

**Uso de la gamificación y el aprendizaje cooperativo para enseñar inglés a niños de  
preescolar en Vélez 2025**

Jireth Daniela Hernández Forero

Nidia Milena Forero Fontecha

Asesor

Gloria Esperanza Moreno Beltrán

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 es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Universitario sede Centenario de Vélez, Santander, trabajando con el grado preescolar. El objetivo general fue fomentar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, mediante la gamificación y el trabajo colaborativo durante el primer semestre de 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego introducir la gamificación y el trabajo colaborativo como una nueva variable de mediación reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico del estudiante, entendiendo este como su transformación en un sujeto activo, motivado y cooperativo en su proceso formativo. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de la gamificación y el trabajo colaborativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua en el nivel preescolar no solo facilitó la adquisición de vocabulario, sino que también promovió una transformación significativa en el aspecto ontológico de los estudiantes, convirtiéndolos en participantes activos, motivados y cooperativos.

***Palabras clave:*** Gamificación, trabajo colaborativo, aprendizaje, preescolar, enseñanza.

### **Abstract**

This paper presents the results of a formative research project developed as a degree requirement, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. Conducted at Colegio Universitario, Centenario from Vélez campus (Santander), the study focused on a preschool class and sought to promote English language learning as a second language through gamification and collaborative work. Implemented during the first semester of 2025 using a qualitative and experimental approach, the intervention introduced gamification and collaborative strategies as mediating variables. These were examined in relation to their impact on the ontological development of students—conceived as their transformation into active, motivated, and cooperative learners. The findings highlight that integrating gamification and collaborative learning not only facilitated vocabulary acquisition but also fostered significant ontological changes in students, enhancing their engagement and participation in the learning process.

**Keywords:** Gamification, collaborative work, language learning, preschool, English teaching.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	9
Caracterización .....	12
Planteamiento del Problema .....	14
Pregunta de Investigación .....	17
Objetivos .....	18
Objetivo General .....	18
Objetivos Específicos .....	18
Marcos de Referencia .....	19
Referentes Conceptuales .....	19
Aprendizaje del Inglés como Segunda Lengua (ESL) .....	19
Gamificación en la Educación .....	19
Aprendizaje Cooperativo .....	20
Motivación en el Aprendizaje de una Segunda Lengua.....	20
Aprendizaje Lúdico en Preescolar .....	20
Referentes Teóricos .....	21
Referentes Técnicos .....	25
Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia.....	25
Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. ....	25
Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Inglés. ....	26
Currículo Sugerido de Inglés. ....	26
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).....	26

Qué Debe Saber Acerca de la Atención y la Educación de la Primera Infancia. ....	26
Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). ....	26
Cada Niño Aprende: Estrategia de Educación 2019–2030. ....	27
Referentes Legales .....	27
Ley 115 de 1994: Ley General de Educación.....	27
Ley 1651 de 2013: Ley de Bilingüismo.....	27
Decreto 1860 de 1994 .....	27
Decreto 230 de 2002 .....	28
Resolución 15177 de 2022.....	28
Referentes Éticos.....	28
Consentimiento Informado .....	28
Respeto por el Bienestar de los Participantes .....	28
No Discriminación y Justicia .....	29
Transparencia y Honestidad.....	29
Impacto Positivo .....	29
Supervisión Ética .....	29
Herramientas y Métodos .....	30
Enfoque y Tipo de Estudio.....	30
Unidad de Análisis .....	31
Técnicas para la Recolección de Datos .....	31
Actividad 1: Carrera de Colores .....	31
Objetivo Relacionado.....	31
Técnica de Recolección de Datos. ....	31

Descripción. ....	31
Producto o Muestra. ....	31
Actividad 2: Estaciones de Colores en Inglés.....	32
Objetivo Relacionado.....	32
Técnica de Recolección de Datos. ....	32
Descripción. ....	32
Producto o Muestra. ....	32
Actividad 3: Trabajo Grupal con Hoja de Trabajo .....	32
Objetivo Relacionado.....	32
Técnica de Recolección de Datos. ....	32
Descripción .....	32
Producto o Muestra. ....	33
Categorías para el Análisis de Datos.....	33
Participación Activa y Compromiso de los Estudiantes.....	33
Uso y Pronunciación de Vocabulario en Inglés .....	34
Trabajo Colaborativo y Cooperación entre Estudiantes .....	34
Motivación y Actitudes hacia el Aprendizaje del Inglés .....	35
Evaluación del Clima de Aprendizaje .....	35
Resultados.....	37
Acercamiento de la Población a la Variable .....	37
Experimentación.....	38
Identificación de Variaciones.....	39
Análisis y Discusión .....	42

Conclusiones y Recomendaciones .....	48
Referencias Bibliográficas .....	51
Apéndices.....	55

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	55
--	----

## Introducción

En el contexto educativo actual, donde el aprendizaje de una segunda lengua cobra relevancia, es necesario reconsiderar las metodologías tradicionales en la enseñanza del inglés en preescolar. Los niños muestran una notable disposición para aprender mediante el juego, la interacción y la colaboración, lo que convierte a esta etapa en un entorno adecuado para innovaciones pedagógicas. Sin embargo, en muchos casos, las estrategias tradicionales siguen siendo monótonas y no logran captar el interés de los estudiantes. Esto se refleja en el Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, donde, a pesar de los esfuerzos de la docente, persiste una baja motivación hacia el inglés. En este contexto, la gamificación y el trabajo colaborativo pueden transformar el aula en un espacio más significativo y estimulante, alineado con las necesidades y características del aprendizaje infantil en el siglo XXI.

A pesar de los esfuerzos por fomentar el aprendizaje del inglés en los niños de preescolar a través de métodos tradicionales, como la repetición de vocabulario y canciones infantiles, se ha observado que este enfoque no genera un interés constante ni promueve una participación activa de los estudiantes en el Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez. Este panorama revela una clara brecha entre las estrategias pedagógicas empleadas y las verdaderas necesidades de los niños en esta etapa educativa, que requieren enfoques más dinámicos y adaptativos. Es aquí donde la gamificación y el trabajo colaborativo se presentan como alternativas valiosas. Como mencionan Deterding et al. (2011) este enfoque “utiliza mecanismos de juego para involucrar a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje” (p. 10). Lo que puede facilitar el proceso educativo de manera significativa. Además, como argumentan Anderson & Becker (2018) “el aprendizaje basado en el juego facilita la adquisición de nuevas habilidades, ya que promueve la cooperación y la participación activa” (p. 118). Lo cual es particularmente

beneficioso en contextos como el preescolar, donde los niños responden positivamente a las dinámicas interactivas. Por otro lado, el trabajo colaborativo permite que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y comunicativas que a su vez, son esenciales en el entorno educativo, como menciona Camargo y Rincón (2020) "el aprendizaje cooperativo en la enseñanza de lenguas extranjeras facilita la construcción del conocimiento a través de la interacción entre los estudiantes, lo que favorece tanto el desarrollo de habilidades comunicativas como la motivación intrínseca" (p. 48). Por lo tanto, resulta crucial investigar cómo estas metodologías pueden integrarse de manera práctica en el aula, especialmente en entornos con recursos limitados, con el fin de enriquecer la enseñanza del inglés y proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva desde sus primeros años.

El objetivo general de esta investigación es fomentar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, mediante la gamificación y el trabajo colaborativo durante el primer semestre de 2025. Para lograrlo, se implementarán diversas actividades lúdicas, como la "Carrera de Colores", las "Estaciones de Colores en Inglés" y el "Trabajo Grupal con Hoja de Trabajo", que permitirán observar la participación activa, el uso del vocabulario en inglés y la colaboración entre los estudiantes. La recolección de datos se realizará mediante observación directa, registros fotográficos y grabaciones en video de las actividades. Los datos serán analizados bajo categorías clave como participación activa, pronunciación en inglés, trabajo colaborativo, motivación, y el clima de aprendizaje en el aula.

Uno de los hallazgos más destacados de esta investigación fue la transformación significativa en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, impulsada por el uso de la gamificación y el trabajo colaborativo. Los niños pasaron de ser receptores pasivos a

participantes activos, motivados y cooperativos, lo que facilitó la adquisición de nuevo vocabulario y promovió un ambiente de aprendizaje positivo. Este cambio resalta la efectividad de estas estrategias en la educación preescolar, al mismo tiempo que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. Los resultados refuerzan la importancia de implementar enfoques lúdicos y colaborativos en la enseñanza de una segunda lengua, mejorando tanto las competencias lingüísticas como las habilidades sociales.

## Caracterización

El estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa Colegio Universitario, sede Centenario, ubicada en el barrio Las Ferias, un sector de estrato 2 del municipio de Vélez, Santander. Esta institución atiende a estudiantes de primaria en jornada única. Aunque cuenta con una estructura básica, presenta algunas limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos y espacios de recreación. La comunidad educativa está conformada por familias de ingresos medios y bajos, con algunos casos de vulnerabilidad socioeconómica.

Además, durante la temporada de verano, se presentan inconvenientes, ya que el municipio no cuenta con suministro propio de agua potable. Debido a esto, las instituciones educativas deben cerrar durante un tiempo indefinido.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 24 estudiantes de grado preescolar, con edades entre los 4 y 5 años. La mayoría proviene de hogares con ingresos limitados. Se observa diversidad en el rendimiento académico, ya que algunos estudiantes no asistieron a una guardería y otros no pasaron por la etapa de gateo, factores que influyen significativamente en su desarrollo y en el aprendizaje de una segunda lengua, como el inglés. Asimismo, dentro del grupo, hay un estudiante que presenta dificultades para comunicarse con fluidez. La docente a cargo lo acompaña en su proceso de adaptación y aprendizaje, apoyándolo en la vocalización de las palabras.

Los estudiantes de este grupo enfrentan dificultades en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Aunque la docente actualmente fomenta el aprendizaje de vocabulario básico en este idioma, muchos estudiantes muestran desinterés en las actividades relacionadas con el inglés, ya que no suelen estar expuestos a él. Además, se observa que las estrategias actuales de enseñanza no generan suficiente motivación en los niños y niñas de preescolar, pues el uso de

una metodología tradicional no despierta su interés. Por ello, es fundamental incorporar metodologías innovadoras, como el aprendizaje cooperativo y la gamificación, para fortalecer el aprendizaje del inglés y fomentar el interés a través de juegos, actividades interactivas y didácticas.

La mayoría de los estudiantes de grado preescolar provienen de familias de escasos recursos y residen en barrios vulnerables del municipio. Dentro del grupo, se observan discrepancias en las etapas de desarrollo, lo que afecta el ritmo de aprendizaje. Muchas familias carecen del tiempo o la disposición para apoyar a sus hijos en su proceso de crecimiento, lo que influye directamente en su desempeño académico y social. Esta situación dificulta la adquisición de habilidades fundamentales y limita su participación activa en el aula, afectando tanto su confianza como su interacción con compañeros y docentes.

## **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes de preescolar han desarrollado habilidades sociales y cognitivas que les permiten interactuar con su entorno escolar de manera positiva. A pesar de que el aprendizaje del inglés no es aún una prioridad para ellos, se ha observado que responden con entusiasmo a actividades que involucran dinámicas de grupo, cantos y juegos. Esto permite identificar que su aprendizaje puede potenciarse a través de estrategias innovadoras que transformen el proceso en una experiencia más atractiva. Aún cuando hay dificultades en el acceso a recursos tecnológicos, la docente ha logrado generar un ambiente de confianza, donde los niños se sienten seguros para expresarse y participar en actividades grupales.

En la actualidad, la docente a cargo del grupo de preescolar emplea estrategias tradicionales para la enseñanza del inglés, enfocándose principalmente en la repetición de vocabulario y el uso de canciones infantiles. Si bien estas estrategias han permitido que algunos estudiantes reconozcan palabras básicas en inglés, no han logrado despertar un interés constante en el aprendizaje del idioma. Se ha observado que los niños participan con mayor entusiasmo en actividades lúdicas y colaborativas, lo que indica que la implementación de metodologías innovadoras podría mejorar su motivación y compromiso. Sin embargo, la enseñanza sigue presentando una escasa interacción activa de los estudiantes, lo que limita su participación y reduce las oportunidades de aprendizaje significativo. Además, la falta de recursos tecnológicos y materiales adecuados dificulta la implementación de estrategias más dinámicas e interactivas, afectando el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés.

Ante los desafíos observados en el proceso de aprendizaje del inglés, surge el interés por introducir la gamificación y el trabajo colaborativo como una nueva variable de mediación. La gamificación, entendida como el uso de elementos de juego en contextos educativos, ha

demostrado ser efectiva para fomentar la motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes. Según Deterding et al. (2011), “la gamificación utiliza mecanismos de juego para involucrar a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje”. Lo cual sugiere que puede ser una herramienta útil en este contexto. Esta metodología es particularmente beneficiosa en entornos de enseñanza preescolar, donde los niños responden positivamente a dinámicas interactivas y lúdicas, lo que puede potenciar el interés por el aprendizaje del inglés. Además, el trabajo colaborativo permite a los estudiantes interactuar y compartir conocimientos mientras desarrollan actividades en equipo, fomentando así habilidades de comunicación, cooperación y empatía. En un entorno donde el aprendizaje del inglés puede resultar retador, trabajar en grupo puede facilitar el proceso al crear oportunidades para practicar el idioma de manera contextualizada y significativa, por tal motivo, el uso de juegos interactivos y actividades lúdicas no solo aumenta el interés por el aprendizaje, sino que también favorece el aprendizaje colaborativo, ayudando a los estudiantes a trabajar juntos y a ejercitar habilidades comunicativas en un entorno de bajo riesgo. La hipótesis sugiere que al incorporar la gamificación y el trabajo cooperativo en el aula, se logrará un aumento en el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, lo que implica una mejora significativa en la adquisición del idioma. Investigaciones previas han demostrado que los estudiantes que aprenden a través de juegos, actividades interactivas y trabajos en grupo retienen mejor el vocabulario y las estructuras lingüísticas, ya que estas metodologías permiten un aprendizaje más significativo y contextualizado. Según Surendeleg et al. (2017), “la gamificación mejora el rendimiento de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y motivador” (p. 7). Lo que respalda la idea de que este enfoque puede ser beneficioso para el grupo estudiado.

A pesar de los esfuerzos actuales por enseñar inglés a los estudiantes de preescolar en la Institución Educativa Colegio Universitario, sede Centenario, persisten varias dificultades que afectan el proceso de aprendizaje. Los estudiantes presentan bajo nivel de motivación e interés por el idioma, lo que se ve reflejado en su escasa participación en las actividades relacionadas con el inglés. Además, la metodología tradicional empleada por la docente no parece ser suficiente para captar el interés de los niños ni facilitar su aprendizaje de manera efectiva. La brecha de conocimiento reside en cómo las metodologías tradicionales, que en muchos casos escasean de dinamismo y adaptabilidad, no logran responder a las necesidades de aprendizaje de este grupo específico de estudiantes. Es necesario explorar enfoques innovadores, como la gamificación y el aprendizaje cooperativo, que podrían ofrecer nuevas perspectivas y herramientas para mejorar la motivación y los resultados en el aprendizaje del inglés. Esta brecha en el conocimiento sobre metodologías efectivas para el aprendizaje de una segunda lengua en niños de esta edad y contexto social destaca la necesidad de investigar cómo implementar enfoques más dinámicos y convenientes a las características de los estudiantes.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, mediante la gamificación y el trabajo colaborativo durante el primer semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, mediante la gamificación y el trabajo colaborativo durante el primer semestre de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez a la gamificación y el trabajo colaborativo como estrategias para el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Movilizar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, a través de la experimentación con la gamificación y el trabajo colaborativo.

Fortalecer el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, mediante la implementación de la gamificación y el trabajo colaborativo.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Aprendizaje del Inglés como Segunda Lengua (ESL)***

Proceso en el cual una persona aprende el idioma inglés en un entorno donde este no es la lengua materna. Según Herrera y Ramírez (2022), "el aprendizaje de una segunda lengua en edades tempranas se ve influenciado por factores como la motivación, la exposición al idioma y el uso de estrategias lúdicas que permitan una inmersión significativa" (p. 125).

En el contexto del Colegio Universitario, sede Centenario, los niños de preescolar enfrentan dificultades en la adquisición del inglés como segunda lengua debido a la falta de exposición al idioma y el uso de métodos tradicionales. Esto resalta la necesidad de efectuar enfoques innovadores, como la gamificación y el aprendizaje cooperativo, para mejorar su motivación y facilitar su proceso de aprendizaje.

#### ***Gamificación en la Educación***

Es una estrategia metodológica que reúne elementos del juego en entornos educativos para mejorar la motivación y el aprendizaje. Cabero y Marín (2019) afirman que "la gamificación en educación fomenta el compromiso de los estudiantes mediante la inclusión de dinámicas lúdicas, tales como recompensas, desafíos y niveles, que transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva" (p. 5).

Dado que los niños en preescolar responden mejor a actividades dinámicas e interactivas, la gamificación representa una estrategia clave para fomentar el interés por el inglés en la institución objeto de estudio.

### ***Aprendizaje Cooperativo***

Es una estrategia en la que los estudiantes trabajan en pequeños grupos para lograr objetivos comunes, promoviendo la interacción y la responsabilidad compartida. Camargo y Rincón (2020) explican que "el aprendizaje cooperativo en la enseñanza de lenguas extranjeras facilita la construcción del conocimiento a través de la interacción entre los estudiantes, lo que favorece tanto el desarrollo de habilidades comunicativas como la motivación intrínseca" (p. 48).

En este estudio, el aprendizaje cooperativo permite equilibrar las diferencias en el nivel de desarrollo de los estudiantes, fomentando un ambiente de colaboración en el aula donde los niños se apoyan mutuamente en su proceso de adquisición del inglés.

### ***Motivación en el Aprendizaje de una Segunda Lengua***

Es un factor preciso en el aprendizaje de una segunda lengua y puede clasificarse en intrínseca, cuando el estudiante aprende por interés propio, y extrínseca, cuando lo hace por factores externos. Herrera y Ramírez (2022) sostienen que "la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en edades tempranas se potencia cuando se implementan estrategias didácticas basadas en la interacción, el juego y la creatividad" (p. 128).

En el grado preescolar, se ha observado que los estudiantes muestran poco interés en las actividades tradicionales de inglés. Implementar estrategias más dinámicas, como la gamificación y el aprendizaje cooperativo, podría acrecentar su motivación y compromiso con el aprendizaje del idioma.

### ***Aprendizaje Lúdico en Preescolar***

Es un enfoque pedagógico que utiliza el juego como instrumento para el desarrollo cognitivo y lingüístico en la infancia. Vygotsky (1995) argumenta que "en el juego, los niños crean situaciones que van más allá de su nivel de desarrollo real, lo que les permite avanzar en su

aprendizaje" (p. 102). De manera similar, Zúñiga (2020) señala que "el aprendizaje lúdico en preescolar favorece la adquisición del lenguaje al proporcionar un contexto significativo en el que los niños pueden explorar, experimentar y comunicarse de manera natural" (p. 58).

Dado que los estudiantes de preescolar en la institución muestran entusiasmo por actividades basadas en el juego, integrar estrategias lúdicas dentro de la enseñanza del inglés puede ser una forma efectiva de captar su atención y facilitar la adquisición del idioma en un entorno atractivo y dinámico.

### **Referentes Teóricos**

El aprendizaje del inglés como segunda lengua (ESL) en instituciones públicas en Colombia se ve afectado por distintos factores como la baja motivación de los estudiantes, la falta de estrategias innovadoras y la ausencia de inmersión cultural con el idioma. Estas problemáticas son evidentes en el Colegio Universitario, sede Centenario, donde los estudiantes enfrentan desafíos similares. A continuación, se presentan diversos estudios que sustentan teóricamente la investigación y permiten comprender cómo ciertos enfoques pueden impactar en la enseñanza del inglés.

Uno de los aspectos clave en el aprendizaje de una segunda lengua es la motivación. Según el estudio de Morales (2020), "la motivación intrínseca influye significativamente en el desempeño de los estudiantes, ya que aquellos con mayor interés personal en aprender inglés logran mejores resultados". En el contexto del Colegio Universitario, es evidente que la falta de motivación es un factor determinante en el bajo rendimiento, lo que sugiere la necesidad de estrategias que fomenten un aprendizaje más atractivo y significativo. Morales (2020) también señala que "cuando los estudiantes perciben el aprendizaje como una experiencia relevante y desafiante, su nivel de compromiso aumenta, favoreciendo así un progreso sostenido en el

dominio del idioma”. Por ello, es esencial la implementación de metodologías innovadoras que capten el interés de los estudiantes y refuercen su motivación para aprender inglés de manera efectiva.

Por otro lado, la innovación pedagógica juega un papel fundamental en la adquisición de una lengua extranjera, como resaltan Pérez y Gómez (2021) “el uso de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación, mejora la retención del vocabulario y la interacción en inglés”. Estas estrategias permiten que los estudiantes se involucren de manera más significativa en el proceso de aprendizaje, ya que como mencionan Pérez y Gómez (2021) una vez más, estas “favorecen un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde los estudiantes pueden aplicar el idioma en contextos reales”. En la institución estudiada, la implementación de estas metodologías podría ser una solución factible para contrarrestar el desinterés de los estudiantes y fomentar una participación más dinámica en el aula. Además, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos han demostrado ser efectivos para “aumentar la motivación y la autonomía del estudiante, lo que se traduce en una mejora en la adquisición del idioma” (Pérez & Gómez, 2021).

De igual manera, la inmersión cultural se ha identificado como un factor clave para fortalecer la competencia comunicativa en inglés. Según Rodríguez (2019), “la falta de contacto real con el idioma limita el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que los estudiantes no tienen suficientes oportunidades para interactuar en contextos reales y significativos”. Esta situación evidencia la necesidad de estrategias que expongan a los estudiantes a situaciones de uso auténtico del idioma, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas y efectivas. En el Colegio Universitario, sede Centenario, esto se refleja en la escasez de oportunidades para practicar inglés en contextos reales, lo que recalca la importancia de incorporar recursos

tecnológicos y actividades extracurriculares en inglés. Además, Rodríguez (2019) enfatiza que “la integración de elementos culturales y tecnológicos en el aula puede contribuir significativamente a la motivación y al desarrollo de la competencia comunicativa”. Esto acrecenta la necesidad de implementar estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés.

El aprendizaje cooperativo es otra estrategia que ha demostrado ser efectiva en la enseñanza de idiomas, un estudio realizado por Méndez (2018) encontró que “los estudiantes que trabajan en grupos colaborativos desarrollan mejor sus habilidades de expresión oral y escrita, ya que el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas fortalecen su competencia lingüística”. En el contexto del Colegio Universitario, sede Centenario, esta metodología podría contribuir a mejorar la interacción entre los estudiantes y promover el uso activo del idioma en actividades grupales. Además, Méndez (2018) señala que “el aprendizaje cooperativo fomenta un ambiente de apoyo mutuo donde los estudiantes se sienten más cómodos al cometer errores y recibir retroalimentación de sus compañeros”. Lo cual es clave para aumentar la confianza en el uso del inglés. Implementar esta estrategia en el aula no solo beneficiaría la comunicación oral, sino que también impulsaría la motivación de los estudiantes al hacer del aprendizaje un proceso más dinámico y participativo.

En relación con las herramientas tecnológicas, López (2022) señala que “el uso de plataformas digitales como Kahoot y Quizlet favorece la adquisición de vocabulario y la mejora en la pronunciación, ya que estas herramientas permiten la práctica repetitiva en un entorno interactivo y motivador”. En la institución estudiada, la falta de acceso a estas tecnologías limita el aprendizaje autónomo, lo que sugiere la necesidad de capacitar a los docentes en su implementación dentro del aula. Además, López (2022) enfatiza que “la integración de recursos digitales en la enseñanza del inglés no solo refuerza el conocimiento, sino que también

incrementa la participación y el interés de los estudiantes”, esto podría ser clave para mejorar la motivación en el Colegio Universitario, sede Centenario. Considerando estos beneficios, resulta fundamental diseñar estrategias pedagógicas que incorporen herramientas tecnológicas de manera efectiva y accesible para los estudiantes, asegurando su uso continuo dentro y fuera del aula.

El papel del docente también es fundamental en este proceso, ya que, según García y Torres (2020), "los profesores que emplean metodologías innovadoras y personalizadas logran un mayor impacto en el aprendizaje de sus estudiantes, ya que estas estrategias permiten que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, mejorando tanto su comprensión como su motivación" (p. 45). En el Colegio Universitario, la formación del docente en metodologías innovadoras podría ser clave para mejorar los resultados en inglés, ya que estas metodologías no solo favorecen el desarrollo cognitivo, sino que también promueven una enseñanza más inclusiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

El enfoque comunicativo ha sido ampliamente recomendado para la enseñanza del inglés y como afirma Fernández (2019), "este enfoque prioriza la interacción y el uso real del idioma, lo que mejora la fluidez de los estudiantes al permitirles practicar en contextos auténticos y situaciones reales de comunicación" (p. 98). En el Colegio Universitario, sede Centenario, la incorporación de actividades comunicativas podría ser una estrategia clave para potenciar el aprendizaje significativo, ya que fomenta el uso activo del inglés y motiva a los estudiantes a interactuar en situaciones cotidianas. De esta manera, los estudiantes no solo mejoran su comprensión y producción oral, sino que también desarrollan habilidades que les permitirán utilizar el idioma de forma más natural y eficaz en su vida diaria.

Finalmente, la evaluación formativa es un aspecto crucial para monitorear el progreso de los estudiantes, como sugiere Martínez (2021) "el uso de evaluaciones continuas permite ajustar las estrategias pedagógicas según las necesidades de los alumnos, proporcionando retroalimentación constante que contribuye a la mejora continua del aprendizaje" (p. 76). En la institución estudiada, implementar evaluaciones formativas podría facilitar la identificación de dificultades y potenciar el aprendizaje del inglés de manera más efectiva. Además, estas evaluaciones permiten a los docentes personalizar su enfoque, adaptando las actividades y recursos a las necesidades específicas de cada estudiante, lo que favorece un aprendizaje más significativo y personalizado.

En conclusión, la enseñanza del inglés en el Colegio Universitario, sede Centenario, enfrenta múltiples desafíos, pero también cuenta con diversas oportunidades de mejora basadas en enfoques innovadores y estrategias didácticas eficaces. La aplicación de metodologías activas, el uso de tecnología, la inmersión cultural y la evaluación formativa pueden contribuir significativamente a superar las barreras actuales y optimizar el aprendizaje del idioma en este contexto.

## **Referentes Técnicos**

### ***Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia***

**Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras Inglés.** Los niveles básicos de calidad son los que deben alcanzar los estudiantes colombianos en el aprendizaje del inglés. Los estándares sirven como criterios claros y públicos para orientar a docentes y directivos en la planificación curricular y en la evaluación del desempeño estudiantil. Aunque se enfocan principalmente en la educación básica y media, sus principios pueden adaptarse al contexto preescolar para sentar las bases del aprendizaje del inglés desde edades tempranas.

**Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Inglés.** Los DBA son referentes que permiten a la comunidad educativa identificar si los estudiantes están logrando los aprendizajes esperados en inglés. Aunque se centran en grados superiores, ofrecen una guía para estructurar el proceso de enseñanza del idioma, asegurando que los contenidos y competencias estén alineados con las expectativas nacionales.

**Currículo Sugerido de Inglés.** El MEN presenta una propuesta de currículo que materializa los DBA en las instituciones educativas. Este currículo ofrece orientaciones y principios pedagógicos para la enseñanza del inglés, proporcionando una base común para la planificación, implementación, evaluación y seguimiento del área en las escuelas del país.

**Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).** La Atención y Educación de la Primera Infancia (AEPI) la UNESCO destaca la importancia de la educación en la primera infancia como una etapa crucial para el desarrollo del cerebro y el aprendizaje. Este documento enfatiza que una AEPI inclusiva va más allá de la preparación para la escuela primaria, abarcando aspectos integrales del desarrollo infantil.

**Qué Debe Saber Acerca de la Atención y la Educación de la Primera Infancia.** Este recurso proporciona información sobre los compromisos de los Estados Miembros de la UNESCO para invertir en la educación preescolar, resaltando la necesidad de garantizar una educación de calidad desde los primeros años de vida.

**Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).** Un Mundo Listo para Aprender. Este informe de UNICEF aborda la importancia de la educación preescolar y presenta datos sobre políticas educativas que promueven la enseñanza gratuita y obligatoria en esta etapa. Destaca la necesidad de crear mayores y mejores oportunidades educativas desde la primera infancia.

**Cada Niño Aprende: Estrategia de Educación 2019–2030.** La estrategia educativa de UNICEF para 2019–2030 se centra en garantizar que cada niño acceda a una educación de calidad. Este documento ofrece una visión global de las metas educativas y las estrategias para alcanzarlas, siendo relevante para contextualizar iniciativas locales en el marco de objetivos internacionales.

## **Referentes Legales**

### ***Ley 115 de 1994: Ley General de Educación***

Esta ley establece las normas generales para regular el servicio público de la educación en Colombia. Define los objetivos, fines y niveles de la educación, incluyendo la enseñanza de lenguas extranjeras. En su Artículo 21, señala que la educación básica y media debe promover "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera".

### ***Ley 1651 de 2013: Ley de Bilingüismo***

Esta ley modifica ciertos artículos de la Ley 115 de 1994 y establece disposiciones específicas para promover el bilingüismo en el país. Busca mejorar la calidad de la educación en lenguas extranjeras, especialmente el inglés, y crea la Política Pública Nacional de Bilingüismo (PPNB).

### ***Decreto 1860 de 1994***

Este decreto reglamenta aspectos pedagógicos y organizativos generales de la educación en Colombia. Aunque fue emitido antes de la Ley de Bilingüismo, sus lineamientos siguen siendo relevantes para la estructura y organización del sistema educativo.

***Decreto 230 de 2002***

Este decreto dicta normas en materia de currículo, evaluación y promoción de los educandos, así como evaluación institucional. Establece criterios y procedimientos para la evaluación del aprendizaje y el desempeño académico de los estudiantes.

***Resolución 15177 de 2022***

Esta resolución reglamenta la metodología a distancia para la oferta y desarrollo de programas del servicio de educación para el trabajo y el desarrollo humano. Aunque está más orientada a la educación superior, sus lineamientos pueden ofrecer perspectivas sobre metodologías educativas que podrían adaptarse al contexto preescolar.

**Referentes Éticos*****Consentimiento Informado***

Se debe obtener el consentimiento informado de los padres o tutores legales de los estudiantes que participarán en la investigación. Este consentimiento garantiza que los responsables de los menores están al tanto de la finalidad de la investigación, las actividades que se realizan, los métodos empleados y cómo se utilizan los datos recopilados. Además, se debe explicar que la participación es voluntaria y que pueden retirarse en cualquier momento sin que ello afecte su relación educativa.

***Respeto por el Bienestar de los Participantes***

El bienestar físico y emocional de los estudiantes es prioritario en todas las etapas de la investigación. Las actividades diseñadas deben ser apropiadas para su edad y no deben generar ningún tipo de malestar o estrés. Se debe prestar atención a las reacciones emocionales de los niños durante las actividades y, si alguno muestra incomodidad o deseo de no participar, se le brindará la opción de retirarse sin consecuencias negativas.

### ***No Discriminación y Justicia***

La investigación se realiza bajo principios de justicia y equidad, garantizando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de participación, sin discriminación por género, condición social, nivel de aprendizaje o cualquier otra característica personal. Además, se debe asegurar que las metodologías empleadas sean inclusivas, considerando las diversas necesidades de los estudiantes.

### ***Transparencia y Honestidad***

Se garantiza que la investigación se lleve a cabo con total transparencia. Los procedimientos, objetivos y expectativas son claros para todos los involucrados, incluyendo tanto a los estudiantes como a los padres y la docente encargada. Cualquier cambio en el proceso de investigación o en la metodología se comunica de manera clara y oportuna.

### ***Impacto Positivo***

La investigación se lleva a cabo con el objetivo de generar un impacto positivo en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Las metodologías como la gamificación y el aprendizaje colaborativo son aplicadas de manera que benefician el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes sin comprometer su bienestar ni generar efectos negativos a largo plazo.

### ***Supervisión Ética***

El proceso de investigación es supervisado por una instancia ética que garantiza que se cumplan todas las normas y directrices éticas.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El presente proyecto adopta un enfoque metodológico cualitativo, ya que se centra en el análisis de datos no numéricos, como percepciones, experiencias y comportamientos de los estudiantes en relación con el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Este enfoque permite comprender cómo las dinámicas sociales, emocionales y pedagógicas repercuten en el desarrollo del grupo de preescolar durante la implementación de las estrategias de gamificación y trabajo colaborativo. Como señala Creswell (2014), "la investigación cualitativa es un enfoque para explorar y comprender el significado que los individuos o grupos atribuyen a un problema social o humano" (p. 4).

El tipo de estudio elegido es experimental, ya que se busca aplicar una intervención específica que permita observar y analizar los efectos de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en la motivación y el desempeño de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Según Campbell y Stanley (1963), "el diseño experimental es el método más poderoso para establecer relaciones causa-efecto" (p. 5). En este caso, se implementarán actividades lúdicas e interactivas diseñadas bajo los principios de la gamificación para evaluar cómo estas influyen en el interés, participación y adquisición de vocabulario por parte de los niños.

Este enfoque y tipo de estudio resultan convenientes para abordar el problema de investigación, ya que permiten analizar de forma directa las reacciones, el comportamiento y los cambios que experimentan los estudiantes frente a metodologías innovadoras que transforman el aula en un entorno más motivador y participativo. Al enfocarse en la observación de experiencias reales y el impacto directo de la intervención pedagógica, se obtiene una comprensión más

profunda de cómo las estrategias implementadas favorecen el aprendizaje del inglés en un contexto de educación preescolar.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes de grado preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario en el municipio de Vélez, Santander.

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

#### ***Actividad 1: Carrera de Colores***

**Objetivo Relacionado.** Explorar el acercamiento de los estudiantes de preescolar en el aprendizaje de los colores en inglés a través del juego y el trabajo en equipo.

**Técnica de Recolección de Datos.** Observación, registros de interacciones verbales.

**Descripción.** Los colores se colocan en una pared a una altura adecuada para que los niños puedan tocarlos. Luego, los estudiantes se organizan en cuatro filas y, al contar "1, 2, 3", los primeros niños de cada fila corren para alcanzar el color que se indique. El primero en llegar gana un punto para su grupo, y todos deben repetir en voz alta la pronunciación del color señalado. Después de la actividad, se hará una breve conversación grupal donde los niños compartirán cómo se sienten al aprender los nombres de los colores en inglés. Al finalizar, se premia a los estudiantes con dulces.

**Producto o Muestra.** registros de las palabras pronunciadas por los estudiantes y su participación en la conversación grupal, también fotografías o vídeos de los estudiantes mientras realizan la actividad.

### ***Actividad 2: Estaciones de Colores en Inglés***

**Objetivo Relacionado.** Movilizar el aprendizaje del inglés como segunda lengua a través de la experimentación con la gamificación y el trabajo colaborativo, centrado en el vocabulario de colores.

**Técnica de Recolección de Datos.** Videos de la actividad.

**Descripción.** Se coloca un objeto de un color específico en las esquinas del salón y se da la indicación de que deben pasar por cada color y hacer una acción específica, ejemplo: si están en la estación azul (blue) deben saltar cinco veces diciendo azul en inglés, si están en la estación verde (green) deben hacer mímica de sapitos diciendo el color, si están en la estación amarilla (yellow) deben dar tres vueltas diciendo amarillo en inglés, si están en la estación naranja (Orange) deben hacer como robots diciendo el color naranja en inglés y si están en la estación roja (red) deben hacer tijerita diciendo el color rojo en inglés. Los estudiantes se dividen en cuatro líneas, de esta manera, solo cuatro estudiantes pasarán a cada estación y una vez finalicen, seguirán los que estaban formados atrás.

**Producto o Muestra.** grabación en video de la actividad, que permitirá observar la interacción entre los estudiantes, su participación en los desafíos y el uso del inglés para nombrar colores.

### ***Actividad 3: Trabajo Grupal con Hoja de Trabajo***

**Objetivo Relacionado.** Fortalecer el aprendizaje de los colores en inglés mediante el trabajo colaborativo.

**Técnica de Recolección de Datos.** hoja de trabajo.

**Descripción.** En parejas los estudiantes colorean y leen los colores aprendidos durante la implementación de la intervención pedagógica, una vez terminen, reciben una carita feliz y

dulces para recompensar la actividad. Para finalizar, se juega Simón dice (Simon says) con el fin de que repasen una vez más la pronunciación de los colores.

**Producto o Muestra.** registro fotográfico de las actividades y de los estudiantes jugando Simón dice.

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

El análisis de los datos recolectados en este estudio se llevará a cabo a través de cinco categorías clave que están alineadas con los objetivos del estudio y el enfoque metodológico adoptado. Estas categorías permitirán extraer conclusiones significativas y relevantes sobre el impacto de la gamificación y el trabajo colaborativo en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de preescolar. A continuación se presentan las categorías de análisis propuestas.

#### ***Participación Activa y Compromiso de los Estudiantes***

Esta categoría se centra en cómo los estudiantes participan activamente durante las actividades de gamificación y trabajo colaborativo. Se analizan las interacciones de los estudiantes durante las actividades "Carrera de Colores" y "Estaciones de Colores en Inglés". Se observa cuántos estudiantes participan de manera entusiasta, el nivel de cooperación entre ellos y cómo responden a las indicaciones en inglés. Según Creswell (2014), "la investigación cualitativa es un enfoque para explorar y comprender el significado que los individuos o grupos atribuyen a un problema social o humano" (p. 4). Esta categoría está alineada con los objetivos específicos de explorar y movilizar el aprendizaje del inglés, promoviendo la participación activa en un entorno de juego y trabajo colaborativo. Analizar la participación activa es clave para comprender si las estrategias implementadas fomentan la motivación de los estudiantes para aprender inglés, lo cual es esencial para evaluar el éxito de la gamificación.

### ***Uso y Pronunciación de Vocabulario en Inglés***

Esta categoría se enfoca en el uso y la pronunciación de los colores en inglés. Durante las actividades, se observa si los estudiantes pueden identificar y pronunciar correctamente los colores que están aprendiendo. Se registra la pronunciación en los videos y las interacciones verbales en las actividades, como cuando los estudiantes mencionan los colores al pasar por cada estación o durante el juego "Simón dice". Esta categoría está relacionada con los objetivos de fortalecer el aprendizaje del inglés, especialmente el vocabulario de colores. Analizar el uso y la pronunciación permite evaluar el impacto directo de las actividades de gamificación en la adquisición del vocabulario y la correcta pronunciación en inglés, lo cual es uno de los indicadores principales del progreso en el aprendizaje del idioma. De acuerdo con Campbell y Stanley (1963), "el diseño experimental es el método más poderoso para establecer relaciones causa-efecto" (p. 5). Por lo que el seguimiento de esta categoría ayuda a establecer el vínculo entre las estrategias pedagógicas y el aprendizaje de vocabulario.

### ***Trabajo Colaborativo y Cooperación entre Estudiantes***

Esta categoría se centra en cómo los estudiantes interactúan entre sí durante las actividades, especialmente en el contexto de trabajo en equipo. Se analiza el grado de colaboración y apoyo mutuo observado durante la realización de las tareas, como el trabajo en parejas en la hoja de trabajo y las interacciones durante las estaciones de colores. Esta categoría está alineada con el objetivo específico de movilizar el aprendizaje del inglés a través del trabajo colaborativo. El análisis del trabajo colaborativo es esencial para determinar si las dinámicas de grupo ayudan a los estudiantes a aprender mejor y a disfrutar del proceso de aprendizaje. Además, permite evaluar si la gamificación y el trabajo en equipo favorecen un ambiente de cooperación y aprendizaje compartido. Según Vygotsky (1978), el "aprendizaje social". Facilita

el desarrollo cognitivo de los estudiantes cuando trabajan en interacción con otros, lo que respalda la importancia de esta categoría.

### ***Motivación y Actitudes hacia el Aprendizaje del Inglés***

Se observan las reacciones emocionales y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés durante y después de las actividades. Esto incluye su disposición para participar, su entusiasmo al aprender y la expresión de sus sentimientos en las conversaciones grupales (por ejemplo, ¿se sienten emocionados al aprender colores en inglés?). Esta categoría está vinculada a los objetivos de fomentar el aprendizaje del inglés, especialmente en términos de generar un ambiente motivador y positivo mediante la gamificación. El análisis de la motivación es fundamental para entender si las estrategias de gamificación están logrando su objetivo de hacer que el aprendizaje del inglés sea atractivo y efectivo para los estudiantes. Como señala Deci y Ryan (2000), "la motivación intrínseca es la motivación que proviene de la satisfacción personal que se obtiene al realizar una tarea" (p. 56). Lo cual es un factor clave en el aprendizaje en edades tempranas.

### ***Evaluación del Clima de Aprendizaje***

Esta categoría evalúa cómo las actividades lúdicas y colaborativas influyen en el clima general del aula. Se observa si las estrategias implementadas crean un ambiente positivo de aprendizaje, donde los estudiantes se sienten cómodos, seguros y dispuestos a participar activamente. Esta categoría está relacionada con todos los objetivos, ya que un buen clima de aprendizaje es fundamental para que las estrategias pedagógicas sean efectivas. El clima de aprendizaje es un factor clave para el éxito de cualquier estrategia educativa, ya que un entorno positivo y de apoyo facilitará el aprendizaje del inglés y ayudará a los estudiantes a sentir que tienen la confianza y el apoyo necesarios para participar y aprender. Según Piaget (1952), "el

ambiente social y emocional juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje" (p. 78). Lo que subraya la importancia de evaluar el clima de aprendizaje.

## **Resultados**

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander, se relacionan inicialmente con la variable de estudio el aprendizaje del inglés como segunda lengua de manera efectiva, particularmente al aprender el nombre de los colores en inglés, lo cual facilita la comprensión inicial del idioma. Según Harmer (2007), “el vocabulario es fundamental para la competencia comunicativa de los estudiantes; sin un vocabulario extenso, incluso con un dominio adecuado de la gramática, la comunicación efectiva no es posible” (p. 38). Durante la primera intervención, se observa que los estudiantes se muestran atentos y curiosos ante las palabras nuevas y diferentes para ellos; algunos expresan alegría al pronunciarlas y otros solicitan que se repita su pronunciación.

En el desarrollo de la primera actividad, que consiste en correr para alcanzar el color indicado, se evidencia una alta motivación por parte de los estudiantes, quienes desean ser los primeros en lograr el objetivo y así sumar puntos para su grupo. Una vez alcanzan el color solicitado, los estudiantes lo nombran en inglés, practicando su pronunciación en un contexto lúdico y dinámico. Esta interacción promueve la cooperación entre los niños, quienes se consultan mutuamente sobre la pronunciación correcta de los colores, motivándose a decirlos bien para beneficiar al equipo.

Este tipo de dinámica favorece el trabajo colaborativo y refuerza el uso del inglés de forma significativa, cumpliendo así con el primer objetivo específico del estudio: explorar el aprendizaje del inglés a través de la gamificación y el trabajo cooperativo. Además, evidencia cómo la motivación, el interés y la participación activa surgen naturalmente cuando se incorporan elementos lúdicos en el proceso de enseñanza.

### **Experimentación**

Los resultados obtenidos durante la fase de experimentación con la variable el aprendizaje del inglés como segunda lengua, influye directamente en el aspecto ontológico del estudiante, entendiendo este como su transformación en un sujeto activo, motivado y cooperativo en el proceso de aprendizaje. A través de la gamificación y el trabajo colaborativo, el niño no solo incorpora nuevo vocabulario, sino que desarrolla una actitud participativa, demostrando interés positivo por comunicarse, interactuar y lograr objetivos en conjunto.

Esta transformación refleja cómo la experiencia educativa, mediada por el juego, moviliza el ser del estudiante hacia una postura más comprometida con el aprendizaje del inglés, demostrando que el implementar estrategias de enseñanza como la gamificación y el trabajo colaborativo generan transformaciones en la manera en que los estudiantes perciben el aprendizaje de una segunda lengua.

La recolección de datos se realiza a través de videos donde se evidencia que las estrategias seleccionadas son las adecuadas para transformar la educación en algo más que memorizar. Se observa que el uso del cuerpo, la emoción y la acción en contextos lúdicos promueve la internalización del nuevo vocabulario, coincidiendo con lo que afirma Gee (2007), quien sostiene que "los juegos bien diseñados motivan al aprendizaje activo, ofrecen retroalimentación inmediata y sitúan el conocimiento en un contexto significativo" (p. 36).

En este sentido, las estrategias implementadas no solo fomentan el aprendizaje del idioma, sino también el desarrollo de habilidades sociales como el respeto, la cooperación y la empatía, elementos esenciales para una formación integral. Tal como expresan Zabala y Arnau (2007), “las competencias no se adquieren en la soledad del esfuerzo individual, sino en la interacción con los demás, en la cooperación y en el diálogo” (p. 24). Lo que reafirma la importancia del trabajo en equipo dentro del aula.

### **Identificación de Variaciones**

Los cambios observados en el aspecto ontológico de la unidad de análisis fueron positivos. Al inicio de la implementación de la variable el aprendizaje del inglés como segunda lengua mediante la gamificación y el trabajo colaborativo, los estudiantes se mostraban tímidos, con escaso conocimiento del vocabulario relacionado con los colores en inglés. Esta situación evidenció la necesidad de iniciar el proceso pedagógico presentando cada color de forma visual, acompañado de su pronunciación correspondiente.

Antes de comenzar con la enseñanza explícita, se formularon algunas preguntas diagnósticas para explorar los saberes previos del grupo. Las preguntas realizadas incluyeron: “¿Saben cómo decir azul en inglés?”, ante la cual solo dos o tres estudiantes levantaron la mano y pronunciaron la palabra correctamente, mientras que la mayoría manifestó no saber cómo decirla ni escribirla. También se preguntó: “¿Les gusta aprender inglés?”, y la respuesta fue afirmativa de forma general. Por último, se les consultó si les gustaría aprender primero los colores en inglés y luego jugar con lo aprendido. Esta última pregunta despertó entusiasmo y motivación, observándose una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje que estaba por iniciar.

Durante la primera intervención, que consistió en una actividad lúdica donde los estudiantes debían correr hacia el color que se les indicaba y repetirlo en inglés, se evidenció un alto nivel de motivación. Los estudiantes se organizaron en equipos y trabajaron colaborativamente, ayudándose entre ellos a mejorar la pronunciación del color asignado, ya que sabían que si lo pronunciaban de forma incorrecta no obtendrían puntos para su grupo. Esta dinámica se alinea con lo planteado por Johnson, Johnson y Holubec (1999), quienes afirman que el aprendizaje cooperativo promueve la responsabilidad compartida y mejora el rendimiento académico cuando los estudiantes trabajan juntos para lograr metas comunes. Además, esta actividad demuestra cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje activo, como lo señala Gee (2005), quien indica que “los juegos ofrecen entornos ricos en los que los estudiantes pueden experimentar, fallar y aprender, dentro de una narrativa significativa” (p. 34).

En la segunda intervención, los estudiantes participaron en una dinámica de estaciones, donde debían realizar una acción específica (saltar, imitar animales, girar o hacer ejercicios) relacionada con un color determinado, pronunciando dicho color en inglés en cada estación. La actividad generó alegría y compromiso; los estudiantes mostraron una participación activa y entusiasta, con el objetivo de obtener puntos para su equipo y acceder a la recompensa ofrecida (dulces). Como lo plantea Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación genera motivación intrínseca al combinar el desafío, la retroalimentación inmediata y la recompensa, lo que favorece el compromiso sostenido con las tareas de aprendizaje.

Finalmente, en la tercera intervención, los estudiantes trabajaron en parejas para colorear árboles utilizando los colores aprendidos. Esta actividad combinó elementos cognitivos y colaborativos, ya que además de aplicar el vocabulario adquirido, debían ponerse de acuerdo con

sus compañeros para completar la tarea. Al finalizar, cada equipo recibió una carita feliz y dulces como reconocimiento a su esfuerzo y participación. En esta etapa, se evidenció claramente que los estudiantes se sintieron motivados durante el proceso, participando activamente y disfrutando del aprendizaje de los colores en inglés a través de la gamificación y el trabajo cooperativo.

Este proceso de implementación permitió observar cómo la variable del aprendizaje del inglés incide directamente en el aspecto ontológico del estudiante, entendiendo este como su transformación en un sujeto activo, motivado y cooperativo en su proceso formativo. Como señala Vygotsky (1978), “el desarrollo del niño se ve potenciado por la interacción social y el uso de herramientas culturales” (p. 86). Lo cual se refleja en estas prácticas pedagógicas que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo. En conclusión, las intervenciones permitieron movilizar el ser del estudiante hacia una postura más comprometida con su propio proceso educativo, cumpliendo con los objetivos planteados y fortaleciendo el aprendizaje del inglés como segunda lengua desde un enfoque integral.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos a lo largo de la intervención evidencian avances significativos en el aprendizaje del inglés como segunda lengua por parte de los estudiantes de preescolar del Colegio Universitario, sede Centenario de Vélez, Santander. A través del uso de estrategias como la gamificación y el trabajo colaborativo, se logró cumplir con los objetivos propuestos en el proyecto, tales como explorar, movilizar y fortalecer el aprendizaje del idioma en contextos lúdicos y cooperativos. Este análisis se estructura en torno a tres momentos clave: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación, y las variaciones observadas tras su implementación. Desde una perspectiva ontológica, se resalta cómo estas estrategias no solo favorecieron la adquisición de vocabulario, sino que también promovieron una transformación en el ser del estudiante, quien pasó a desempeñar un rol activo, motivado y comprometido con su proceso formativo. Tal como señala Vygotsky (1978), “el desarrollo del niño se ve potenciado por la interacción social y el uso de herramientas culturales” (p. 86). Lo que reafirma la importancia de analizar los hallazgos no solo desde una dimensión cognitiva, sino también desde el impacto que generan en la construcción del sujeto.

En el acercamiento inicial a la variable, se evidenció que los estudiantes de preescolar mostraron una actitud receptiva y entusiasta frente a las actividades propuestas, lo cual superó las expectativas en cuanto a participación y disposición. Desde el primer momento, los niños se involucraron activamente en las dinámicas lúdicas diseñadas para introducir el vocabulario en inglés, especialmente los colores, lo que confirma la hipótesis planteada al inicio de la investigación: los estudiantes acogerían positivamente las estrategias basadas en la gamificación.

Esta respuesta positiva facilitó un aprendizaje más natural y significativo, en el que los niños no solo se divertieron, sino que lograron adquirir nuevo vocabulario con rapidez y entusiasmo. Tal como señala Harmer (2007), “el vocabulario es fundamental para la competencia comunicativa de los estudiantes; sin un vocabulario extenso, incluso con un dominio adecuado de la gramática, la comunicación efectiva no es posible” (p. 38). Esto confirma la importancia de iniciar el proceso desde el vocabulario, especialmente en edades tempranas. En este sentido, las actividades lúdicas no solo sirvieron como herramientas pedagógicas, sino también como medios para despertar el interés y la curiosidad por el inglés, fortaleciendo el vínculo afectivo y motivacional con el aprendizaje de una segunda lengua.

Durante la fase de experimentación, la implementación de la gamificación y el trabajo colaborativo tuvo un impacto significativo en la unidad de análisis, transformando la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Los niños pasaron de ser receptores pasivos a participantes activos, motivados y cooperativos, lo que evidencia una movilización positiva de su ser en el contexto educativo. Esta transformación confirma la pertinencia de las teorías que sustentan el marco teórico del estudio. En particular, lo planteado por Gee (2007) se ve reflejado en los resultados, ya que “los juegos bien diseñados motivan al aprendizaje activo, ofrecen retroalimentación inmediata y sitúan el conocimiento en un contexto significativo” (p. 36). Lo cual se evidenció en la apropiación del vocabulario y la disposición de los estudiantes para interactuar en inglés. Además, se observó que el trabajo en equipo fortaleció no solo el aprendizaje del idioma, sino también habilidades sociales como la empatía y la cooperación, en coherencia con Zabala y Arnau (2007), quienes afirman que “las competencias no se adquieren en la soledad del esfuerzo individual, sino en la interacción con los demás, en la cooperación y en el diálogo” (p. 24). Por tanto, los datos recolectados durante esta fase

confirman que las estrategias seleccionadas fueron pertinentes y efectivas para generar un ambiente de aprendizaje integral, en el que el juego y la interacción se convirtieron en herramientas esenciales para el desarrollo de la competencia lingüística y del aspecto ontológico del estudiante.

Tras la implementación de la variable, se observaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de los estudiantes, evidenciando una evolución en su actitud frente al aprendizaje del inglés y en su forma de relacionarse con sus compañeros. Los niños pasaron de mostrar timidez e inseguridad a actuar con autonomía, entusiasmo y disposición para colaborar. Un ejemplo claro de este cambio se evidenció en la tercera intervención, cuando los estudiantes participaron en la actividad de colorear árboles en parejas utilizando los colores aprendidos en inglés. Durante esta actividad, no solo aplicaron correctamente el vocabulario adquirido, sino que también demostraron habilidades de negociación, respeto y cooperación al tomar decisiones conjuntas sobre los colores que debían usar. Este avance da cuenta de un desarrollo integral, en el que el aprendizaje de la lengua se convirtió en una experiencia social significativa. Como afirma Vygotsky (1978), “el desarrollo del niño se ve potenciado por la interacción social y el uso de herramientas culturales” (p. 86). Lo cual se reflejó en la forma en que los estudiantes interactuaron activamente, compartieron conocimientos y se apoyaron mutuamente durante las actividades. Estos cambios evidencian que la gamificación y el trabajo colaborativo no solo favorecieron la adquisición de contenido lingüístico, sino que también transformaron positivamente la manera en que los estudiantes se conciben a sí mismos como aprendices activos y comprometidos.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación coinciden en gran medida con los resultados de estudios previos analizados en el marco teórico, lo que refuerza la validez de las

estrategias implementadas. Por ejemplo, Gee (2007) argumenta que “los juegos bien diseñados motivan al aprendizaje activo, ofrecen retroalimentación inmediata y sitúan el conocimiento en un contexto significativo” (p. 36). Lo cual se manifestó en la motivación sostenida de los estudiantes y en su participación activa en las actividades propuestas. Los resultados también se alinean con lo planteado por Zabala y Arnau (2007), quienes afirman que las competencias se construyen colectivamente a través del diálogo y la interacción, componentes clave en las dinámicas de trabajo colaborativo implementadas. No se identificaron diferencias sustanciales con respecto a los estudios analizados; por el contrario, los datos recolectados reafirmaron que tanto la gamificación como el trabajo colaborativo son estrategias efectivas para fomentar el aprendizaje significativo y movilizar el aspecto ontológico de los estudiantes. Esta coincidencia puede explicarse por el hecho de que las estrategias utilizadas estuvieron fundamentadas en teorías consolidadas y adaptadas de manera contextual a la realidad de los estudiantes de preescolar, lo cual permitió una implementación coherente y exitosa.

A pesar de los resultados positivos obtenidos, esta investigación presentó algunas limitaciones que podrían haber influido en los hallazgos. Una de las principales fue el tiempo limitado para la implementación de las actividades, esto impidió explorar con mayor profundidad el impacto a largo plazo de la gamificación y el trabajo colaborativo en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Otra barrera fue la necesidad de adaptar las estrategias a los ritmos de atención y concentración propios de la edad de los estudiantes, lo que demandó una planificación cuidadosa y constante ajuste de las dinámicas. Estas limitaciones no invalidan los resultados obtenidos, pero sí señalan áreas de mejora para futuras investigaciones. En estudios posteriores, se sugiere trabajar con una muestra más amplia y diversa, extender el tiempo de intervención, y considerar el seguimiento a mediano plazo para evaluar la sostenibilidad del aprendizaje y del

impacto ontológico observado. Además, sería pertinente incluir instrumentos adicionales de recolección de datos, como entrevistas a docentes y padres de familia, para obtener una visión más integral del proceso.

Los resultados de este estudio destacan el valor de aplicar estrategias como la gamificación y el trabajo colaborativo en la educación preescolar, ya que no solo fortalecen el aprendizaje del inglés, sino que también impulsan el desarrollo integral de los estudiantes. Estas evidencias ofrecen a los docentes una guía para renovar sus metodologías, integrando enfoques lúdicos y activos. Asimismo, el estudio sugiere la importancia de formar a los docentes en estas prácticas y promover entornos educativos más inclusivos. A nivel comunitario, los hallazgos resaltan la necesidad de fortalecer la relación entre escuela y familia, fomentando un aprendizaje participativo. Finalmente, se propone que estos resultados sirvan de base para implementar políticas institucionales que integren el juego y la cooperación como pilares del currículo.

En conclusión, el análisis de resultados demuestra que la implementación de la gamificación y el trabajo colaborativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua en el nivel preescolar no solo facilitó la adquisición de vocabulario, sino que también promovió una transformación significativa en el aspecto ontológico de los estudiantes, convirtiéndolos en participantes activos, motivados y cooperativos. Estas estrategias generaron un ambiente de aprendizaje positivo, lúdico y significativo, confirmando su eficacia en contextos educativos tempranos.

A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas que podrían orientar futuras investigaciones: ¿Cómo impacta la gamificación en otras habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva o la expresión oral en preescolar? ¿Qué efectos a largo plazo tienen estas estrategias sobre la motivación y el rendimiento académico en la enseñanza de una segunda

lengua? Para responder a estos interrogantes, se sugiere realizar estudios con muestras más amplias y diversos contextos educativos, así como investigaciones longitudinales que permitan observar la evolución del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes a lo largo del tiempo. Además, sería pertinente explorar la percepción de los docentes y las familias sobre estas metodologías, enriqueciendo la comprensión del impacto de estas prácticas en la comunidad educativa.

## Conclusiones y Recomendaciones

Gracias al proyecto implementado en el Colegio Universitario sede Centenario con los estudiantes de grado preescolar, se fortaleció significativamente el aprendizaje del vocabulario relacionado con los colores en inglés. Este avance se evidenció a través del uso de la gamificación y el trabajo colaborativo, los cuales se consolidaron como pilares fundamentales en la implementación de la variable propuesta. Los resultados obtenidos demostraron que las estrategias diseñadas permitieron alcanzar los objetivos planteados, tales como explorar, movilizar y fortalecer el aprendizaje de una segunda lengua. Estos hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación, al evidenciar que metodologías innovadoras pueden mejorar la adquisición de vocabulario en contextos de educación preescolar.

La investigación permitió movilizar de manera positiva el aspecto ontológico de la población objeto de estudio, ya que no se limitó únicamente al fortalecimiento del vocabulario en inglés, sino que propició el desarrollo de cualidades personales como la autonomía, la motivación y la participación activa. A través de las estrategias implementadas durante la intervención, se evidenció una transformación en el ser del estudiante, permitiéndole asumir un rol más comprometido y reflexivo en su proceso de aprendizaje. Además, se lograron avances significativos en la unidad de análisis del estudio, al generar un acercamiento más auténtico y significativo hacia la segunda lengua, integrando el aprendizaje con el disfrute y la vivencia lúdica del conocimiento.

La implementación de la gamificación y el trabajo colaborativo tuvo un impacto positivo y significativo en la población de estudio, ya que no solo fortaleció el aprendizaje del vocabulario en inglés, sino que también promovió habilidades sociales y emocionales como el respeto y la cooperación. Estas estrategias convirtieron el aprendizaje en una experiencia social

enriquecedora, evidenciando un desarrollo integral en los estudiantes. Además, los hallazgos obtenidos coinciden con investigaciones previas, lo cual refuerza la efectividad de las estrategias utilizadas y su validez teórica. Sin embargo, aunque los resultados fueron ampliamente positivos, se reconoce que algunos estudiantes requirieron mayor acompañamiento para participar con confianza en las actividades grupales, especialmente al inicio del proceso. Esto sugiere la necesidad de continuar ajustando las estrategias para atender mejor las diferencias individuales en términos de ritmo de aprendizaje y niveles de participación. A pesar de ello, el impacto general de la variable fue altamente favorable, consolidando su valor como herramienta pedagógica en contextos de educación preescolar.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente al evidenciar cómo la gamificación y el trabajo colaborativo pueden movilizar no solo el aprendizaje lingüístico, sino también el desarrollo ontológico en estudiantes de educación preescolar. La investigación destaca el valor de estrategias didácticas centradas en la interacción social y el juego como herramientas pedagógicas efectivas para la enseñanza del inglés como segunda lengua. Una de las contribuciones más relevantes a nivel metodológico es la incorporación de actividades lúdicas estructuradas que no solo facilitan la adquisición de vocabulario, sino que también promueven habilidades socioemocionales como la autonomía, la cooperación y la confianza. Este enfoque integrador, alineado con teorías socioconstructivistas como la de Vygotsky, puede servir como punto de partida para futuras investigaciones interesadas en explorar el aprendizaje de lenguas extranjeras desde una perspectiva holística, especialmente en contextos de educación inicial.

Como recomendación principal, se sugiere una transformación de estrategias didácticas que impulsen el aprendizaje con actividades lúdicas que además de instruir y enseñar, permitan que el estudiante tenga un acercamiento al conocimiento de manera divertida, que le permita

explorar desde su creatividad y curiosidad. Gracias a los hallazgos, se puede afirmar que los estudiantes reciben de manera positiva las actividades que se emplean con gamificación y en las que se hace uso del aprendizaje colaborativo, esto quiere decir que es necesario adaptar estas actividades a las diferentes necesidades de los estudiantes y a sus edades para que el aprendizaje se desarrolle de manera efectiva.

Para obtener una visión más completa del fenómeno, se sugiere considerar algunos ajustes metodológicos en futuras investigaciones, como la incorporación de instrumentos de evaluación más variados que permitan evidenciar no solo el avance lingüístico, sino también el desarrollo socioemocional de los estudiantes, tales como diarios de campo más sistemáticos, rúbricas de observación o entrevistas semiestructuradas con docentes y padres de familia. Además, sería valioso ampliar el tiempo de intervención para observar cambios a mediano y largo plazo, y así valorar la sostenibilidad del impacto generado. En cuanto a nuevas variables, podría explorarse el uso de la inteligencia emocional como eje transversal dentro del aprendizaje del inglés en educación preescolar, o la integración de las TIC como mediadoras del proceso, combinando gamificación digital con experiencias presenciales. Asimismo, incluir la participación de las familias como agentes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje podría enriquecer significativamente la comprensión del fenómeno y fomentar un entorno más integral de apoyo al estudiante.

### Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J. (2021). *El aprendizaje del inglés como segunda lengua en educación infantil: Estrategias y desafíos*. Editorial Síntesis.
- Anderson, C. A., & Becker, H. J. (2018). Gamification in education: What, how, and why Bother?. *Learning, Media and Technology*, (2), 114-135.
- Beltrán Arias, L. (2015). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 8(2), 341-371. <https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058729007.pdf>
- Cabero, J., & Marín, V. (2019). La gamificación como estrategia metodológica para la mejora del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 19(59), 1-24.  
<https://doi.org/10.6018/red/59/01>
- Camargo, D., & Rincón, J. (2020). *Aprendizaje cooperativo en la enseñanza de lenguas extranjeras: Un enfoque interactivo*. Educación y Sociedad, 28(3), 45-60.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin Company.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.  
[https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification."* In Proceedings of the 2011 annual conference

- extended abstracts on Human factors in computing systems (pp. 2425-2428). ACM.  
<https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.  
<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Gee, J. P. (2005). *Why video games are good for your soul: Pleasure and learning*. Common Ground Publishing.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria*. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-122. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982020000200107&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982020000200107&script=sci_arttext)
- González Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad de Burgos].  
<http://hdl.handle.net/10259/4674>
- Herrera, L., & Ramírez, P. (2022). La motivación en el aprendizaje del inglés en edades tempranas: Un análisis desde la perspectiva sociocultural. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(2), 123-140. <http://dx.doi.org/10.51896/atlane/CBKK9701>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *Cooperation in the classroom*. Interaction Book Company. [http://dx.doi.org/10.5926/arepj1962.47.0\\_29](http://dx.doi.org/10.5926/arepj1962.47.0_29)

- López Pinzón, M. M., & Arango Vélez, M. (2021). Enseñanza-aprendizaje del inglés bajo las políticas del Ministerio de Educación en Colombia: Voces desde el aula de clase. *Revista Boletín Redipe*, 10(12), 200-215. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1580>
- Monroy, J., Currea, L., & Carrillo Cruz, C. E. (2024). El papel de la gamificación en el compromiso y la motivación en el aprendizaje del inglés. *Estudios y Perspectivas*, 4(2), 190-210. <https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/188>
- Surendeleg, G., Jung, J. J., & Lee, Y. S. (2017). A survey of gamification in education: Effects of gamification on student's learning performance. *Contemporary Engineering Sciences*, 4(3), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s40940-017-0056-x>
- Torres-Cajas, M., & Yépez-Oviedo, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 107-122. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662018000300861&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662018000300861&script=sci_arttext)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2007). *11 ideas clave: Cómo aprender y enseñar competencias*. Editorial Graó.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

Zúñiga, M. (2020). El aprendizaje lúdico en la educación preescolar: Una estrategia para potenciar el desarrollo cognitivo y lingüístico. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 15(1), 55-70.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

##### *Enlace de Carpeta*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/nmforerof\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EjRy-MMDTx9CthnEB-vkEwwBL-ZBIJ\\_C2Zvei72-Ewh-Kw?e=3tDsnK](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/nmforerof_unadvirtual_edu_co/EjRy-MMDTx9CthnEB-vkEwwBL-ZBIJ_C2Zvei72-Ewh-Kw?e=3tDsnK)