

**Estrategias lúdicas e interactivas: favoreciendo la adquisición de vocabulario en
estudiantes de segundo grado de primaria**

Nayeli Mina Montaña

Asesor

Merlys Maria Monterrosa Monterrosa

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, el cual permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander, en el cual se trabajó con 10 estudiantes del grado segundo de primaria. El objetivo general, fue favorecer la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander mediante actividades lúdicas e interactivas durante el primer periodo de 2025. Utilizando un enfoque cualitativo y experimental en cual se puso en juego las actividades lúdicas e interactivas, reconociendo sus efectos en la adquisición de vocabulario en contexto. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las actividades basadas en el juego y la comunicación no solo promueven un ambiente participativo y agradable en el aula, sino que también promueven la retroalimentación y el aprendizaje autónomo en los aprendices. Los datos manifestaron que los alumnos lograron retener palabras y estructuras con más rapidez con el uso de actividades de emparejamiento y herramientas digitales interactivas. Sin embargo, al inicio, los aprendices manifestaban cierta inseguridad y se limitaban a participar activamente de las actividades. mientras que, en la fase final, hubo un aumento en la participación de los estudiantes, manifestaron una actitud de aprendizaje y entusiasmo al expresar sus ideas y conocimientos ya adquiridos.

Palabras clave: Lúdica, inglés, vocabulario, estrategias interactivas, juegos

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Francisco de Paula Santander Educational Institution, in which 10 students from the second grade of primary school were worked. The general objective was to promote the acquisition of vocabulary in context in students of the second grade of the Francisco de Paula Santander Educational Institution through playful and interactive activities during the first period of 2025. Using a qualitative and experimental approach in which playful and interactive activities were put into play, recognizing their effects on the acquisition of vocabulary in context. Based on this research exercise, it was concluded that game-based activities and communication not only promote a participatory and enjoyable classroom environment but also promote feedback and autonomous learning in the apprentices. The data showed that students were able to retain words and structures more quickly with the use of matching activities and interactive digital tools. At the beginning, however, the apprentices were somewhat uncertain and merely actively involved in the activities. While, in the final phase, there was an increase in student participation, they showed an attitude of learning and enthusiasm in expressing their ideas and knowledge already acquired.

Keywords: Ludic, english, vocabulary, interactive strategies, games

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	17
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	26
Enfoque y Tipo de Estudio	26
Unidad de Análisis	27
Técnicas para la Recolección de Datos.....	28
Categorías para el Análisis de Datos	30
Resultados	32
Acercamiento de la Población a la Variable	32
Experimentación	33
Identificación de Variaciones	34

Análisis y Discusión	35
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas	41
Apéndices.....	45

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	45
--	----

Introducción

Actualmente, las actividades basadas en el juego y el uso de plataformas digitales están transformando la manera en que se aprende y se ofrece la enseñanza. Por ello, el estudio de las actividades lúdicas e interactivas resulta esencial. Este tema es relevante porque el uso de actividades basadas en juegos, brindan oportunidades para impulsar los procesos de enseñanza, haciendo posible que se adquieran experiencias comunicativas y lúdicas que capten la atención de los aprendices. Además, en el contexto académico, las actividades con un enfoque lúdico combinadas con las TIC se han considerado técnicas clave para adaptar la enseñanza a las necesidades particulares de los aprendices y con ello promover competencias fundamentales en un mundo tan globalizado en el que vivimos.

A pesar de la utilidad de las actividades lúdicas e interactivas en la educación, aún se haya una brecha en su incorporación efectiva para la adquisición de vocabulario en contexto. Este inconveniente se destaca en ambientes educativos donde los métodos tradicionales no aprovechan al máximo las capacidades interactivas de los estudiantes y no los insta a aprender. Según investigaciones previas como las de Alcedo (2011), quien enfatiza que el enfoque lúdico es “actividades agradables y pedagógicas desarrolladas en un contexto ameno, cuyo impacto didáctico fomenta el aprendizaje característico que se proyecta mediante el juego”. Sin embargo, aún falta investigar cómo estas actividades podrían optimizar y transformar el aprendizaje y a su vez, fortalecer el compromiso de los alumnos.

El objetivo general de esta investigación es favorecer la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander mediante actividades lúdicas e interactivas durante el primer periodo de 2025. Para lo cual se planearon 3 intervenciones basadas en actividades comunicativas y de juegos, con el uso

de tarjetas con imágenes y la herramienta digital Genially. Para recopilar los datos de dichas intervenciones se usaron diarios de campo y observación directa en el aula. Se utilizó un enfoque cualitativo experimental en una unidad de análisis conformada por diez integrantes. Por cierto, esta metodología permitió examinar como las actividades basadas en juego y el uso de las TIC influyen en la adquisición de una segunda lengua en los estudiantes.

Por último, uno de los hallazgos más relevantes de esta investigación fue que las actividades lúdicas e interactivas, no solo aumentaron la participación de los niños, sino que también optimizó la retención de vocabulario en contexto del inglés. Los materiales didácticos combinados con herramientas digitales captaron el interés en los alumnos, los motivo a interactuar y a trabajar en equipo. Estos resultados manifiestan la certeza de lo transformadoras que son dichas actividades en el proceso de adquisición de léxico en la lengua inglesa, invitando al lector a explorar el informe completo para que comprenda con mayor profundidad cómo fueron planeadas las intervenciones y cómo estas contribuyeron al desarrollo al proceso de aprendizaje de los alumnos.

Caracterización

En la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander, en el municipio de Santander de Quilichao Cauca, ubicada en el barrio El Centro, es donde se realiza la siguiente investigación. Este territorio se distingue por su multiculturalidad, donde la mezcla del folclore indígena, afrodescendientes y mestizos se manifiesta y se ve enriquecido en la música, la danza, la arquitectura y gastronomía. La escuela atiende a una población múltiple de estudiantes que se encuentran cursando niveles diferentes de educación primaria. Además, 17 profesoras se encuentran ejerciendo e implementando su maravillosa labor en la formación académica de los aprendices. La institución educativa tiene como misión formar personas integrales y se esfuerza por mejorar de manera continua los procesos educativos como estrategia para alcanzar la excelencia. No obstante, la institución no tiene bastantes recursos tecnológicos y se evidencia la falta de implementación de actividades lúdicas que fomenten la participación en los estudiantes. Pese a las dificultades, la institución educativa se esmera por responder a las necesidades de los estudiantes a través de la inclusión y que de esta forma ellos incrementen sus habilidades lingüísticas en el idioma inglés.

La población participante son 10 estudiantes del grado segundo de primaria, de edades entre 7 y 8 años. La gran mayoría de los aprendices vienen de familias de escasos recursos, por lo cual se presentan limitaciones en cuanto al acceso a materiales didácticos, al igual que tecnológicos en el hogar. Se observa que los estudiantes tienen características individuales en cuanto a estilos de aprendizaje, ocasionando así una brecha a la obtención de vocabulario en el aprendizaje del idioma inglés. Además, se analiza que los estudiantes presentan dificultades en cuanto a recordar palabras ya practicadas y aprendidas en clases. Por ello, los aprendices se limitan a participar en actividades que impliquen comunicarse en inglés en actividades desarrolladas en el aula.

Por otra parte, como sabemos, a los niños les gusta estar en movimiento y no les gusta la monotonía en el aula de clases. Entonces, se identifica que mediante el juego ellos manifiestan más entusiasmo y mejor disposición, aún más cuando se trata de aprender un segundo idioma.

Las actividades interactivas, al igual que los juegos, son tácticas dinámicas que de manera significativa ayudan a la retención y adquisición de vocabulario en contexto (no de manera aislada o palabras sueltas) en el proceso de aprendizaje del inglés. De acuerdo con Wright Betteridge y Buckby (2006) mencionan que “el uso de juegos en la enseñanza de idiomas extranjeros aumenta la motivación y fomenta la adquisición de la lengua de manera natural y relevante”. Por lo tanto, el aprendizaje de una lengua extranjera no se centra en memorizar palabras sueltas, sino en ejecutar un plan activo que promueva la comunicación e interacción de los aprendices en el idioma. Según el Ministerio de Educación Nacional (2021) enfatiza que “la enseñanza de una lengua extranjera en educación básica debe tener un enfoque metodológico activo que promueva la participación e interacción, al igual que el desarrollo de competencias comunicativas en los aprendices”.

En cuanto a los factores contextuales que afectan el aprendizaje, está la falta de disposición de materiales educativos por fuera del aula. Por ende, esto no permite a los estudiantes mantenerse inmersos o en contacto con el idioma meta (inglés) cuando no están en la institución. Asimismo, la restricción de medios tecnológicos en la escuela y la falta de integración de la tecnología por parte de los docentes a la enseñanza del idioma tiene un impacto en el proceso de aprendizaje. De modo que, se pretende ejecutar diseños de actividades lúdicas e interactivas como, juegos de roles, la papa caliente (hot potatoe), cantar canciones infantiles, jugar con tarjetas interactivas (asociar imagen con el texto), juegos creativos de manera digital,

diálogos cortos, entre otros. Así, se convierte la adquisición de vocabulario en contexto en una experiencia significativa, natural y muy divertida para los aprendices.

Planteamiento del Problema

A pesar de los desafíos en el proceso de aprendizaje, los estudiantes del grado segundo en la institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander, manifiestan curiosidad y disposición por aprender el idioma inglés. Se han familiarizado con el idioma y ya tienen conocimientos previos en cuanto al vocabulario. Además, se observa que se deleitan con actividades que se realizan en el aula, lo cual promueve la motivación en ellos y les permite desarrollar una actitud de aprendizaje. Por cierto, los estudiantes muestran interés por la tecnología y emoción al trabajar en equipo. Como resultado, ello ha impactado de manera significativa la participación de los aprendices en el aula de clases.

Sin embargo, la aplicación de estrategias tradicionales en el proceso de aprendizaje del idioma en los estudiantes, de cierta manera ha permitido que ellos se adapten al idioma, pero se identifica que no logran adquirir y retener vocabulario de manera permanente ya que este no es aprendido en contexto sino con palabras aisladas o individuales. Por ejemplo, aprenden la palabra “play” en vez de “I play chess”. Así, esas palabras sueltas se llevan a un contexto y logran interiorizarlas mejor. Además, la limitación de recursos tecnológicos en la escuela y en sus hogares, al igual que la barrera de hablar o comunicarse en el idioma los cohibe, primero, de tener mayor acceso a plataformas educativas, videos infantiles y demás medios audiovisuales que les permitan escuchar y adquirir vocabulario en contexto de manera efectiva; y segundo, de poder ampliar sus habilidades comunicativas de manera natural por medio de la interacción o conversaciones. Saliendo de esta manera, de la monotonía en el aula. Lewis (1993) piensa, en que es oportuno hablar de elementos léxicos en lugar de palabras, describiéndolas como “unidades autónomas distribuidas de forma arbitraria según su uso colectivo”. Por consiguiente, se considera potencializar e innovar las estrategias de enseñanza del idioma inglés.

En vista de que el modo tradicional en la enseñanza del idioma inglés no manifiesta resultados de alto impacto, es pertinente que estrategias auténticas y contextualizadas se exploren, invitando a los estudiantes a volverse protagonistas de su proceso de aprendizaje en la adquisición de vocabulario en contexto del idioma meta. Por ello se pretende implementar actividades lúdicas e interactivas donde se lleve a cabo la exposición en el idioma por medio de contenido audiovisual atractivo, juegos didácticos (lúdicos) y teatrales (juegos de rol) que fomenten el diálogo y la participación en conversaciones sencillas en la lengua. Esto, con el fin de ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje exclusiva y elocuente en la adquisición de vocabulario. Pues, a medida que un aprendiz se expone a sonidos, pronunciación, estructuras, palabras de una frase es más efectiva y natural la introducción o absorción de la información en la mente (Andrade 2021). De hecho, aprender palabras en contexto es una técnica de instruirse de manera accidental, por medio de la lectura y escucha del idioma de forma natural, lo cual hace que los estudiantes lleven el foco al mensaje” (Nesrallah & Murad, 2020). Por esta razón, la hipótesis de esta investigación invita a incorporar estas estrategias transformadoras de aprendizaje que podrán favorecer la adquisición de vocabulario, al igual que la confianza de los aprendices al tener conversaciones reales en el idioma.

En suma, la brecha de conocimiento en esta investigación es el inconveniente de los aprendices para aprender y retener vocabulario y aplicarlo en contextos reales, por medio de conversaciones en el idioma. A pesar de que los estudiantes han incrementado habilidades esenciales en el idioma, la deficiencia de aplicar procedimientos didácticos y adaptados (en contexto) imposibilita que el avance en el aprendizaje sea valioso y fructífero. Por ende, con miras a cerrar esa brecha, se busca ejecutar actividades lúdicas e interactivas que favorezcan y ayuden a fortalecer la adquisición de vocabulario de la lengua inglesa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo favorecer la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander mediante actividades lúdicas e interactivas durante del primer periodo del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Favorecer la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander mediante actividades lúdicas e interactivas durante el primer periodo de 2025.

Objetivos Específicos

Explorar como se relacionan los estudiantes de la escuela Francisco de Paula Santander con las actividades lúdicas e interactivas en el aprendizaje de la lengua inglesa.

Movilizar la adquisición de vocabulario en contexto en los estudiantes de grado 2° a través de la implementación de actividades lúdicas e interactivas.

Reconocer los cambios en la adquisición de vocabulario en contexto de los aprendices del grado 2° después de la aplicación de actividades lúdicas e interactivas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son estrategias altamente innovadoras y potenciales que mediante el juego promueven un ambiente participativo activo y agradable en clases. Estas actividades incluyen juegos de roles, digitales, motores, materiales didácticos, entre otros. Aprender por medio del juego fomenta en los niños una actitud de aprendizaje auténtica que favorece el desarrollo y ampliación de habilidades lingüísticas en el proceso de adquisición del idioma. Según Alcedo (2011) el enfoque lúdico es “actividades agradables y pedagógicas desarrolladas en un contexto ameno, cuyo impacto didáctico fomenta el aprendizaje característico que se proyecta mediante el juego”. Estoy de acuerdo con lo que dice Alcedo (2011), ya que cómo profesora he notado que los alumnos se muestran más receptivos y responden mejor cuando se convierte en un juego el aprendizaje en el aula.

Juegos de Roles

Estos juegos se destacan por su enfoque comunicativo, en el que los aprendices toman un personaje para transmitir mensajes en un ambiente simulado. Por ejemplo, simular entrevistas en inglés, jugar a ordenar comida en un restaurante en el que deban hablar en el idioma o simular que van de compras. Huang and Hu (2016) indican que el método que usa el juego de roles cómo procedimiento del aprendizaje de una lengua extranjera es una de las actividades que especialmente cautiva a los estudiantes en el aprendizaje de un idioma. Pues, los estudiantes de 2° de la escuela Francisco de Paula Santander son apasionados por crear, experimentar cosas, son curiosos y tienen una imaginación la cual es ilimitada. De acuerdo con López et al (2019), estos

juegos son desarrollados por los aprendices y a través de la creatividad crean tareas como acertijos, preguntas y respuestas sobre asuntos particulares, entre otros.

Adquisición de Vocabulario en la Lengua Inglesa

La adquisición de vocabulario es esencial en el aprendizaje de una lengua o idioma y más aún en la fase inicial de aprendizaje. Este se aprende mediante la imitación, la escucha, el juego y teniendo conversaciones con otros, permitiendo así enriquecer el léxico y mejorar la comunicación. De acuerdo con Krashen (1981) el término adquisición se suele utilizar para explicar el manejo de una segunda lengua que se logra de manera automática en un entorno natural. Además, el contexto de enseñanza, el entusiasmo, la curiosidad por parte de los estudiantes de 2° así como las actividades lúdicas e interactivas que se realizan, fortalecen la capacidad de retención y uso de palabras en conversaciones reales, en las cuales ellos expresan sus ideas con frases estructuradas.

El Uso de las TIC para la Adquisición de Vocabulario

Las estrategias interactivas son consideradas técnicas pedagógicas que impulsan la motivación e involucran a los aprendices a interactuar de manera activa con los contenidos a desarrollar. Emplear las TIC es una estrategia interactiva que tiene un gran impacto en el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes, ya que tiene una gran variedad de plataformas digitales educativas y aplicaciones que facilitan la inmersión en el idioma. Además, según Padurean (2009) los docentes pueden adecuar los programas informáticos a las exigencias de los alumnos y al nivel de entendimiento de la lengua. En suma, lo que menciona el autor anteriormente es una forma en la que se puede observar cómo los estudiantes se relacionan con las herramientas que se les brinda y ver de qué manera estos atienden a sus estilos de aprendizaje.

Referentes Teóricos

Al llevar a la práctica las actividades lúdicas e interactivas en la enseñanza de la lengua inglesa, según Sandoval (2008), manifiesta que para “conseguir un aprendizaje de alta relevancia y significativo, los docentes podrían ajustar las actividades lúdicas en el ambiente de aprendizaje” (p. 96). Por lo tanto, los docentes deben tener conocimientos de las particularidades de sus estudiantes, los estilos de aprendizaje e intereses, al igual que la realidad del entorno. Para así, adaptar el contenido de manera autentica e inclusiva al aprendizaje del idioma y con el tiempo ver en los niños un avance en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. Cuando se ejecutan actividades lúdicas e interactivas en clases, los estudiantes tienden a ser más participativos, a tomar iniciativa y dejar de lado el miedo a tener contacto con el idioma y cambiar la perspectiva del idioma, ya que muchas veces lo suelen ver cómo un proceso aburrido en el aprendizaje. Según Pabón (2019) resalta que “la obtención de entendimiento se hace emblemático y relevante cuando el aprendiz incorpora contenido nuevo en un estilo experimental que le conceda afrontar cada exigencia que con relación a su adquisición del idioma le manifiesta en sus ocupaciones cotidianas”. De hecho, esta teoría, apoya de manera eficiente la exploración de cómo se relacionan los estudiantes de 2° en la institución Educativa Francisco de Paula Santander con dichas actividades en clases.

Por otra parte, los juegos de roles son importantes en el momento de la enseñanza, ya que potencian el aprendizaje del inglés. La adquisición del léxico en una lengua extranjera es esencial desde el momento inicial de aprendizaje, pues sin este habría dificultad para expresar ideas, sentimientos o entablar conversaciones con otras personas en contextos reales de la vida. Para Lara (2015), los juegos de roles impulsan el habla y amplían las capacidades comunicativas al igual que las destrezas sociales contribuyendo además a la resolución de asuntos en la vida

diaria” p.6. Además, en su teoría sociocultural, Vygotsky (1987) enseña que el conocimiento no se obtiene de manera individual, sin la interacción con otros por medio de conversaciones e interacciones reales. Este enfoque permite a los estudiantes sumergirse en el idioma de manera natural y ayudándose unos a otros en el enriquecimiento del léxico. De esta manera, considero que las actividades lúdicas, e interactivas y todo lo relacionado con el juego, desempeñan un rol importante al ayudar a movilizar la adquisición de vocabulario en contexto en los estudiantes del grado segundo de la escuela Francisco de Paula Santander, pues no se trata de que los aprendices únicamente memoricen y aprendan palabras sueltas, sino que deben llevarlas a la práctica a través de la comunicación e interacción con otros, sin sentir la imposición de un ambiente exactamente académico y hacerlo de manera divertida y auténtica.

La adquisición de vocabulario, según Chomsky (1985) al igual que Krashen, con base a la adquisición de un idioma extranjero, expone que hay una gramática general cuyos principios absolutos son adaptables a diferentes lenguas. Por otro lado, Krashen (1981) en su hipótesis del aprendizaje, particularmente en la hipótesis del Input manifiesta que es posible que aprendamos una lengua extranjera cuando entendamos el mensaje del locutor. Por ello, en la adquisición del léxico es prioritario que los estudiantes de 2° practiquen la interacción, que puedan llevar las palabras aprendidas de forma contextualizada a situaciones reales en las que se puedan usar y al mismo tiempo practicar la escucha activa del idioma. Esto puede ser por medio de contenidos multimedia interactivos, siendo más específica, ver videos, canciones, textos, animaciones, entre otros.

La integración de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa son estrategias interactivas y tienden a verse como un reto actualmente para los profesores al igual que para los estudiantes. Pero esto no es imposible de incorporarlo e implementarlo en el aula de clases. Los recursos multimedia como los videos, audios, imágenes, animaciones y entre otros, han ayudado significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros ya que cuentan con diversas herramientas interactivas y auténticas que permite a los estudiantes hacer inmersión en el inglés. Según Silva (2006) los recursos multimedia son más agradables y motivadores que los materiales físicos, fortalecen las competencias lingüísticas y permite en función de conocimientos particulares interactuar de manera individual con los contenidos en el contexto digital. Lo que plantea Silva (2006), destaca la importancia de que cómo docentes debemos variar los contenidos y materiales que se les brinda a los niños en clases. En este contexto, mi investigación pretende indagar si los materiales impresos (físicos) o digitales favorecen la adquisición de vocabulario en contexto en los estudiantes de 2° en la escuela Francisco de Paula Santander.

Por otra parte, las TIC promueven la motivación y entusiasmo en los estudiantes y ahora aún más en un mundo que está en constante evolución en la era digital. Como sabemos, los niños ahora quieren usar aplicaciones digitales para jugar o para usar programas educativos y entrar en el mundo digital. Entonces, cómo docentes podríamos aprovechar y orientar a los niños a que usen estos recursos con propósito, en este caso para el aprendizaje de la lengua inglesa, que se les proporcionen herramientas que ellos con cuidado y seguridad puedan usar y aprovechar para aprender vocabulario. De esta manera, se les incita a que hagan de su aprendizaje algo autónomo y significativo. Por ejemplo, con el uso de Kahoot, Educaplay para juegos o recursos digitales como PowerPoint, Canvas, Genially, donde se les muestren presentaciones con temas auténticos

para aprender vocabulario en inglés sobre un tema específico. En suma, se considera que el uso de las TIC en el aula como estrategia interactiva en el proceso de aprendizaje del inglés, puede reflejar cambios en la adquisición de léxico en el idioma.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), en los estándares básicos de competencias en Lenguas extranjeras (GUIA 22), establece que los estudiantes de 1 a 3° (incluyendo el grado segundo) deben estar aptos para “entender historias narradas de manera breve y en un sencillo lenguaje, al igual que seguir instrucciones simples” (p.18).

Por otro lado, con respecto a la adquisición de vocabulario, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) los aprendices deben estar familiarizados con expresiones sencillas con respecto a su contexto real, como lo son los días de la semana, los meses del año, los colores, las emociones, entre otros.

Además, la UNESCO en su informe de “Qué necesita saber acerca del aprendizaje y la transformación de la educación” está de acuerdo en cuanto a la integración de las TIC en el aprendizaje, apoya la innovación y transformación digital, manifestando así, la necesidad de que los modelos escolares se transformen con recursos tecnológicos para que el sistema de aprendizaje se vuelva más inclusivo, que la pertinencia sea mejor al igual que la calidad de enseñanza-aprendizaje. Así, este referente técnico resalta la importancia de integrar los recursos multimedia a la enseñanza para la adquisición de vocabulario del inglés por medio actividades interactivas que en contexto les permita a los estudiantes comunicarse y dominar cada vez mejor el idioma meta.

También, la UNESCO (2017) dice que el aprendizaje a través de actividades lúdicas y de juegos resulta esencial frente a una educación de calidad y didáctica, con mejor recibimiento por parte de los aprendices y así generar en ellos una perspectiva autentica que los inste a involucrarse mejor en su proceso de adquisición del idioma inglés. Con esto, considero que la UNESCO nos invita a que como docentes debemos tener una mirada más expansiva en cuanto a

cómo estas estrategias impactan el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa y de qué manera podemos transformar la educación, para que, más allá de brindar información y explicar temas en clases, tenga un propósito integral. En otras palabras, una profesora que enseña a sus alumnos vocabulario con listados de palabras en el idioma inglés (con el método tradicional), puede en vez de ello, usar juegos de roles (role play) en el cual los aprendices simulen estar en una tienda donde deban pedir artículos en inglés. Así, el aprendizaje es mucho más contextualizado, entrena a los niños para que se desenvuelvan en situaciones reales, despierta el interés en ellos por aprender, convirtiéndose en un proceso motivador y relevante.

Todavía cabe señalar que, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2006) en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras, describe que la competencia comunicativa no se practica de manera aislada ya que requiere del saber/hacer comprensivo, que se restaura en contextos característicos y considere la capacidad de aplicar los conocimientos del idioma en varias situaciones, tanto en el ambiente educativo como por fuera de este. Así que, este referente técnico va de la mano con lo que se busca en esta investigación por medio de la implementación de actividades lúdicas e interactivas en el idioma, incluyendo en estas el juego en la fase de aprendizaje.

Referentes Legales

La ley 115 de 1994 subraya que al menos la adquisición de una segunda lengua o idioma es un requerimiento en el currículo escolar. Además, en su artículo 22 menciona la importancia de que los estudiantes en educación primaria sean capaces de entender una lengua extranjera (en este caso el inglés) y desarrollar habilidades comunicativas en la misma.

Además, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2006) en los Estándares Básicos menciona que la Ley General de Educación, se establecen cómo metas en la educación básica y media “la obtención de elementos de diálogo y lectura, al menos en una lengua extranjera” y “la capacidad de entender y expresarse en un idioma extranjero”. De forma significativa, esta ley respalda la importancia de la integración de actividades basadas en el juego y comunicativas en el aula para adquirir el léxico en contexto de la lengua inglesa.

En suma, la Resolución 2343 del 5 de Junio de 1996 fundó los indicadores de logro en el plan de estudios para el campo de humanidades, idiomas extranjeros y lengua materna en un tanteo por incluir los procesos pedagógicos de la nación en la dinámica que hay en la globalización. Entre ellos se encuentran: reconocer vínculos o conexión entre sus prácticas (costumbres) y las de otras culturas y practicas manifestadas en su lengua materna y demás lenguas. Incluso, en otros idiomas comprende códigos y maneras de expresar mensajes de la vida cotidiana y las tecnologías que se utilizan.

Referentes Éticos

Esta investigación en términos de garantizar el respeto por los participantes y la generalidad, a causa de que se trabaja con estudiantes del grado segundo de la escuela Sede Francisco de Paula Santander, se determinan pautas claras para asegurar con transparencia el cuidado y protección de la privacidad de información en cuanto a los aprendices. Por lo tanto, la Resolución 008430 del Ministerio de Salud (octubre 4 de 1993), enmarcada en la Ley 10 de 1990, establece que “las instituciones que van a llevar a cabo investigación en seres humanos deberán tener un comité de ética de investigación. Esta norma enfatiza aspectos éticos como la prioridad del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos humanos, la exigencia de consentimiento informado, para que de esta manera se garantice que hay voluntad por parte de los padres de que sus hijos participen en el proyecto de investigación. Incluso, los padres de familia estarán informados sobre cuáles son los objetivos, planeaciones y todo lo que tiene que ver con el proyecto investigativo para con los aprendices.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta propuesta de investigación está basada en investigación cualitativa experimental. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014), esta perspectiva permite usar el análisis y la recogida de datos para pulir o mejorar la pregunta de investigación, al igual que manifestar otros interrogantes durante el proceso de análisis que se ejecuta. Por otro lado, Vasilachis de Galindo, I. (2006) en su documento de estrategias de investigación cualitativa, menciona que para Denzin y Lincoln (1994) la investigación cualitativa tiene un enfoque natural, es metodológica y analítica. En otras palabras, como indagadores cualitativos en situaciones naturales examinamos, con el fin de comprender e interpretar los acontecimientos teniendo en cuenta la perspectiva o significado que la población que está siendo estudiada nos ofrecen.

Este enfoque metodológico es el más adecuado para el problema de investigación debido a que la presente propuesta educativa busca explorar cómo las actividades lúdicas (enfocadas en juegos) e interactivas favorece la adquisición de vocabulario en contexto en los aprendices de grado segundo de primaria. Además, con esta perspectiva se logra analizar y observar en el aula de clases los avances durante el proceso de aprendizaje, como es la participación de los alumnos y que tan motivados están. En suma, este enfoque metodológico es relevante para el problema de investigación ya que permite examinar y comprender como los estudiantes aprenden de manera eficiente como lo es el vocabulario en contexto de la lengua inglesa, al igual que observar el progreso en el aprendizaje. Por cierto, para Silverman (2000: 8 89, 283) la fortaleza única de la investigación cualitativa es la disposición que tiene para focalizarse en la práctica in situ (un contexto real) contemplando de qué manera las interacciones se llevan a cabo de manera regular.

Unidad de Análisis

El estudio se lleva a cabo con 10 estudiantes en edades entre 7 y 8 años, son de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander en el municipio de Santander de Quilichao Cauca. Ellos viven en la zona rural de dicho municipio, el cual se distingue por su multiculturalidad, donde la mezcla del folclore indígena, afrodescendientes y mestizos se manifiesta y se ve enriquecido en la música, la danza, la arquitectura y gastronomía. Los estudiantes asisten de manera regular a la escuela y la mayoría provienen de familias de escasos recursos. Este grupo de aprendices tiene una diversidad cultural (niños y niñas de distintos contextos socioculturales) e incluso en cuanto a sus estilos de aprendizaje, Además, los alumnos presentan dificultades en cuanto a la retención de vocabulario en el aprendizaje de la lengua inglesa, olvidando palabras que han sido aprendidas en el aula. Por ello, los estudiantes se cohíben de participar en actividades que implican expresarse en inglés. Agregando a lo anterior, se presentan limitaciones en el acceso a materiales didácticos y tecnológicos para su aprendizaje de la lengua inglesa tanto en la institución educativa cómo en sus hogares, evidenciándose así el poco contacto que tienen con el idioma.

Ahora bien, los estudiantes participan de la presente investigación teniendo el consentimiento de los padres de familia. Sin embargo, se excluirán estudiantes que no cuenten con el permiso de sus acudientes para participar de la misma.

Técnicas para la Recolección de Datos

En la presente investigación, pensando en lograr el objetivo general, el cual es favorecer la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander mediante actividades lúdicas e interactivas durante el primer periodo de 2025, se realiza en un orden didáctico llamado: “explorar, movilizar y reconocer cambios con actividades lúdicas e interactivas en estudiantes entre 7 y 8 años de edad de la Institución Educativa Sede Francisco de Paula Santander”. Precisamente, los objetivos específicos de esta propuesta investigativa están armonizados con las actividades a realizar.

Con respecto al primer objetivo específico, el cual es explorar como se relacionan los estudiantes de 2° con las actividades lúdicas e interactivas en el aprendizaje de la lengua inglesa, los estudiantes participaran en un juego (actividad) nombrada: Palabra instantánea, en la cual los aprendices deben asociar imágenes que muestran el origen de algunos alimentos y ellos deben asignarles la palabra correcta (vocabulario de comidas saludables), elaboran un dibujo del alimento saludable favorito de cada uno de ellos y lo describirán con una oración sencilla, por ejemplo: “I like fish” que significa “me gusta el pescado” o “ I eats apples” que es “yo como manzanas”. Con esta actividad, se podrá percibir si a los aprendices les agrada aprender con material visual (físico/impreso) y sí consiguen construir significado desde imágenes. Cómo técnica de recolección de información se utilizará la observación directa a los alumnos en el aula.

En relación con el segundo objetivo específico de la presente investigación, el cual es movilizar la adquisición de vocabulario en contexto en los estudiantes de grado 2° a través de la implementación de actividades lúdicas e interactivas, la actividad tendrá un enfoque en la comunicación oral entre los estudiantes llamada “Healthy Food Online Store” que en español

sería “tienda virtual de alimentos saludables”. En esta actividad, se diseñará en Genially una tienda online con los nombres de los productos (alimentos saludables) y sus respectivas imágenes.

Luego, los aprendices se pondrán de acuerdo en cuanto a quienes serán los vendedores y quienes son los que compraran en la tienda virtual. Luego, en cualquiera de las diapositivas, ellos elegirán los alimentos y preguntarán utilizando estructuras sencillas como: how much is the apple? que quiere decir “cuánto cuesta la manzana?” o “please, I want three pineapples” que expresa “quiero tres piñas”. De esta manera los aprendices practicarán vocabulario de las frutas en un escenario de interacción colectiva. Como recurso eficaz para el análisis se usarán un diario de campo para documentar en él las interacciones entre los niños, la participación, errores comunes, entre otros.

Para terminar, en cuanto al tercer objetivo específico de la presente propuesta, definido como, reconocer los cambios en la adquisición de vocabulario en contexto de los aprendices del grado 2° después de la aplicación de actividades lúdicas e interactivas, se invitará a los aprendices, a crear un Diary of Delicious Words (diario de palabras deliciosas), en la cual los estudiantes tendrán que dibujar, escribir palabras y frases aprendidas en las actividades anteriores. Finalmente, presentan cada uno su Diario de Palabras Deliciosas mencionando las palabras que logran recordar y explicaran de manera breve el por qué las recuerdan. Esta actividad permite a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje en la adquisición de vocabulario en contexto del inglés, ver que palabras interiorizan mejor y de qué manera las vinculan con sus vivencias en su entorno a diario. Como insumo para analizar los datos, teniendo en cuenta que el nivel de escritura y de lectura en los participantes está aún en desarrollo (teniendo en cuenta el grado escolar al que pertenecen), es preferible utilizar un diario de campo.

Categorías para el Análisis de Datos

La conexión de los aprendices con las actividades lúdicas e interactivas, con esta categoría se examinará cómo los niños de 2° se relacionan con las actividades lúdicas e interactivas que se llevarán a la práctica. Además, permite extraer conclusiones significativas acerca del entusiasmo y nivel participativo de los niños. Incluso, se podrá observar cuales reacciones tuvieron durante el desarrollo de cada actividad e identificar si este tipo de actividad es relevante o no para la obtención de vocabulario.

El empleo del vocabulario aprendido en contextos, esta es establecida para observar el proceso de aprendizaje en cuanto a la aplicación de vocabulario de la lengua inglesa en las actividades lúdicas e interactivas realizadas. Esta permitirá, además, concluir que tanta comprensión de vocabulario en contexto hubo por parte de los estudiantes y la capacidad para recordar las palabras o frases, reutilizándolas en situaciones cotidianas.

La evolución en la adquisición de léxico, con la cual se pretende identificar los cambios en retención y manera de adquirir vocabulario en el transcurso de la implementación de dichas actividades por parte de los alumnos. Esta categoría permitirá extraer conclusiones sobre sí los estudiantes usaron expresiones más avanzadas, e incluso hacer una comparación del vocabulario que los estudiantes tenían (momento inicial) con el vocabulario que al final obtuvieron. y la apreciación de lo aprendido.

Apreciación del aprendizaje, esta categoría permitirá conocer las opiniones de los niños sobre las actividades que se practicaron y permitirá concluir de manera relevante sí los estudiantes cambiaron su percepción del idioma y adoptaron una actitud de aprendizaje.

A la luz de lo que se ha expuesto, el análisis de datos se define en tres unidades básicas (de manera sistemática) que entre sí están vinculadas: El decrecimiento de datos, su muestra y conclusiones/comprobaciones (Miles & Huberman, 1984, 1994).

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En el transcurso de la primera intervención, observé de manera directa en el aula, que la resolución de conflictos en el aula sigue dependiendo de la intervención de la docente, los estudiantes presentan dificultades para manejar desacuerdos sin necesidad de llegar a agredirse físicamente.

Por otro lado, los estudiantes se relacionaron en un principio muy tímidos con la variable de estudio debido a que para ellos era nuevo las actividades lúdicas e interactivas en el aula. Pero, se considera que finalmente fue un acercamiento significativo con las actividades. Al final de la clase manifestaron que los materiales les llamó mucho la atención y además de identificarse que este tipo de actividades no se llevan a cabo en el aula normalmente, hizo que se manifestara una mejor actitud de aprendizaje por parte de los estudiantes en cuanto esta intervención en el aula. Cabe señalar, que los estudiantes se mostraron más receptivos cuando supieron que la actividad se trataba de un juego. Después de ya haberse relacionado con la variable, se sintieron más confiados con el material al final de la actividad. Por lo tanto, repitieron (una ronda más) el proceso de asociar las imágenes con las palabras y con mucho esfuerzo por parte de los estudiantes, logró cada uno crear una frase con el vocabulario aprendido. Por ejemplo, si se mencionaba el origen de la manzana, algunos decían frases como “I like the apple” que en español significa “me gusta la manzana” o “My mom eats pineapple” que en español es “Mi mamá come piña”. Con estas respuestas iniciales, se identificó la poca familiaridad y confianza que tenían los estudiantes con las actividades lúdicas e interactivas y su implementación en clases con relación a la enseñanza del inglés, lo cual en la observación directa fue documentada.

Experimentación

Durante la segunda intervención, las estudiantes expresaron mejor sus emociones, saben cómo manejar conflictos y llegan al dialogo en vez de discutir cuando algo no está bien entre ellas. Por otro lado, todos los estudiantes participaron esta vez de manera activa y se mostraron más seguros con la intervención. Los que fueron vendedores al inicio de la implementación de la actividad (tienda virtual online de alimentos saludables) fueron los compradores después, haciéndose preguntas cómo, “Do you have chicken?” o “How much is the apple?” Y los vendedores respondían “the apple cost two dollars”. Y así, hasta que todos participaron de la actividad. Se considera que la implementación de la variable fue enriquecedora para aprender vocabulario en contexto porque los niños recordaron y retuvieron fácilmente el vocabulario en contexto (mencionando las palabras en frases cotidianas). Se recordaban entre ellos el vocabulario aprendido en la clase anterior diciéndose frases cómo, “hoy le diré a mi mamá que quiero chicken, “en el piñal están las pineapples”, “de la vaca viene la milk” o “compañero, a ti no te gusta el chicken”. Aunque, al principio a 3 de ellos se les dificultaba recordar algunas palabras, por ejemplo, avocado, que en español es aguacate. En general, la experiencia para los estudiantes fue relevante en su proceso de adquisición de la lengua inglesa. Así mismo, se registraron en el diario de campo respuestas positivas en cuanto a la fase de exploración con la variable y cómo esta influyó en el aspecto ontológico de la presente investigación.

Identificación de Variaciones

Comparando los datos obtenidos de la exploración inicial que se tuvo con la unidad de análisis y tras las intervenciones llevadas a cabo, se observaron varios cambios en el comportamiento de los estudiantes y sus percepciones. Al inicio, los aprendices manifestaban cierta inseguridad y se limitaban a participar activamente de las actividades. Mientras que, en la fase final, hubo un aumento en la participación, manifestando una actitud de aprendizaje y entusiasmo al expresar sus ideas y conocimientos ya adquiridos. En los diarios de campo se señala que, en el transcurso de la experimentación, en el aspecto ontológico de la investigación se percibió una transformación, teniendo en cuenta que se pasó de inseguridades, dudas y poca participación en las intervenciones a demostraciones de seguridad y curiosidad por las actividades lúdicas e interactivas.

Análisis y Discusión

Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo experimental, el objetivo principal fue favorecer mediante las actividades lúdicas e interactivas la adquisición de vocabulario en contexto en estudiantes de grado segundo de primaria. En general, los resultados evidenciaron una evolución significativa en la adquisición de vocabulario en contexto de la lengua inglesa en los aprendices. Además, mediante las actividades mencionadas anteriormente, se logró un cambio positivo en la interacción, participación, resolución de conflictos y el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas. Así que, este análisis se centrará en discutir la correlación inicial de la unidad de análisis (estudiantes) con la variable, su impacto en el transcurso de la experimentación, los cambios en el aspecto ontológico, al igual que comparaciones con estudios previos. Incluso, se estimarán las limitaciones del estudio y se plantearán nuevas líneas de investigación fundadas en los descubrimientos o hallazgos. Por cierto, se considera esencial resaltar cómo esta investigación se relaciona con las teorías de adquisición de un idioma y el aprendizaje significativo. En especial, se exploró el rol de la interacción social y la motivación en los aprendices, siguiendo las solicitudes de Vygotsky y Krashen.

Inicialmente, los aprendices mostraron de manera cautelosa interés hacia la práctica de actividades lúdicas e interactivas. Pues, los aprendices no habían tenido en su proceso de aprendizaje del inglés una experiencia previa con este tipo de actividades (intervenciones) en el aula de clases. Estas percepciones confirmaron la hipótesis de esta investigación, la cual invita a incorporar estrategias transformadoras de aprendizaje que favorezcan la adquisición de vocabulario, al igual que la confianza de los aprendices al conversar o interactuar en el idioma. Si bien, surgieron sorpresas positivas como la confianza y rápida adopción del trabajo lúdico e interactivo que se implementó en el aula, promoviendo así la curiosidad en los aprendices. Este

fenómeno se podría explicar desde la teoría de Dewey (1998) la cual es el aprendizaje activo, él enfatiza que la participación directa en práctica (experiencia) favorece el desarrollo cognitivo. Más aún, estudios recientes han demostrado que al aplicar actividades basadas en el juego en la enseñanza-aprendizaje, esta mejora la retención, motivación y compromiso de los aprendices, (Pacheco Alejandro, 2022) De modo que, las actividades lúdicas, además de impactar la adquisición del vocabulario, potenciaron la actitud de aprendizaje de los alumnos hacia la lengua inglesa.

Por otro lado, en la fase de experimentación, se observó que las actividades lúdicas e interactivas no solo promueven un ambiente participativo y agradable en el aula, sino que también promueven la retroalimentación y el aprendizaje autónomo en los aprendices. Los datos manifestaron que los alumnos lograron retener palabras y estructuras con más rapidez con el uso de actividades de emparejamiento y herramientas digitales interactivas. Estos resultados se relacionan con las teorías de Vygotsky (1987) e incluso con la de Krashen (1981) en su hipótesis del aprendizaje, particularmente en la hipótesis del Input expone que es posible que aprendamos una lengua extranjera cuando entendemos el mensaje del locutor. Incluso, teniendo en cuenta la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje se construye a través de herramientas culturales. En relación con eso, las herramientas tecnológicas podrían contemplarse cómo facilitadores que aportan al proceso de interiorización del idioma inglés en los estudiantes. Por ello, consideró que en la adquisición del léxico era fundamental que los estudiantes de 2° practicasen la interacción, llevando las palabras aprendidas de forma contextualizada a situaciones reales en las que se pudieron usar (la tienda virtual de alimentos saludables en inglés en Genially) y al mismo tiempo, practicar la escucha activa del idioma. Además, estas

actividades promovieron un ambiente de aprendizaje vigoroso que aumento la atención y participación de los estudiantes y disminuyó las comunes distracciones en actividades habituales.

Así mismo, la intervención produjo cambios trascendentales en el aspecto ontológico de los aprendices. Antes de aplicar la intervención, la adquisición de vocabulario en contexto lo veían como un ejercicio rutinario en el aula. Sin embargo, luego de las intervenciones, los aprendices manifestaron entusiasmo y actitud de aprendizaje por explorar las actividades que se desarrollaron. Siendo más específica, en los diarios de campo se recolectaron comentarios como “hoy le diré a mi mamá que quiero chicken”, “en el piñal están las pineapples”, “de la vaca viene la milk” o “compañero, a ti no te gusta el chicken”. Esta evolución se evidenció también en la retención de palabras, las cuales se manifestaron en sus respuestas al interactuar con la tienda virtual de alimentos saludables en inglés. Por cierto, este cambio observado en la actitud de los aprendices se puede interpretar por el impacto de las significativas experiencias que tuvieron los niños en el desarrollo cognitivo, desde una perspectiva constructivista (Piaget 1969). Pues, al incluir a los alumnos en actividades lúdicas la asimilación de nuevos conceptos se posibilita en su construcción cognitiva.

Todavía cabe señalar que, los hallazgos de la presente investigación coinciden con estudios como el de Lara (2015), en el cual él enfatiza que “los juegos de roles impulsan el habla y amplían las capacidades comunicativas al igual que las destrezas sociales contribuyendo así a la resolución de asuntos en la vida diaria”. En otras palabras, según su investigación, las actividades mediante juegos de roles permiten a los aprendices practicar escenas cotidianas de la vida, así como las compras de alimentos. Además, se considera que esta también es una forma de contribuir al desarrollo de habilidades en los alumnos para comunicarse en escenarios reales. Así mismo, estudios como el de Wright, Betteridge & Buckby (2006) en *Games for Language*

Learning donde examinaron cómo el juego en el aula de clases aporta a la motivación y a retener vocabulario en contexto en escenarios reales a los aprendices.

Más aún, el estudio presentó limitaciones que pudieron haber afectado los resultados. Primero, el tamaño de la muestra con la participación de solo 10 aprendices, lo cual impidió la generalización de los hallazgos. Segundo, la duración de la intervención, la cual fue corta y limitó el poder valorar el impacto a largo plazo en la práctica de estas. Tercero, las deficiencias con la plataforma digital usada, pues en varios momentos interrumpían el desarrollo de las actividades. De ahí que, estos inconvenientes destacan la necesidad e importancia de ampliar más las intervenciones y que estas sean más consistentes en próximas investigaciones.

Los resultados tienen implicaciones en el entorno educativo, pues la incorporación de actividades lúdicas e interactivas en el aula, podrían aplicarse en programas de estimulación cognitiva (actividades de emparejamiento, juegos de memoria) y en los de desarrollo de habilidades comunicativas, donde los aprendices practiquen en escenarios de la vida real. Así mismo, los resultados pueden contribuir a la creación de políticas educativas que someten la integración de actividades basadas en juego y el uso de las TIC en el aula, asegurando la capacitación de docentes para una eficaz implementación de estas. Por cierto, esta perspectiva puede modificar la percepción de la adquisición de vocabulario en contexto, haciéndolo más dinámico y atractivo.

En suma, esta investigación resalta cómo favorecen las actividades lúdicas e interactivas a la adquisición de vocabulario en contexto del inglés en aprendices de segundo grado. Promoviendo no solo la participación activa sino también la motivación. Además, investigaciones posteriores podrían examinar como la personalización de estas actividades podrían beneficiar a los aprendices con diferentes niveles de habilidades comunicativas.

Conclusiones y Recomendaciones

Esta investigación confirmó que la integración de actividades lúdicas e interactivas en el aula tiene una influencia positiva en la adquisición de vocabulario en contexto en los aprendices. Los hallazgos manifestaron mejoras en cuanto a la retención de palabras. De hecho, estas mejorías responden de manera significativa a los objetivos de la investigación que buscaban explorar cómo favorecen las actividades lúdicas e interactivas la adquisición de vocabulario. Incluso, los resultados aprobaron la pregunta de investigación al revelar que las actividades basadas en juegos y el uso de herramientas digitales pueden servir como un medio que aporta efectivamente a potenciar el aprendizaje y promover el compromiso en los alumnos.

En cuanto al aspecto ontológico, la investigación permitió movilizar la adquisición de vocabulario en contexto en los estudiantes. Inicialmente, hubo una transformación en la retención de vocabulario a través de las intervenciones que se implementaron. Los estudiantes lograron recordar todas las palabras aprendidas en contexto, evidenciando un cambio relevante en la manera en que se relacionaron con las actividades desarrolladas. Además, esta evolución fortaleció la autoconfianza y seguridad en los aprendices al tener éxito con el contenido de las intervenciones y superar retos académicos en el aprendizaje del inglés.

Fue notable el impacto de las actividades lúdicas e interactivas como variable. Estas actuaron como cimientos que permitieron a los aprendices retener información con más eficiencia. Los juegos y actividades de interacción estimularon el aprendizaje al igual que la comunicación entre los estudiantes. No obstante, un aspecto menos efectivo fue la inconstancia de la familiaridad de los aprendices con actividades basadas en juego y el uso de las TIC, lo que produjo que inicialmente ellos aprendieran de las mismas. Pero, a pesar de ello, los avances obtenidos ayudaron a que esos desafíos se equilibraran.

Los resultados de esta investigación aportan significativamente a la literatura existente, se alinean con estudios que destacan la importancia del enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria y el uso de las TIC en el Aprendizaje del Inglés. Por otro lado, a diferencia de estudios previos que se enfocaron en evaluar el impacto individual de las actividades lúdicas, este trabajo añade una visión más expansiva al integrar dichas actividades con otras que son interactivas y con un enfoque colaborativo. Además, con respecto a lo metodológico, esta investigación brinda un aporte novedoso al incorporar herramientas digitales como Genially en un contexto in Situ (presencial) facilitando así la retención de vocabulario y la retroalimentación inmediata. Por cierto, los diarios de campo y la observación directa que se realizaron fueron oportunos para registrar las transformaciones técnicas y ontológicas en los alumnos, proporcionando un modelo que para futuras investigaciones se puede replicar, donde se explore la eficacia de estas estrategias en otros niveles educativos, con caracterizaciones distintas.

Para mejorar las prácticas educativas en el contexto donde se llevó a cabo la investigación, se recomienda que la capacitación docente en el uso de herramientas tecnológicas sea continua. Además, se sugiere la elaboración de actividades que compongan estrategias digitales y basadas en juegos, para así incrementar el impacto en el aprendizaje del idioma.

Finalmente, se considera que futuras investigaciones podrían examinar variables que complementen la de este estudio, como el efecto de estas actividades (lúdicas e interactivas) en el desarrollo de la comprensión auditiva en los estudiantes o el efecto de estas en otras habilidades lingüísticas, como la lectura en el idioma inglés. Sería gratificante realizar indagaciones que evalúen las influencias a largo plazo de estas actividades en diversos escenarios educativos.

Referencias Bibliográficas

- Angarita López, J. J. (2023). Total Physical Response: Un método para la adquisición del vocabulario básico en inglés. *Actualidades Pedagógicas*, e1657.
<https://doi.org/10.19052/10.19052/ap.vol1.iss80.4>
- Buzato, M. (2024). Convergencias entre Dewey y Hernández—Un análisis de los enfoques pedagógicos. *Prohominum*, 6(1), 64-70. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0226>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994]. Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012*. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. *Diario Oficial No. 48.587*.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Garibotto Trujillo, V. C., Ramos Rodríguez, N. Y., & Ríos Castro, C. A. (2020). Una propuesta para el desarrollo del vocabulario en inglés en el Marco de la educación inclusiva. *Revista Educación y Ciudad*, 39. <https://doi.org/10.36737/01230425.n39.2020.2344>
- Hernández Meza, R. A., & Bernal Martínez, M. P. (2024). *Los juegos de roles como estrategia para la adquisición del inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria*.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.13688391>
- Jaramillo Crespo, L. F. (2024). Estrategias de aprendizaje de vocabulario en idioma inglés. *Sinergia Académica*, 7(2), 204-218. <https://doi.org/10.51736/sa.v7i2.244>
- Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon Press.

Martínez-Moreno, P., Vergara-Camacho, J. A., & Kim-Galvez, M. I. (2019). Uso de las TIC's en el Aprendizaje del Inglés. *Vinculatégica EFAN*, 5(2), 1508-1516.

<https://doi.org/10.29105/vtga5.2-761>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Lineamientos curriculares: Idiomas Extranjeros.

MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf

Ministerio de Salud. (1993). Resolución 8430 de 1993. Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/lists/bibliotecadigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860 de 1994*. Por el cual se reglamenta la organización de la enseñanza en los establecimientos educativos y se dictan otras

disposiciones. *Diario Oficial No. 37.525*.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-103669_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. Serie Guías No. 22. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

[115174_archivo_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Métodos para el manejo y análisis de datos*. Sage

Publications. <https://tecnicasmasseroni.files.wordpress.com/2019/04/huberman-y-miles-metodos-para-el-manejo-y-analisis-de-datos.pdf>

Moreno Cuellar, J. A. (2013). Recursos multimedia y mnemotecnia para la adquisición de

vocabulario en inglés. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(38), 112–126.

<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/408>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

(2019). Marco de referencia de competencias digitales para docentes.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

Peñafiel Arcos, E. B., Cevallos Leiton, S. G., & Bastidas Parra, E. C. (2018). Estrategias

interactivas para evaluar la expresión oral en inglés para estudiantes de las instituciones de educación superior—Provincia del Carchi. *SATHIRI*, 13(1), 93.

<https://doi.org/10.32645/13906925.504>

Pacheco-Alejandro, E. Z. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para

promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Pol. Con.* (Edición núm. 67), 7(2), 2436–2447. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3942>

Resolución 2343 de 1996, junio 5, por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de

los procesos curriculares del servicio público educativo, y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal. (1996). Ministerio de Educación

Nacional. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/35dbc824-2492-4430-928d-555a3465aa52/content>

Tecnológico Nacional de México, Berthely Barrios, J. C., & Esquivel Gámez, I. (2023).

Autonomous learning of vocabulary of English as a foreign language using multimedia resources. *Apertura*, 15(1), 40-55. <https://doi.org/10.32870/Ap.v15n1.2299>

Universidad Técnica de Manabí, Flores Vélez, Á. R., Cedeño Macías, L. M., & Universidad

Técnica de Manabí. (2016). Los métodos de enseñanza en el aprendizaje del idioma Inglés. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 1(3), 7-12.

<https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol1iss3.2016pp7-12>

- UNESCO. (2024) Que necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de Investigación Cualitativa (1st ed). Gedisa, Editorial, S.A. <http://www.famg.org.ar/documentos/herramientas-investigacion/03-investigacion-cualitativa-Vasilachis-2017.pdf>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). Games for Language Learning (3.^a ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667145>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://docs.google.com/document/d/1BjrcoH6hMo5qMie9-AHtEanO->

[VtnYf9x/edit?usp=sharing&oid=114112366594568453382&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1BjrcoH6hMo5qMie9-AHtEanO-VtnYf9x/edit?usp=sharing&oid=114112366594568453382&rtpof=true&sd=true)