

**Potenciando la expresión oral en inglés a través de contextos significativos e interactivos:**

**Experiencia en el aula de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes,**

**Ubaté, Cundinamarca**

Angy Katherinne González Palacios

Asesor

Yasmin del Rosario Florez Guzman

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

## **Resumen**

Este documento presenta una investigación realizada como parte del trabajo de grado, donde se reflexiona sobre la enseñanza y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Gimnasio de los Andes en Ubaté, Cundinamarca, con estudiantes de quinto grado. El objetivo fue mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes mediante actividades interactivas y significativas. Se usó un enfoque cualitativo y experimental, centrado en cómo las actividades interactivas afectan la confianza y habilidad para hablar en inglés. Como resultado, se concluyó que estas actividades ayudaron a los estudiantes a sentirse más seguros y participar más en las clases de inglés.

***Palabras clave:*** *Expresión oral, Interacción, contextos significativos, Inglés.*

### **Abstract**

This document presents a formative research project as part of a graduation requirement, focusing on reflective practices in pedagogy and educational research. The study was conducted at the Colegio Gimnasio de los Andes in Ubaté, Cundinamarca, with fifth-grade students. The main objective was to enhance the students' oral English skills through meaningful and interactive activities. A qualitative and experimental approach was employed, examining the effects of these activities on students' confidence and ability to communicate in English. The findings concluded that these interactive methods significantly improved students' oral expression and their willingness to engage in English language learning.

***Keywords:*** Oral expression, Interaction, significant contexts, English.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Normativos y Técnicos .....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	21
Enfoque de la Investigación .....	21
Unidad de Análisis .....	21
Técnicas para la Recolección de Datos .....	22
Categorías para el Análisis de Datos .....	22
Resultados .....	24
Acercamiento de los Estudiantes a la Expresión Oral en Inglés .....	24
Resultados de la Implementación de Actividades .....	24
Cambios después de la Implementación .....	25
Análisis y Discusión .....	26

Conclusiones y Recomendaciones .....	33
Referencias Bibliográficas .....	36
Apéndices.....	38

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	38
--	----

## Introducción

En la actualidad, enseñar inglés de manera efectiva es un reto, especialmente cuando se trata de mejorar la expresión oral de los estudiantes. Hablar con fluidez en un segundo idioma es fundamental, no solo para comunicarse, sino también para desarrollar habilidades importantes en la vida cotidiana. Sin embargo, muchos estudiantes tienen dificultades para hablar en inglés, especialmente cuando no tienen mucho contacto con hablantes nativos o situaciones reales de comunicación. Esta investigación busca investigar cómo el uso de estrategias interactivas y divertidas puede ayudar a los estudiantes de quinto grado a mejorar su habilidad para hablar en inglés.

Aunque la expresión oral es clave en el aprendizaje del inglés, muchos estudiantes sienten miedo o inseguridad al hablar, lo que les impide participar en clase. Algunos estudios muestran que usar juegos y actividades lúdicas en clase, como los juegos de roles y dramatizaciones, puede ser útil para que los estudiantes superen estos miedos. Sin embargo, no hay mucha investigación que se enfoque en cómo estas actividades ayudan a los estudiantes de quinto grado en lugares específicos como Ubaté, Cundinamarca. Esto hace necesario este estudio.

El objetivo de esta investigación fue explorar cómo actividades divertidas como los juegos de roles pueden ayudar a los estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes, en Ubaté, a mejorar su expresión oral en inglés. Se utilizó un enfoque cualitativo, observando a los estudiantes durante las actividades y analizando cómo cambiaba su participación y confianza al hablar inglés. Se recolectaron datos a través de fotografías de las clases y encuestas a los estudiantes.

El hallazgo más importante de esta investigación fue que las actividades divertidas ayudaron mucho a los estudiantes a sentirse más seguros y a participar más en clase. Los

estudiantes mostraron más confianza al hablar inglés y, como resultado, su fluidez y capacidad para comunicarse mejoraron. Esto demuestra que las actividades interactivas son una herramienta poderosa para hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo y efectivo. Para entender mejor cómo se llegaron a estos resultados, te invitamos a leer el informe completo, que explica todo el proceso y los resultados obtenidos.

## Caracterización

El Colegio Gimnasio de los Andes es una institución privada ubicada en el municipio de Ubaté, Cundinamarca. Con más de 40 años de trayectoria, se ha consolidado como un colegio de carácter campestre, ofreciendo educación en los niveles de básica primaria, secundaria y media. Su enfoque educativo se basa en la promoción de valores como la identidad y la excelencia, buscando el desarrollo integral de sus estudiantes.

El grupo participante en esta investigación está conformado por 20 estudiantes de quinto grado, con edades entre 10 y 12 años. Se trata de un grupo mixto, compuesto por niños y niñas de familias con niveles socioeconómicos 2, 3 y 4. La mayoría de los estudiantes dispone de acceso a internet y dispositivos tecnológicos en sus hogares, lo que les permite complementar su aprendizaje fuera del aula. Su nivel de inglés ha sido clasificado como básico (A1), según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Mediante observaciones y evaluaciones, se ha identificado que la principal necesidad de aprendizaje del grupo es el desarrollo de la habilidad oral en inglés. Los estudiantes presentan dificultades para comunicarse con fluidez y claridad en situaciones cotidianas, lo que limita su participación en actividades de conversación y ejercicios prácticos. Una de las razones de esta dificultad es la falta de oportunidades para interactuar en inglés fuera del entorno escolar, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fomenten el uso del idioma en contextos significativos y dinámicos.

Entre los factores contextuales que influyen en el proceso de aprendizaje del inglés se encuentran las características socioculturales y económicas de la comunidad. Si bien el colegio dispone de acceso a internet y recursos tecnológicos, la ubicación en un contexto rural reduce la exposición a situaciones comunicativas reales en inglés. Además, la mayoría de las familias no

domina una segunda lengua, lo que limita el apoyo lingüístico en el hogar. Sin embargo, un aspecto positivo es que los estudiantes muestran motivación e interés por aprender el idioma, lo que representa una fortaleza para el desarrollo de actividades pedagógicas innovadoras y participativas.

## **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes han desarrollado habilidades básicas en inglés, especialmente en la comprensión lectora y escrita. Se muestran participativos en clase y tienen un marcado interés por aprender el idioma. Además, cuentan con acceso a tecnología e internet tanto en la institución como en sus hogares, lo que facilita el uso de recursos educativos digitales. Sin embargo, a pesar de estas fortalezas, se ha identificado que presentan dificultades en la producción oral en inglés. Su nivel de competencia oral es limitado y prefieren comunicarse en español durante las actividades.

El colegio emplea metodologías tradicionales para la enseñanza del inglés, centradas en ejercicios escritos, comprensión de textos y actividades de gramática. Estas estrategias han permitido que los estudiantes adquieran vocabulario y estructuras básicas, pero no han logrado que los niños se sientan cómodos al expresarse oralmente. Aunque se utilizan videos y grabaciones en inglés, la práctica oral en clase es reducida y no hay suficientes espacios de interacción auténtica donde los estudiantes puedan comunicarse en inglés de manera espontánea y fluida.

Dado que los estudiantes tienen acceso a tecnología y disfrutan de actividades dinámicas, se propone implementar estrategias activas e interactivas para mejorar su producción oral en inglés. Estrategias como juegos de roles, aprendizaje basado en tareas, dramatizaciones y el uso de rutinas comunicativas podrían fomentar su confianza y fluidez al hablar inglés.

Existe una brecha entre el conocimiento teórico del inglés que los estudiantes han adquirido y su capacidad para aplicarlo en la comunicación oral. Aunque comprenden estructuras básicas, su nivel de competencia oral es bajo debido a la falta de oportunidades para practicar en contextos significativos. Esta investigación busca analizar estrategias activas y dinámicas para

potenciar la producción oral en inglés en los estudiantes de quinto grado, cerrando así la brecha entre la comprensión del idioma y su uso efectivo en la comunicación.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la habilidad de expresión oral en inglés de los estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes a través de contextos significativos e interactivos en el aula durante el primer semestre del año escolar 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la habilidad de expresión oral en inglés de los estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes mediante la implementación de contextos significativos e interactivos en el aula durante el primer semestre del año escolar 2025.

### **Objetivos Específicos**

Diseñar e implementar actividades de role-playing y dramatización, enfocadas en el uso del inglés en situaciones cotidianas, para mejorar la fluidez y espontaneidad de los estudiantes en la comunicación oral.

Desarrollar sesiones de aprendizaje basado en tareas, que promuevan la interacción oral significativa, permitiendo a los estudiantes practicar y afianzar el uso del inglés en contextos auténticos.

Incorporar rutinas comunicativas en inglés, como saludos, preguntas y expresiones frecuentes, para evaluar progresivamente el desarrollo de la habilidad oral en contextos escolares.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

Este marco conceptual tiene como objetivo dar el soporte teórico necesario para la investigación titulada “Potenciando la expresión oral en inglés a través de contextos significativos e interactivos”. Para lograr esto, se explican los conceptos principales que guían el trabajo: expresión oral en inglés, contextos significativos e interactivos, aprendizaje multimodal, estrategias lúdicas y aprendizaje basado en la experiencia.

La expresión oral en inglés es la capacidad de hablar y comunicarse en este idioma de forma clara, fluida y con sentido. Según (Brown, 2007), hablar en otra lengua requiere más que saber vocabulario o gramática; también es importante usar el idioma de forma práctica y en interacción con otros.

Los contextos significativos e interactivos son situaciones que tienen sentido para los estudiantes y donde pueden participar activamente. (Ausubel, 1963) señala que el aprendizaje ocurre mejor cuando los estudiantes pueden relacionar lo nuevo con lo que ya conocen. Por su parte, (Vygotsky L. S., 1978) resalta que el lenguaje se desarrolla a través de la interacción con otras personas, especialmente cuando se trabaja en grupo o con apoyo del docente.

El aprendizaje multimodal es cuando se usan diferentes formas de aprender, como imágenes, sonidos, videos, movimiento, etc. Esto ayuda a que todos los estudiantes entiendan mejor, ya que cada uno aprende de manera distinta. (Jewitt, 2008) explica que al usar varios recursos (visuales, auditivos, kinestésicos), se enriquece la forma en que los estudiantes aprenden.

Las estrategias lúdicas, como juegos, canciones, dramatizaciones o concursos, hacen que los estudiantes se sientan más motivados y se animen a participar sin miedo. Por último, el

aprendizaje basado en la experiencia se refiere a aprender haciendo. (Kolb, 1984) explica que cuando los estudiantes realizan actividades prácticas y luego reflexionan sobre lo que hicieron, aprenden de manera más significativa. En el caso del inglés, esto significa practicar el idioma en situaciones reales o parecidas a la vida cotidiana.

La combinación de estos conceptos permite crear clases más dinámicas, motivadoras y conectadas con la realidad de los estudiantes, lo cual favorece el desarrollo de sus habilidades para hablar en inglés.

### **Referentes Teóricos**

#### *Expresión Oral en Inglés*

La expresión oral en inglés se refiere a la capacidad de una persona para comunicarse hablando en esta lengua de manera clara y efectiva. No se trata solamente de pronunciar palabras correctamente, sino de poder expresar ideas de forma coherente, con buena entonación, fluidez y adecuación al contexto en el que se habla. Según (Brown, 2007), hablar en inglés implica también saber interactuar, es decir, comprender lo que otros dicen y responder de manera apropiada. Esta habilidad es fundamental para que los estudiantes se desenvuelvan con seguridad en situaciones reales, como una conversación cotidiana, una entrevista o una exposición académica. En esta investigación, se busca fortalecer esta competencia especialmente en estudiantes de nivel básico-intermedio que tienen dificultades para hablar con confianza y fluidez, debido al poco contacto con el idioma o a la falta de oportunidades para practicar.

#### *Contextos Significativos e Interactivos*

Los contextos significativos e interactivos son espacios de aprendizaje donde los estudiantes pueden relacionar lo que están aprendiendo con su vida diaria, intereses y conocimientos previos. En estos espacios, los estudiantes no solo reciben información, sino que

también participan activamente, conversan, proponen ideas y resuelven tareas comunicativas. Estos contextos pueden ser simulados (por ejemplo, juegos de rol, dramatizaciones o entrevistas) o reales (como proyectos comunitarios, presentaciones o actividades en grupo). La teoría del aprendizaje significativo de (Ausubel, 1963) afirma que el aprendizaje es más profundo y duradero cuando los nuevos conocimientos se conectan con lo que ya sabemos. A su vez, el enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés sostiene que aprender a través de la comunicación auténtica, en situaciones reales o simuladas, ayuda a desarrollar mejor las habilidades lingüísticas, especialmente la expresión oral.

### *Aprendizaje Multimodal*

El aprendizaje multimodal consiste en utilizar diferentes formas de presentación de la información, como imágenes, sonidos, videos, textos, movimientos y objetos, para que los estudiantes comprendan y aprendan mejor. Este tipo de aprendizaje combina varios sentidos — como la vista, el oído y el tacto— y se adapta a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. (Jewitt, 2008) explica que esta forma de enseñanza permite a los estudiantes interactuar con los contenidos desde distintos ángulos, favoreciendo una comprensión más completa. En el caso del inglés, el enfoque multimodal es muy útil para enseñar la expresión oral, ya que los estudiantes pueden observar gestos, escuchar diálogos, repetir frases, grabarse hablando, y participar en actividades físicas que refuercen lo aprendido.

### *Estrategias Lúdicas en la Enseñanza del Inglés*

Las estrategias lúdicas consisten en el uso de juegos, actividades interactivas y dinámicas entretenidas para enseñar. Estas actividades ayudan a que los estudiantes se sientan motivados, relajados y dispuestos a participar. Según (Vygotsky, 1978), el juego tiene un papel importante en el desarrollo del pensamiento, del lenguaje y de las habilidades sociales. A través del juego,

los niños y jóvenes aprenden de forma natural, cooperativa y sin miedo a equivocarse. En la enseñanza del inglés, estas estrategias son muy útiles porque permiten practicar vocabulario, estructuras gramaticales y conversaciones de manera divertida y significativa. Además, disminuyen la ansiedad que muchos estudiantes sienten al hablar en otro idioma, lo que mejora su participación y confianza.

### *Aprendizaje Basado en la Experiencia*

El aprendizaje basado en la experiencia, según (Kolb, 1984), ocurre cuando los estudiantes aprenden haciendo, es decir, cuando tienen la oportunidad de vivir una experiencia, reflexionar sobre ella, sacar conclusiones y aplicar lo aprendido en nuevos contextos. Este tipo de aprendizaje es muy valioso para desarrollar la expresión oral en inglés, ya que permite que los estudiantes hablen en situaciones reales o simuladas que requieren el uso del idioma para resolver problemas, compartir opiniones, trabajar en equipo o presentar ideas. Además, fomenta la autonomía, la creatividad y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

### **Relación entre los Conceptos**

Todos estos conceptos se conectan entre sí. Por ejemplo, un contexto significativo e interactivo puede incluir estrategias lúdicas y actividades multimodales que permiten a los estudiantes hablar en inglés de forma natural. Al mismo tiempo, si esas actividades están basadas en experiencias reales o cercanas a su entorno, el aprendizaje será más profundo y duradero. Esta combinación permite que los estudiantes se sientan más motivados y participen activamente, desarrollando no solo su competencia oral, sino también sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Esta visión está en línea con el enfoque comunicativo, que resalta la importancia de hablar en situaciones reales, y con la teoría del aprendizaje significativo, que sugiere que aprendemos mejor cuando los contenidos tienen sentido para nosotros.

## **Contextualización de la Investigación**

Este trabajo se realiza con un grupo de estudiantes de nivel básico que asisten a clases virtuales de inglés. Durante las observaciones iniciales, se identificaron varias dificultades relacionadas con la expresión oral, como la falta de interacción real, baja participación, poca confianza y un enfoque de enseñanza centrado en la gramática y la repetición. Por eso, la investigación busca implementar actividades nuevas, más dinámicas, cercanas a la realidad de los estudiantes, que aprovechen herramientas digitales y promuevan el uso real del idioma. La idea es crear un ambiente virtual más participativo, donde los estudiantes se sientan seguros y motivados para hablar en inglés.

## **Referentes Normativos y Técnicos**

*Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)*: Establece que el aprendizaje de una lengua extranjera debe hacer parte del currículo obligatorio en la educación básica y media, por su importancia para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes.

*Política Nacional de Bilingüismo (MEN)*: Busca que los colombianos desarrollen competencias en inglés mediante metodologías innovadoras y el uso del idioma en situaciones reales.

*Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (MEN, 2006)*: Define lo que los estudiantes deben lograr en cada nivel del idioma, con un enfoque en las habilidades comunicativas, incluyendo la expresión oral.

*Guías del MEN para la Enseñanza de Lenguas Extranjeras*: Recomiendan el uso de recursos variados, el trabajo por proyectos y las actividades participativas, teniendo en cuenta las diferencias en los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

*Documentos de la UNESCO y del CERLALC:* Resaltan la importancia de promover la diversidad lingüística y cultural, así como el uso de enfoques innovadores como el aprendizaje multimodal para mejorar la calidad educativa y la inclusión.

### **Referentes Éticos**

*Consentimiento Informado:* Se asegura que todos los participantes (estudiantes, docentes) están de acuerdo con participar en la investigación de forma voluntaria, sabiendo en qué consiste el estudio.

*Confidencialidad:* Se garantiza que la información recopilada será tratada con respeto, sin revelar datos personales, y se usará únicamente para fines académicos.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque de la Investigación**

Este estudio se basa en un enfoque cualitativo, ya que busca entender cómo el uso de estrategias activas e interactivas puede ayudar a mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de quinto grado. El enfoque cualitativo permite explorar experiencias, opiniones y cambios en el ambiente educativo, centrándose en la comprensión profunda de lo que pasa en el aula más que en medir datos numéricos (Merriam, 2016 (4ª edición)). Se parte del reconocimiento de que los procesos educativos son dinámicos y dependen del contexto, por lo cual se opta por una metodología que ayude a interpretar lo que ocurre en clase y los significados que los participantes construyen.

### **Tipo de estudio**

Esta investigación se desarrolla desde la perspectiva de la investigación-acción educativa, entendida como una forma de mejorar la práctica docente a través de la reflexión y la puesta en marcha de acciones concretas (Kemmis, 2014). La idea es identificar un problema en el aula (las dificultades para hablar en inglés), aplicar estrategias que ayuden a solucionarlo y luego evaluar si estas estrategias funcionan. Además, es un estudio de tipo descriptivo, ya que se busca observar y describir cómo las actividades aplicadas influyen en la fluidez, seguridad y participación oral de los estudiantes (Hernández Sampieri, 2014).

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está formada por los estudiantes de quinto grado del Colegio Gimnasio de los Andes, quienes participarán en actividades pensadas para fomentar el uso del inglés en situaciones reales y significativas. En la investigación cualitativa, el análisis no se

enfoca solo en los individuos, sino también en sus formas de actuar, hablar y relacionarse en contextos concretos (Stake, 2005).

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para llevar a cabo este estudio, se usarán diferentes técnicas cualitativas que permitirán tener una visión completa del proceso y cruzar información para hacerlo más confiable.

Para el primer objetivo, que consiste en diseñar e implementar actividades como dramatizaciones y juegos de roles, se utilizará la observación directa. Esta técnica es útil para captar tanto lo que dicen los estudiantes como sus gestos y actitudes al comunicarse (Angrosino, 2012). Se tomarán notas y se harán grabaciones de audio para analizar su fluidez, espontaneidad y manejo del idioma.

En el segundo objetivo, que busca aplicar tareas comunicativas reales, se emplearán diarios reflexivos y grabaciones. Los diarios permitirán conocer la experiencia de los estudiantes desde su punto de vista y los ayudarán a pensar sobre su propio aprendizaje (Boud, 2013). Las grabaciones permitirán revisar cómo se comunican y cómo progresan.

Para el tercer objetivo, que plantea el uso de rutinas comunicativas como forma de evaluar el avance, se aplicarán cuestionarios después de las actividades y entrevistas a los docentes. Estas herramientas permitirán conocer lo que piensan tanto los estudiantes como los profesores sobre los cambios observados en la expresión oral (Kvale, 2009).

### **Categorías para el Análisis de Datos**

El análisis de los datos se hará de forma inductiva, organizando la información según los objetivos del estudio y utilizando categorías que permitan interpretar los hallazgos (Saldaña, 2021 (4ª edición)).

La primera categoría es la facilidad para hablar en inglés, que se refiere a la capacidad de los estudiantes para expresarse con fluidez, sin muchas pausas ni bloqueos. Esto está relacionado con su competencia lingüística y su desenvolvimiento al hablar (Canale, 1980).

La segunda categoría es el uso del inglés en situaciones reales, donde se analiza si los estudiantes pueden comunicarse en contextos cotidianos usando el idioma de forma práctica y significativa, lo que es clave en el enfoque comunicativo (Richards, 2006).

La tercera categoría es la confianza al hablar, que influye directamente en la participación en clase. Tener seguridad para expresarse es fundamental en el proceso de aprender otro idioma (Bandura, 1997).

La cuarta categoría es la repetición de frases y estructuras, que permite observar si los estudiantes están utilizando expresiones y estructuras de forma natural, lo cual es una señal de avance en su competencia oral (Ellis, 2003).

Estas categorías ayudarán a evaluar los resultados de las estrategias implementadas y a orientar futuras acciones que sigan fortaleciendo la expresión oral en inglés como lengua extranjera.

## **Resultados**

En esta parte se presentan los resultados obtenidos en la investigación, organizados en tres momentos importantes: cómo fue el primer acercamiento de los estudiantes a la expresión oral en inglés, qué ocurrió durante la implementación de las actividades, y qué cambios se notaron después de usar las estrategias. Los datos se recogieron mediante observaciones, diarios, entrevistas y cuestionarios.

### **Acercamiento de los Estudiantes a la Expresión Oral en Inglés**

Al comienzo de la investigación, se observó que los estudiantes de quinto grado tenían muchas dificultades para hablar en inglés. La mayoría usaba palabras sueltas o frases muy cortas, y mostraban miedo de hablar frente a sus compañeros. Muchos evitaban participar o hablaban en voz baja, y preferían usar el español cuando no sabían cómo decir algo en inglés.

Durante las primeras observaciones, se notó que los estudiantes necesitaban mucho apoyo del docente para expresarse. Por ejemplo, cuando una niña intentó decir su nombre, lo hizo muy despacio y dudando: “My... name... is... eh... Maríahe”, mientras miraba al docente buscando ayuda.

En las encuestas, los estudiantes dijeron que entendían la importancia de hablar inglés, pero que sentían que no sabían cómo hacerlo o que se podían equivocar. También comentaron que normalmente en clase repetían palabras o frases, pero no tenían muchas oportunidades para hablar de forma libre.

### **Resultados de la Implementación de Actividades**

Cuando se empezaron a usar actividades más dinámicas como dramatizaciones, juegos de roles y tareas comunicativas, se notó un cambio positivo. Los estudiantes participaron con más

entusiasmo y comenzaron a usar más palabras y frases en inglés. Las clases se volvieron más activas y divertidas, lo que motivó a los estudiantes a hablar más.

En las observaciones, se vio que los estudiantes intentaban hablar en inglés de manera más fluida. Por ejemplo, en una actividad donde actuaban como si estuvieran en un supermercado, un estudiante dijo: “Hello! I need two apples and one orange, please.” Aunque cometió algunos errores, se entendía claramente lo que quería decir y hablaba con más seguridad.

Los diarios escritos por los estudiantes mostraron que se sentían más cómodos al hablar en inglés. Algunos escribieron cosas como: “Me gustó actuar porque pude hablar sin miedo” o “Ahora entiendo que equivocarse no es malo”. En los grupos de conversación también dijeron que aprendían mejor cuando jugaban o actuaban en clase.

### **Cambios después de la Implementación**

Al comparar lo que los estudiantes hacían al inicio con lo que hacían al final, se notaron varios cambios importantes. Primero, hablaron con más fluidez y confianza. Segundo, usaron el inglés de forma más natural, especialmente en actividades como contar su rutina diaria o hablar de cosas cotidianas.

En los cuestionarios finales, la mayoría de los estudiantes dijo que se sentía más seguro al hablar inglés, especialmente en grupo. También se notó que podían construir frases completas con más facilidad. Por ejemplo, una estudiante que antes solo decía palabras sueltas, al final dijo: “I wake up at seven. Then I brush my teeth and eat breakfast.”

Además, los estudiantes comenzaron a usar expresiones en inglés de forma espontánea en clase, como decir “Hello teacher!”, “Can I go to the bathroom?” o “I don’t understand”. El docente también notó este cambio, y dijo que los estudiantes se mostraban más animados para participar y ya no tenían tanto miedo de equivocarse.

## **Análisis y Discusión**

### *Introducción al Análisis de Resultados*

En esta parte del trabajo se muestran y analizan los resultados que se obtuvieron durante la investigación, los cuales se relacionan directamente con el objetivo de mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de quinto grado. Para hacerlo más claro, los hallazgos se organizaron en tres momentos: cómo hablaban los estudiantes al inicio, qué pasó cuando se aplicaron actividades más dinámicas, y qué cambios se notaron después de usar esas estrategias. El análisis que se presenta busca mostrar no solo si los estudiantes aprendieron a hablar mejor en inglés, sino también cómo se sintieron al hacerlo, si perdieron el miedo, si participaron más, y cómo cambió su actitud frente al idioma. Esto es importante porque no solo se trata de aprender palabras, sino también de tener confianza para usarlas.

### *Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable:*

Al inicio del proyecto, se pudo observar que los estudiantes de quinto grado no estaban acostumbrados a hablar en inglés. La mayoría usaba solo algunas palabras básicas como “hello” o “my name is...”, y les costaba mucho formar frases completas. Cuando intentaban hablar, lo hacían con inseguridad, en voz baja, y muchas veces miraban al profesor esperando que les ayudara. También era común que usaran palabras en español cuando no sabían cómo decir algo en inglés. Todo esto mostró que los niños no se sentían cómodos al expresarse oralmente en otro idioma.

Estas observaciones confirmaron lo que se esperaba al comenzar la investigación: que los estudiantes tenían un nivel bajo de expresión oral y que necesitaban apoyo para poder hablar con más confianza. Sin embargo, también hubo aspectos que sorprendieron. Por ejemplo, aunque tenían miedo de equivocarse, muchos estudiantes mostraron interés y ganas de aprender a hablar

en inglés. Durante las entrevistas, varios dijeron que sabían que el inglés era importante, pero que no se sentían seguros porque casi nunca tenían la oportunidad de hablar libremente en clase.

Esto demostró que el problema no era solo la falta de vocabulario o gramática, sino también el miedo a cometer errores y la falta de espacios para practicar. Por eso, en el análisis se vio que era muy importante crear un ambiente de confianza y usar actividades donde los estudiantes pudieran expresarse sin temor, lo cual sería clave en las siguientes fases del proyecto.

#### *Impacto de la Variable en la Experimentación:*

Durante la etapa de experimentación, se implementaron actividades como juegos de roles, dramatizaciones y trabajos en grupo para mejorar la expresión oral en inglés. Estas estrategias ayudaron a que los estudiantes se sintieran más seguros y participativos. Se observó que hablaban con mayor confianza, cometían menos errores y se mostraban más motivados para usar el idioma.

Estos resultados coinciden con lo planteado por (Vygotsky L. S., 1978), quien resalta que el aprendizaje se construye a través de la interacción social, especialmente cuando hay colaboración entre pares. También se relacionan con la teoría de (Krashen, 1982), quien menciona que los estudiantes aprenden mejor cuando se sienten relajados y sin presión. Además, (Harmer, 2007) señala que las actividades significativas y cercanas a la vida real favorecen el uso del idioma de manera más natural.

La aplicación de estas estrategias tuvo un impacto positivo, ya que permitió a los estudiantes mejorar sus habilidades orales, demostrando que las teorías aplicadas en el aula pueden generar buenos resultados.

#### *Cambios Observados en el Aspecto Ontológico:*

Después de implementar las actividades centradas en la expresión oral, se notaron cambios importantes en el aspecto ontológico de los estudiantes. Al inicio, los estudiantes mostraban una gran inseguridad para hablar en inglés, evitaban participar en clase y, cuando lo hacían, lo hacían de manera muy limitada. Sin embargo, después de usar actividades más dinámicas como juegos de roles y dramatizaciones, los estudiantes comenzaron a sentirse más cómodos al hablar. Este cambio fue evidente tanto en su comportamiento como en las respuestas que dieron en los cuestionarios.

Por ejemplo, en los cuestionarios finales, muchos estudiantes indicaron que se sentían más seguros al hablar en inglés. Un estudiante mencionó: "Ahora me siento más libre para hablar, ya no me da miedo equivocarme". Esto demuestra cómo las actividades interactivas ayudaron a los estudiantes a superar su miedo y a tomar más riesgos al hablar. Además, varios estudiantes dijeron que ahora pueden construir frases completas con mayor facilidad, algo que antes les resultaba difícil.

Los resultados también muestran que los estudiantes empezaron a usar expresiones en inglés más espontáneamente, como saludar al profesor o pedir permiso para ir al baño, lo que indica un cambio significativo en su actitud hacia el uso del idioma. Este cambio en su actitud refleja un aumento en la confianza en sus habilidades lingüísticas y en su disposición para participar activamente en clase.

Los cambios observados muestran que la intervención no solo mejoró las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también fortaleció su autoconfianza y disposición para utilizar el inglés de manera más natural y fluida.

*Comparación con Estudios Previos:*

Al comparar los resultados obtenidos en esta investigación con estudios previos, se ve que hay muchos puntos en común, aunque también algunas diferencias debido a los grupos de estudiantes y las estrategias usadas. En el estudio de (Agudelo Ibáñez, 2015), se usaron juegos de roles para mejorar la expresión oral en inglés de niños de primer grado. Los resultados mostraron que los niños ganaron confianza y comenzaron a hablar más en inglés. En nuestra investigación, los estudiantes de quinto grado también aumentaron su confianza y capacidad para hablar en inglés, especialmente después de hacer actividades como dramatizaciones y juegos de roles. Sin embargo, el estudio de Agudelo Ibáñez se centró en niños más pequeños, de 5 y 6 años, por lo que las actividades y los resultados fueron un poco diferentes. Los niños más pequeños suelen responder más rápido a actividades divertidas como juegos de roles.

Por otro lado, el estudio de (Hernández Rodríguez, 2020) trabajó con estudiantes de secundaria usando el juego "Guess Who" para mejorar su habilidad de hablar en inglés. Al igual que en nuestra investigación, los resultados mostraron que las actividades lúdicas ayudaron a los estudiantes a sentirse más cómodos hablando en inglés. La diferencia fue que en nuestro caso, los estudiantes de quinto grado mejoraron más al usar actividades más espontáneas, como contar su rutina o hacer representaciones de situaciones cotidianas.

Las diferencias entre estos estudios pueden deberse a la edad de los estudiantes y el tipo de contexto educativo. Los niños más pequeños, como en el estudio de Agudelo Ibáñez, suelen tener una forma de aprender más estructurada, mientras que los adolescentes, como los de Hernández Rodríguez, pueden beneficiarse más de actividades interactivas y juegos. A pesar de estas diferencias, todos los estudios coinciden en que las actividades lúdicas y los juegos son útiles para mejorar la expresión oral en inglés, lo que demuestra lo valioso de este enfoque en la enseñanza del idioma.

*Limitaciones del Estudio:*

Una de las limitaciones de este estudio fue el tamaño de la muestra. Solo se trabajó con un grupo de estudiantes de grado quinto, lo que significa que los resultados obtenidos no pueden aplicarse a otros grupos o edades. Esto pudo haber influido en la variedad de respuestas, ya que diferentes grupos de estudiantes pueden reaccionar de manera diferente a las mismas actividades. Para futuros estudios, sería mejor incluir más estudiantes de diferentes grados o incluso de distintas escuelas, para ver si los resultados son similares en otros contextos.

Otra limitación fue el tiempo disponible para realizar las actividades. Solo se tuvo un par de meses para trabajar con los estudiantes, lo que no permitió ver los efectos a largo plazo de las actividades. Es posible que los avances observados fueran temporales, y sería necesario hacer un seguimiento más largo para ver si los cambios se mantienen con el tiempo. En futuras investigaciones, sería útil tener más tiempo para aplicar las actividades y seguir el progreso de los estudiantes durante más tiempo.

Además, hubo algunas limitaciones en los recursos disponibles. Aunque se usaron juegos de roles y dramatizaciones, no se pudo variar tanto las actividades debido a las limitaciones de tiempo y materiales. Para futuros estudios, sería ideal contar con más recursos y herramientas tecnológicas que permitan hacer las actividades más dinámicas y personalizadas para los estudiantes.

*Implicaciones Prácticas de los Hallazgos:*

Los resultados de este estudio tienen varias aplicaciones prácticas para la enseñanza en los colegios. Primero, muestran que usar juegos de roles y actividades divertidas realmente ayuda a los estudiantes a mejorar su expresión oral en inglés. Esto significa que los maestros pueden incluir más de estas actividades en sus clases para que los estudiantes se animen a hablar

más, se sientan más seguros y se diviertan mientras aprenden. También se sugiere que las escuelas podrían agregar estas estrategias al plan de estudios para que todos los maestros usen métodos más dinámicos y menos intimidantes.

En cuanto a las políticas educativas, los resultados podrían influir en cómo las instituciones enseñan a los maestros. Por ejemplo, se podría proponer que los futuros docentes aprendan a utilizar estas técnicas divertidas y prácticas en sus clases para ayudar a los estudiantes a hablar mejor inglés desde el principio de su educación.

Además, las actividades lúdicas no solo ayudan con el inglés, sino que también mejoran otras habilidades, como el trabajo en equipo, la creatividad y la confianza. Los estudiantes aprenden a expresarse sin miedo a equivocarse y a colaborar con otros, lo que les beneficia tanto en el idioma como en su desarrollo personal.

#### *Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura*

Este estudio muestra que usar juegos y actividades divertidas ayuda mucho a los estudiantes a hablar en inglés con más confianza y menos miedo. Los estudiantes fueron capaces de hablar de manera más fluida y con más ganas de participar. Al usar estas actividades, dejaron de tener tanto miedo a cometer errores y se sintieron más cómodos hablando inglés.

Para futuras investigaciones, sería interesante ver cómo diferentes tipos de juegos o actividades pueden ayudar a estudiantes de diferentes edades o niveles. También podría ser útil investigar si el uso de estas estrategias ayuda a los estudiantes a seguir mejorando su inglés fuera del aula. Además, sería interesante comparar cómo funcionan estas actividades en distintos lugares o culturas.

En el futuro, se recomienda ampliar el estudio para incluir a más estudiantes y hacer un seguimiento a largo plazo, para ver cómo estas estrategias afectan a los estudiantes con el

tiempo. También sería bueno estudiar cómo las actividades lúdicas pueden ayudar en otras áreas del aprendizaje del inglés, como escuchar o escribir.

Este estudio ha mostrado que los juegos y actividades son muy útiles para mejorar la expresión oral en inglés y abre la oportunidad para más investigaciones sobre cómo estas estrategias pueden ayudar aún más en el aprendizaje del idioma.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran que las actividades lúdicas, como juegos de roles y dramatizaciones, ayudaron de manera significativa a mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de grado quinto. Los niños se sintieron más seguros al hablar, participaron con mayor entusiasmo y usaron el idioma con más confianza. Estos hallazgos responden positivamente al objetivo principal del estudio, que era fortalecer la habilidad oral en inglés mediante estrategias lúdicas. Además, se confirma que estas actividades son una buena respuesta a la pregunta de investigación, ya que demostraron ser útiles y motivadoras para los estudiantes al momento de expresarse oralmente en una segunda lengua.

A lo largo del proceso de investigación, se observaron cambios importantes en la forma en que los estudiantes se relacionaban con el aprendizaje del inglés. Al principio, muchos mostraban inseguridad, miedo a equivocarse y poca motivación para participar oralmente. Sin embargo, con la implementación de actividades lúdicas, los niños empezaron a mostrar más confianza en sí mismos, mayor disposición para hablar y una actitud más positiva hacia el idioma. Estos avances reflejan una transformación en su manera de ser como aprendices, lo cual demuestra que la investigación logró movilizar el aspecto ontológico, fortaleciendo no solo sus habilidades lingüísticas, sino también su autoestima, autonomía y participación activa en el aula.

La variable utilizada en esta investigación, centrada en actividades lúdicas como juegos de roles y dramatizaciones, tuvo un impacto positivo en los estudiantes. Se logró que participaran con más entusiasmo, perdieran el miedo a hablar en inglés y mejoraran su expresión oral. Estas estrategias permitieron un aprendizaje más dinámico y cercano a sus intereses. Sin embargo, también se notó que algunos estudiantes tardaron más en adaptarse a este tipo de actividades, especialmente aquellos con mayor timidez o dificultades de comprensión. Esto muestra que,

aunque la estrategia fue efectiva en general, sería importante en futuras experiencias incluir apoyos adicionales para quienes necesitan más tiempo o ayuda personalizada. Aun así, los logros superaron ampliamente las dificultades, confirmando la utilidad de estas estrategias en el aula.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente al confirmar que las actividades lúdicas, como los juegos de roles y las dramatizaciones, son herramientas efectivas para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de básica primaria. Aunque ya existen investigaciones similares, este estudio se destaca por aplicarlas con estudiantes de quinto grado en un contexto presencial, lo cual permite observar de forma directa la interacción entre los estudiantes y su progreso. Además, se comprobó que estas estrategias no solo fortalecen las habilidades orales, sino también aumentan la motivación y la seguridad al comunicarse en inglés. Esta experiencia puede servir como base para futuras investigaciones que deseen adaptar estas actividades a otros grados escolares o incluso a contextos educativos con menos recursos.

### **Recomendación**

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda que en el contexto escolar donde se desarrolló esta investigación se continúe implementando actividades lúdicas como juegos de roles, dramatizaciones y dinámicas grupales en las clases de inglés. Estas estrategias no solo ayudan a mejorar la expresión oral, sino que también aumentan la participación y motivación de los estudiantes. Además, sería útil capacitar a los docentes en el uso de este tipo de metodologías, para que puedan diseñar actividades creativas y adaptadas a las edades e intereses de sus grupos. También se sugiere incorporar más espacios para que los estudiantes practiquen el inglés de forma espontánea, como pequeñas presentaciones o juegos comunicativos dentro del aula.

Para futuras investigaciones, se sugiere hacer algunos ajustes metodológicos que permitan obtener una visión más completa del fenómeno. Por ejemplo, se podría trabajar con un grupo más grande de estudiantes o aplicar el estudio durante un periodo más largo para observar cambios más significativos. También sería útil incluir nuevas variables, como el trabajo colaborativo o el uso de recursos tecnológicos simples, que puedan complementar las actividades lúdicas. De esta manera, se podría analizar no solo la expresión oral, sino también cómo estas estrategias impactan en la comprensión, la escritura o la actitud hacia el aprendizaje del inglés.

### Referencias Bibliográficas

- Agudelo Ibáñez, J. (2015). *El uso de juegos de roles para mejorar la expresión oral en inglés de niños de primer grado*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Angrosino, M. (2012). *Doing ethnographic and observational research*. Los Angeles, CA: Sage Publications.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Nueva York: Grune & Stratton.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman.
- Boud, D. K. (2013). *Reflection: Turning experience into learning*. London: Routledge.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. Pearson Education.
- Canale, M. &. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Harlow: Pearson Education.
- Hernández Rodríguez, M. (2020). *El uso del juego "Guess Who" en la enseñanza del inglés en estudiantes de secundaria*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill Education.
- Jewitt, C. (2008). *Technology, literacy and learning: A multimodal approach*. Londres: Routledge.
- Kemmis, S. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Kvale, S. &. (2009). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Merriam, S. B. (2016 (4ª edición)). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching: Theory into practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saldaña, J. (2021 (4ª edición)). *The coding manual for qualitative researchers*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Stake, R. E. (2005). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/13Xfi8GxSeGfkaeBu-vNP8dYRX5yUE-45?usp=sharing>