés*. https://revistas.up.ac.pa/index.php/saberes_apudep/article/view/2221/2056
- Granado y Ramos (2024). *El “task-based learning” como mediación didáctica para fortalecer la expresión oral en inglés*. <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/37fb1091-2a0e-4a46-bfa6-401e170a7b91/content>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. McGraw-Hill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta (7ma ed.)*. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de https://cdn.prod.website-files.com/66f3df82ec2f38ec7e2d6f7b/68043ce5d674b660e6dddc27_81677957093.pdf
- Herrera, L. (2015). *La investigación en el aula: Guía para docentes innovadores. Ediciones de la U*.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1938).
- Jiménez, C. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Editorial Magisterio.
- Jiménez, M., Garces, F. y Bernal, A. (2024). *El juego como Estrategia Lúdico Pedagógica para Fortalecer las Habilidades Sociales en Niños de Preescolar*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11493/16775>
- Kemmis, S., y McTaggart, R. (2005). *Participatory action research: Communicative action and the public sphere*. En N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559-603). Sage Publications.
- Laos, C. (2025). *El juego de canto como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa San Carlos Borromeo – Huacho*. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/11670>
- Lenneberg, E. H. (1975). *Fundamentos biológicos del lenguaje*. Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1967).

- León, L. (2025). *Estrategias de aprendizaje para la expresión oral en inglés en estudiantes de tercer año de educación media general en la uen elías calixto pompa*. <https://www.espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/1984/1876>
- Lewin, K. (1946). *Action research and minority problems*. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46. Recuperado de <https://spssi.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>
- Ley 1098 del 2006. https://www.oas.org/dil/esp/codigo_de_la_infancia_y_la_adolescencia_colombia.pdf
- Ley 115 de 1994. *Ley General de Educación de Colombia*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Malavé, D. (2026). *Trabajo de titulación en modalidad: proyecto de titulación con componentes de investigación aplicada y/o de desarrollo*. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f811fafd-2729-4dfe-b42e-1802ca766c3c/content>
- Maldonado, J. (2018). *Investigación social: paradigmas y métodos*. Contextos Editores.
- Martínez, M. (2013). *Nuevos paradigmas en la investigación*. Trillas.
- Martínez, M. (2015). *La investigación cualitativa etnográfica en educación: Un enfoque fenomenológico*. Trillas. Recuperado de <https://profeinfo.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/06/investigacion-cualitativa-etnografica-martinez.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (11 de septiembre de 1997). Decreto 2247 de 1997. *Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar*. Diario Oficial No. 43.137. Bogotá, Colombia.
- Moreno, J., Agirregomezkorta, B. y Cuadrado, M. (2020). *Diseño de estrategias*. <http://148.202.167.116:8080/jspui/bit>
- Nunan, D. (2003). *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Cambridge University Press.
- Ñacato, F., Vaca, F., Muñoz, F, y Tenesaca, B. (2024). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado*. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3489/4020>

- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (2017). *Innovación Educativa y el papel del juego en el aprendizaje*. <https://www.oei.es/publicaciones>
- Padrón, J. (2016). *La Estructura de los Procesos de Investigación*. Universidad Simón Bolívar. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/57971373/Padron-La-Estructura-de-los-Procesos-de-Investigacion>
- Palacios, M., Silva, E., Nieto, A., Armas, A., Castro, A., Maigua, C. y Quinto, T. (2024). *El Impacto de las Estrategias de Juego en el Desarrollo del Lenguaje en la Educación Inicial: Un Enfoque Centrado en la Comunicación Temprana*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13039/18830>
- Pantoja, M. (2025). *El juego como estrategia innovadora y creativa en la adquisición de la lectura en los estudiantes de segundo grado de la e.b.n. dr. Ramón a. Blanco*. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/2269/2151>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1945).
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología. Editorial Labor. (Trabajo original publicado en 1964).
- Piedrahita, A. (2024). *Integración de microsoft teams en la enseñanza del inglés para docentes de educación básica primaria: una propuesta curricular (Doctoral dissertation, Universidad del Tolima)*. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a936841f-1f43-4175-b85a-120991b41564/content>
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje: Docencia universitaria basada en competencias*. Pearson Educación.
- Programa Nacional de Inglés Colombia Very Well!* Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
- Richards, J. (2002). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., y Rodgers, T. (2014). *Approaches and methods in language teaching (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Ríos, J. (2017). *Ética en la investigación educativa: Principios y prácticas*. Narcea Ediciones.

- Rivera, D. y Del Campo, R. (2024). *Transformación del Aula de Inglés en una Comunidad Discursiva*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9409
- Rodríguez y Díaz. (2025). *Implementación de Estrategias de aprendizaje activo para el mejoramiento del nivel de las cuatro habilidades comunicativas de inglés en los estudiantes nuevos del grado sexto del Colegio Bilingüe La Consolata*. <https://repository.ugc.edu.co/server/api/core/bitstreams/69801d41-2859-4f54-a59b-47af97fbc1b4/content>
- Rodríguez, M. y Pérez, L. (2023). *Desarrollo de Competencias Comunicativas en Inglés en Estudiantes Universitarios a través de Enfoques Colaborativos: Un Estudio de Caso en Perú*. Repositorio Académico.
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A. y Van Wendel, B. (2022). *Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental*. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rca/v56n1/2215-3896-rca-56-01-209.pdf>
- Rojas, A. y Sánchez, C. (2022). *Percepción Docente sobre la Implementación de Enfoques Comunicativos en la Enseñanza del Inglés en la Educación Básica Primaria Pública de Cali*. Repositorio Institucional.
- Rojas, B. (2018). *Investigación-acción: Fundamentos y praxis*. Magisterio.
- Rojas, B. (2020). *Rutas de la investigación cualitativa: Un viaje por sus tradiciones (2a ed.)*. Magisterio.
- Romero, C. (2025). *La categorización; un aspecto crucial en la investigación cualitativa*. <https://biblioteca.unicesmag.edu.co/digital/revinv/0123-1340v11n11pp113.pdf>
- Rueda, M. y Wilburn, M. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa*. *Perfiles educativos*, 36(143), 21-28. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v36n143/v36n143a18.pdf>
- Rusque, M. (2018). *De la diversidad a la unidad en la investigación cualitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL). Recuperado de <https://www.scribd.com/document/454235959/Ana-Rusque-De-la-diversidad-a-la-unidad-en-la-investigacion-cualitativa-pdf-pdf>
- Salinas, P. (2019). *Metodología de la investigación en ciencias sociales: Manual para la práctica*. Cengage Learning.
- Sánchez, P. y Llera, B. (2014). *Estrategias de aprendizaje. Función y diagnóstico en el aprendizaje adolescente*. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*,

(358), 34-39.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/4086/4014>

Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica (5ta ed.)*. Limusa.

TORIBIO, M. (2025). *Estrategias socioafectivas para la producción oral del idioma inglés en una universidad privada de Lima. Escuela de Posgrado Víctor Alzamora Castro*, 216738-216738.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RPCH_cf49ea276392ce3efb72cef717e37c55

Ubillus, E. (2024). *Influencia del e-Learning en el Aprendizaje significativo de los alumnos de la Maestría en Ciencias Militares de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-EPG*.
<https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4945e3c4-b56e-4050-a057-5a9dcd0c138c/content>

Vélez, T. y Macías, L. (2020). *Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del idioma inglés. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(1), 564-584. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659360>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica. (Trabajos originales realizados entre 1930 y 1934)*.

Zabalaga, G. (2025). *Actividades de aprendizaje lúdicas basadas en la teoría de Maslow y el desarrollo de la competencia “construye su identidad*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9cb75c88-ec31-44cd-b5c6-0b2115c60e1d/content>

Zapata, I. y Bonilla, L. (2024). *La estrategia didáctica como potencializadora de la comprensión lectora en inglés*.
<https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/1291/2733>