

**Fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas en los estudiantes de 5 y 6 años del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz del municipio de Valledupar (Cesar), durante el segundo semestre del 2025**

Maria Cecilia Botero Ospino

Jeison David Oñate Sosa

Asesor

Ana Milena Nieves Gonzalez

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, realizado en la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz en Valledupar (Cesar), con 15 estudiantes del grado transición 02 cuyas edades son entre los 5 y 6 años, trabajado durante el segundo período de 2025. Su objetivo fue fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante recursos audiovisuales y actividades gamificadas, aplicando un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso. Se recolectaron evidencias a través de observación, diarios, entrevistas, cuestionarios, encuestas y grabaciones. Se evidenció una mejora en motivación, fluidez y retención del vocabulario, logrando que los estudiantes se comunicaran en inglés con mayor seguridad. El uso de herramientas como Wordwall, Canva, cuentos animados y canciones con movimientos fue eficaz para promover el aprendizaje significativo. Esta propuesta confirmó los beneficios que tienen las metodologías didácticas y multisensoriales, como el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas, en la enseñanza del inglés en la primera infancia.

***Palabras clave:*** Comunicación, Audiovisuales, Gamificación, Habilidad, Vocabulario.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise developed as a degree option, carried out at the Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz in Valledupar (Cesar), with 15 students from Transition Grade 02 whose ages are between 5 and 6 years old, worked on during the second academic period of 2025. Its objective was to strengthen the oral communicative skill in English “Speaking” through audiovisual resources and gamified activities, applying a qualitative approach with a case study design. Evidence was collected through observation, journals, interviews, questionnaires, surveys, and recordings. An improvement in motivation, fluency, and vocabulary retention was evidenced, enabling students to communicate in English with greater confidence. The use of tools such as Wordwall, Canva, animated stories, and songs with movements was effective in promoting meaningful learning. This proposal confirmed the benefits of didactic and multisensory methodologies, such as the use of audiovisual resources and gamified activities, in teaching English in early childhood.

***Keywords:*** Communication, Audiovisuals, Gamification, Skill, Vocabulary.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	10
Planteamiento del Problema .....	13
Pregunta de Investigación.....	16
Objetivos.....	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos .....	17
Marcos de Referencia .....	18
Referentes Conceptuales.....	18
Speaking.....	18
Recursos Audiovisuales .....	18
Actividades Gamificadas .....	19
Habilidades Comunicativas .....	19
Motivación en el Aprendizaje Infantil .....	19
Repetición y Asociación Visual.....	19
Referentes Teóricos .....	20
Referentes Técnicos .....	23
Referentes Legales .....	24
Referentes Éticos .....	25
Herramientas y Métodos.....	26
Enfoque y Tipo de Estudio .....	26
Unidad de Análisis.....	27

	5
Técnicas para la Recolección de Datos.....	27
Observación Directa no Participante .....	27
Diarios Reflexivos y Videos Cortos de la Implementación de las Actividades .....	28
Entrevista Semi-Estructurada y Cuestionario de Percepciones .....	28
Categorías para el Análisis de Datos .....	28
Comportamiento Inicial Frente al Uso del Inglés en Actividades Audiovisuales y Gamificadas .....	28
Producción Oral en Inglés “Speaking” .....	29
Asociación Visual-Auditiva.....	29
Resultados.....	31
Acercamiento de la Población a la Variable.....	31
Experimentación.....	32
Identificación de Variaciones .....	33
Análisis y Discusión .....	36
Conclusiones y Recomendaciones .....	45
Referencias Bibliográficas .....	48
Apéndices.....	51

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de los Lesson Plans</i> .....	51
<b>Apéndice B</b> <i>Carpeta de Evidencias de los Diarios Reflexivos</i> .....	52
<b>Apéndice C</b> <i>Carpeta de Evidencias de las Actividades Implementadas</i> .....	53
<b>Apéndice D</b> <i>Carpeta de Evidencias de las Actividades Diseñadas</i> .....	54

## Introducción

En los primeros años escolares, la enseñanza del inglés como lengua extranjera en entornos no bilingües e Instituciones públicas en Colombia, representa un desafío, debido a poca familiaridad con el idioma y baja especialización por parte de los docentes para crear o diseñar actividades que permitan a los estudiantes fortalecer las competencias lingüísticas que hay para aprender el inglés. Sin embargo, la oportunidad es significativa dentro del contexto, porque en las edades de 5 y 6 años, el desarrollo de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” resulta ser esencial, ya que constituye una base sólida para el aprendizaje posterior del idioma.

A partir de esto, surge la necesidad de aplicar metodologías activas lo cual ha cobrado relevancia ante las nuevas exigencias pedagógicas, en las que se reconoce el valor de la lúdica, los recursos audiovisuales, el uso de las TIC y las actividades gamificadas como herramientas facilitadoras del aprendizaje. Es por esto, que la presente propuesta pedagógica se enfoca en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante el uso de los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas, las cuales son estrategias que permiten captar la atención de los niños, facilitar la repetición y la retención del vocabulario mediante las imágenes, los audios, las actividades en línea y propiciar claramente un entorno dinámico en el que se tenga en cuenta sus características cognitivas, sociales y emocionales.

La problemática abordada se origina de la observación inicial realizada en una práctica pedagógica porque se notó que los estudiantes de grado transición 02 presentaban dificultades para expresarse en inglés, debido a la falta de exposición o relación con el idioma, el uso de metodologías poco adaptadas a su nivel de desarrollo y porque no cuentan con un docente especializado en el área de inglés. A pesar de que el docente titular intentaba y contaba con el apoyo de programas que promueven la enseñanza del inglés desde la educación inicial, aún

persisten las brechas significativas en términos de producción oral y apropiación del idioma. Este problema se evidenció en la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz, donde se detectó la escasa participación verbal en inglés, incluso cuando el docente titular empleaba imágenes o actividades de repetición. Investigaciones como las de Harmer (2007), Mayer (2001), Vygotsky (1978) han hecho énfasis en la importancia del aprendizaje contextualizado, multisensorial y mediado para el desarrollo del lenguaje, lo que da a entender que es útil ver como una necesidad del diseñar estrategias innovadoras que estén adaptadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes y al contexto en el que se van a implementar, sobre todo porque mientras más actividades se diseñen, se podrá avanzar y el proceso de aprendizaje será eficiente, logrando que todos lleguen a las metas propuestas por cada docente o por los estándares básicos de competencias u orientaciones pedagógicas planteados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), debido a que es necesario que los estudiantes puedan cumplir con metas propuestas.

La propuesta pedagógica realizada tuvo como objetivo general Fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas en los estudiantes de 5 y 6 años del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz del municipio de Valledupar (Cesar), durante el segundo semestre del 2025. Se implementó un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, lo que fue muy relevante porque permitió que se tuviera un acercamiento sustancial a la problemática Educativa estudiada. Para la recolección de datos de las sesiones hechas para analizar la influencia de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas en la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” se utilizaron herramientas como observaciones directas no participantes, entrevistas, encuestas, videos grabados al implementar las actividades, las cuales

facilitaron el análisis detallado de los cambios generados en el comportamiento lingüístico durante la implementación de las actividades.

El hallazgo más significativo de esta propuesta pedagógica fue realmente la evolución notoria que tuvieron los estudiantes en la producción oral en inglés, quienes comenzaron a expresarse con mayor fluidez, seguridad y espontaneidad al responder preguntas básicas en inglés, decir los números, colores y vocabulario de algunos objetos abordados en clases.

Este resultado demuestra la importancia de que cuando se implementan bien los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas con intencionalidad pedagógica, se puede generar transformaciones reales y positivas en el aprendizaje de una lengua extranjera desde temprana edad, para poder impactar los conocimientos de los estudiantes de manera efectiva.

Al final de este documento, se encontrará un apéndice que contiene el enlace a las evidencias recolectadas tras la implementación de la estrategia pedagógica basada en recursos audiovisuales y actividades gamificadas. Dichas evidencias respaldan los hallazgos y conclusiones finales acerca de la influencia de esta estrategia en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés (“Speaking”) en los niños del grado transición 02.

Se invita a los lectores a explorar esta propuesta pedagógica con mucha rigurosidad para que puedan conocer a profundidad lo propuesto para fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en estudiantes del grado transición 02.

## Caracterización

La Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz se encuentra ubicada en el barrio La Esperanza, en el municipio de Valledupar, departamento del Cesar, Colombia. Funciona bajo el calendario A y ofrece formación en los niveles de preescolar y básica primaria, atendiendo a niños desde el grado de transición 02 hasta quinto de primaria. Esta institución es una sede adscrita al colegio principal Alfonso López Pumarejo y pertenece al sector público. La comunidad Educativa está conformada, en su mayoría, por estudiantes de estratos socioeconómicos bajos. A pesar de contar con lo esencial para su funcionamiento como aulas, mobiliario básico, servicios públicos, talento humano, un comedor escolar y espacios de recreación, enfrenta desafíos significativos en cuanto al acceso a recursos didácticos, audiovisuales, tecnología Educativa y espacios adaptados para mejorar el aprendizaje del inglés.

Esto evidencia la necesidad de fortalecer los recursos educativos de la institución para que así puedan responder correctamente a las demandas de enseñanza de las habilidades comunicativas del inglés, en especial la habilidad del “Speaking”. Por ello, se considera pertinente diseñar una propuesta pedagógica que, con base en los recursos disponibles y el contexto social, promueva el desarrollo de competencias comunicativas en inglés desde edades tempranas, logrando reconocer la necesidad y la importancia de este idioma al incluirlo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera eficaz, para lograr una educación integral, adaptada a las condiciones del escenario.

El grupo objeto de esta investigación corresponde a los estudiantes del grado transición 02, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. Estos niños provienen de familias residentes en el barrio La Esperanza y zonas cercanas, caracterizadas por pertenecer a los estratos 1 y 2. La comunidad estudiantil refleja una diversidad cultural y social considerable, lo cual se evidencia

en la heterogeneidad de los estilos de aprendizaje y niveles de desempeño académico. Para fines de este estudio, la unidad de análisis se centra específicamente en los estudiantes del grado transición 02, debido a que serán los beneficiarios directos de la propuesta pedagógica.

Los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz presentan necesidades de aprendizaje orientadas principalmente al fortalecimiento de la comunicación oral en inglés. Debido a su escasa familiaridad con este idioma, se requiere la implementación de estrategias didácticas lúdicas, auditivas y visuales que favorezcan el desarrollo del “Speaking” desde edades tempranas. Asimismo, es necesario trabajar en habilidades sociales como la escucha activa, la expresión de ideas y la repetición continua. Las condiciones sociales del entorno, tales como la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y el escaso acompañamiento familiar, evidencian la necesidad de propuestas pedagógicas creativas, inclusivas y contextualizadas que fomenten la motivación y el aprendizaje significativo el cual permite al estudiante poder construir conocimientos a partir de su experiencia, entorno y participación en el proceso educativo.

Los estudiantes del grado transición 02 enfrentan diversos factores contextuales que inciden negativamente en su proceso educativo. Entre los más relevantes se encuentran las condiciones socioeconómicas de sus familias, caracterizadas por bajos ingresos y un acceso limitado a materiales didácticos, libros y tecnología. Además, en muchos hogares no se cuenta con un acompañamiento constante por parte de los padres o cuidadores, debido a extensas jornadas laborales o situaciones familiares complejas. En algunos casos, los padres de familia no cuentan con el nivel de escolaridad necesario ni el conocimiento en el idioma del inglés para poder apoyar de manera adecuada a sus hijos en el proceso de aprendizaje. A ello se suma la carencia de docentes especializados en la enseñanza del inglés, lo cual representa un desafío

adicional, ya que la falta de preparación específica puede ralentizar el desarrollo de habilidades en esta lengua y limitar el uso de recursos adecuados.

### **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz demuestran una notable motivación intrínseca por aprender y participar activamente en las diversas actividades escolares. A pesar de su corta edad, evidencian habilidades sociales valiosas como la cooperación, el respeto por los turnos de participación y una genuina voluntad para interactuar tanto con sus compañeros como con sus docentes. En el aula, responden positivamente a las dinámicas lúdicas, disfrutan de las canciones y los juegos, y muestran curiosidad por adquirir nuevo vocabulario en inglés, especialmente cuando se asocia con incentivos, lo que refleja un ambiente escolar que fomenta su seguridad, tranquilidad y activa participación.

Actualmente, el proceso de enseñanza del inglés en el grado transición 02 se apoya en estrategias como la repetición de palabras, el uso de canciones infantiles, imágenes y actividades lúdicas relacionadas con el tema. Estas estrategias han permitido que los estudiantes desarrollen una identificación auditiva de algunas palabras comunes y las asocien con imágenes. Sin embargo, estas prácticas no siempre se adaptan a las necesidades individuales del grupo y tienden a enfocarse en la memorización, limitando la práctica oral del inglés en contextos comunicativos reales. Si bien la repetición es una herramienta útil, la falta de variedad en las actividades didácticas restringe un aprendizaje más profundo y significativo. Adicionalmente, el acceso limitado a recursos tecnológicos y la carencia de materiales diseñados específicamente para este nivel dificultan la implementación de metodologías más innovadoras, como juegos en línea interactivos o videos educativos. Aunque los docentes demuestran un fuerte compromiso con la enseñanza, su formación no siempre se centra en la didáctica del inglés en la primera

infancia, lo que restringe el alcance de las estrategias empleadas y puede ralentizar el proceso de desarrollo de habilidades de Listening, Reading, Speaking y Writing en este idioma.

Ante esta situación, surge el interés por explorar la introducción de recursos audiovisuales como una estrategia de aprendizaje del inglés para los estudiantes de transición 02 con el fin de fortalecer la habilidad oral "Speaking". Se considera que el uso estratégico de videos, canciones animadas, actividades interactivas en línea e imágenes puede enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la pronunciación. Se plantea que la implementación de recursos audiovisuales diseñados específicamente para este nivel contribuirá al desarrollo de la expresión oral en inglés al facilitar la repetición, estimular la audición y fortalecer la asociación visual en un entorno lúdico y motivador. Se espera que esta metodología permita a los estudiantes fortalecer sus habilidades de "Speaking" y relacionar imágenes con la correcta pronunciación de las palabras en inglés, favoreciendo el desarrollo de la habilidad comunicativa oral, reforzada paralelamente con la escucha activa.

En síntesis, se observa una limitación evidente entre la disposición positiva y la motivación de los estudiantes de transición 02 hacia el aprendizaje del inglés y la efectividad de las estrategias pedagógicas actuales para desarrollar de manera óptima la habilidad oral "Speaking". A pesar de un ambiente escolar favorable y el compromiso docente, la dependencia de la repetición y la memorización, sumada a la escasez de recursos tecnológicos y la falta de formación especializada en el profesorado, limitan el desarrollo de competencias comunicativas orales sólidas. Esta brecha de conocimiento radica en la necesidad de identificar y validar metodologías alternativas que, como el uso de recursos audiovisuales, puedan mediar de manera más efectiva en el aprendizaje del inglés, fomentando la pronunciación, la escucha activa y la asociación visual en contextos significativos para los niños de transición 02. Por lo tanto, esta

propuesta pedagógica tiene como propósito analizar de qué manera la integración de estos recursos puede optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés fortaleciendo la habilidad oral "Speaking" en este nivel educativo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas en los estudiantes de 5 y 6 años del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz del municipio de Valledupar (Cesar), durante el segundo semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” mediante la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas en los estudiantes de 5 y 6 años del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz del municipio de Valledupar (Cesar), durante el segundo semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas que fortalezcan la habilidad comunicativa “Speaking” en los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz.

Implementar el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas en Canva y Wordwall para fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz.

Evaluar el impacto del uso de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas en el fortalecimiento de la habilidad oral “Speaking” en contextos comunicativos del entorno de los niños.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En esta propuesta pedagógica se abordan conceptos clave que sustentan el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en estudiantes del grado transición 02 de la institución Educativa Alfonso Cotes Pumarejo, mediante el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas, así como el problema identificado para la propuesta pedagógica, el cual está enfocado en la habilidad ya mencionada. A continuación, se definen los términos principales de esta propuesta, los cuales son importantes para lograr buenos resultados y mejorar las falencias encontradas:

#### ***Speaking***

Es la habilidad comunicativa relacionada con la producción oral de una lengua, en este caso, el inglés. Según Harmer (2007), esta destreza no solo implica el dominio del vocabulario y la gramática, sino también aspectos como la fluidez, la pronunciación y la adecuación al contexto. En el caso de los estudiantes de transición 02, esta habilidad se fortalece mediante la repetición, la imitación, la escucha activa de los docentes y la participación espontánea en actividades en inglés.

#### ***Recursos Audiovisuales***

Son materiales que combinan estímulos visuales y auditivos, como videos, canciones, animaciones e imágenes con sonido. Estos elementos permiten un aprendizaje más significativo al activar múltiples canales sensoriales que refuerzan la comprensión y la memoria. Mayer (2001) indica que los recursos audiovisuales favorecen la construcción de esquemas mentales, siendo especialmente útiles en la infancia, ya que aumentan la motivación e involucran al niño de forma activa en el proceso de aprendizaje.

### ***Actividades Gamificadas***

Se refiere a dinámicas pedagógicas con elementos de juego, aplicadas a entornos de aprendizaje. Estas actividades, como las desarrolladas en plataformas interactivas como Canva y Wordwall, ayudan a mejorar la motivación y el rendimiento. Dumitru, Câmpean y Suciú (2023) afirman que los juegos diseñados con propósito pedagógico estimulan la comprensión de conceptos, el desarrollo de habilidades y el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje.

### ***Habilidades Comunicativas***

Hacen referencia a la capacidad de comprender y emitir mensajes de manera efectiva en una lengua. Incluyen tanto habilidades de comprensión (escuchar y leer) como de producción (hablar y escribir). De acuerdo con Canale y Swain (1980), la competencia comunicativa integra el conocimiento lingüístico con la capacidad de interactuar adecuadamente en diversos contextos. En los estudiantes de transición 02, estas habilidades se desarrollan mediante estrategias lúdicas y repetitivas que les permiten usar el inglés de forma significativa.

### ***Motivación en el Aprendizaje Infantil***

Según Deci y Ryan (1985), la motivación intrínseca, que nace del deseo de aprender por sí mismo, es fundamental en la infancia. Esta se puede estimular mediante el uso de recursos didácticos atractivos como juegos, imágenes, canciones y plataformas digitales, los cuales conectan con los intereses del niño y favorecen su participación activa, ayudando a fortalecer competencias comunicativas desde una edad temprana.

### ***Repetición y Asociación Visual***

Son estrategias fundamentales en la enseñanza del inglés en la infancia. La repetición constante de palabras y la asociación entre imágenes y sonidos permiten una mejor retención del

vocabulario. Por ejemplo, al mostrar la imagen de un animal y escuchar su nombre en inglés, el niño puede reconocer y recordar el término. Esta práctica refuerza la memoria auditiva y visual, mejorando la pronunciación y fluidez.

### **Referentes Teóricos**

Para fundamentar el enfoque metodológico que se adoptará en esta propuesta pedagógica, se va a hacer una presentación del análisis de las principales e importantes teóricas que sustentan la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua para los niños del grado transición 02, así como la importancia del uso de los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas para lograr obtener buenos resultados y fortalecer el proceso de enseñanza y a la vez de aprendizaje, debido a que dicho proceso en niños pequeños requieren estrategias y fundamentos para lograr asegurar qué tan efectivo es la propuesta planteada.

Desde un enfoque sociocultural del aprendizaje de un segundo idioma (inglés), Vygotsky (1978) plantea que el desarrollo del lenguaje está estrechamente ligado a la interacción social y al entorno cultural, destacando la importancia de los mediadores en la construcción del conocimiento. Lo que es muy importante porque la integración de recursos audiovisuales y actividades gamificadas, funcionan como andamiaje en el proceso de fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en los estudiantes del grado transición 02.

De acuerdo con una investigación realizada por Nicolopoulou et al. (2015), donde plantean que el uso de actividades narrativas y lúdicas como los cuentos y el juego simbólico contribuye significativamente al desarrollo de la expresión oral, el vocabulario y la competencia social en niños de preescolar, especialmente en contextos de bajos recursos. El estudio dio a entender que cuanto más frecuentes eran estas actividades, mayor era el impacto positivo en la habilidad comunicativa de los estudiantes. Esto tuvo como resultado que los estudiantes

expuestos a los recursos mencionados mejoraron la fluidez verbal, la pronunciación y su vez; reforzaron la habilidad oral. Así mismo, Bruner (1996) plantea el aprendizaje como un proceso activo donde el niño construye conocimiento a partir de la experiencia, lo que entonces resulta ser útil usar para impartir los conocimientos y ayudar a que los estudiantes desde edades tempranas vayan reforzando sus habilidades y creen un aprendizaje significativo, en donde por medio de actividades gamificadas y recursos audiovisuales, puedan aprender. Piaget (1972) plantea que, los niños de 5 a 6 años se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por el pensamiento simbólico. Lo que es útil porque se facilita el aprendizaje mediante símbolos como imágenes y sonidos.

Por otro lado, es fundamental hacer uso de actividades gamificadas y recursos audiovisuales, debido a que lo que se conoce sobre la eficacia de estas actividades, aumenta la motivación y fortalece el proceso de aprendizaje, es por eso que, autores como Werbach y Hunter (2012) sostienen que la gamificación no solo mejora la motivación intrínseca, sino que también facilita la adquisición de conocimientos mediante el refuerzo positivo, los desafíos progresivos y la retroalimentación inmediata, todos aspectos clave para el aprendizaje de un idioma extranjero, en este caso; el inglés.

Así mismo como Deterding et al. (2011) demuestran cómo la gamificación mejora la motivación y la participación de los estudiantes, justificando el uso de juegos como las adivinanzas para mejorar las habilidades de escritura. Esto no solo contribuye a la participación constante de los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades y les permite adquirir nuevos conocimientos que influyen positivamente en el proceso de aprendizaje. En el aprendizaje de idiomas, esto implica incluir actividades y juegos que transformen la formación en un proceso más entretenido y atractivo para los estudiantes.

El autor Kapp (2012) argumenta que la gamificación del aprendizaje permite un entorno educativo más dinámico, donde los estudiantes pueden practicar habilidades de forma segura, repetir procesos sin frustración y experimentar consecuencias inmediatas por sus decisiones, todo lo cual fortalece su aprendizaje en inglés, y es lo necesario para poder crear un ambiente agradable y de la misma manera; lograr que los estudiantes del grado transición 02 se motiven y adquieran nuevos conocimientos.

Debido a la naturaleza humana inherentemente competitiva, los juegos brindan una sensación de satisfacción al ofrecer recompensas como puntos, títulos, avance a niveles más altos y desafiantes y reconocimiento (Werbach y Hunter, 2012). Es por esto, que la gamificación influye completamente en la motivación y los resultados de aprendizaje de los que estudian una segunda lengua, ya que si se diseñan materiales didácticos, como juegos en línea, se proyectan videos, y se crean actividades exactamente para satisfacer las necesidades de los estudiantes, esto puede generar un gran impacto en el aprendizaje de una segunda lengua L2, porque influye en el desarrollo y refuerza las habilidades, en este caso, reforzará la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking”

El estudio mencionado, aporta elementos que son claves al enfoque metodológico de la presente propuesta de investigación, debido a que evidencia como los recursos audiovisuales favorecen el aprendizaje del idioma inglés, es por lo que Moreno & Mayer (2007) desde la teoría de la carga cognitiva, proponen que los recursos audiovisuales bien diseñados reducen la carga innecesaria y favorecen la retención del contenido, especialmente en procesos de aprendizaje temprano, mientras que la gamificación fomenta el compromiso y la retención, ya que Dumitru, Câmpean y Suciú (2023) argumentan que los juegos bien diseñados promueven una comprensión más profunda de los conceptos. Esto significa que al integrar actividades gamificadas enfocadas

en la escucha y la repetición de palabras, se puede mejorar la habilidad comunicativa oral y así mismo; ellos podrán mejorar su capacidad de recordar y aplicar correctamente las palabras en diferentes contextos. Por esta razón, es pertinente que la propuesta pedagógica combine estos enfoques para poder fortalecer la habilidad mencionada en los estudiantes del grado transición 02, alineándose a los objetivos de mejorar la expresión oral “Speaking”, la pronunciación y la comunicación en un entorno lúdico y motivador, ya que para lograr que el uso de los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas fortalezcan la habilidad comunicativa oral “Speaking” es necesario llevarlo a la práctica y diseñar estrategias que permitan que los estudiantes se motiven y potencien su proceso de aprendizaje. De esta manera, se fortalece la relevancia de utilizar estrategias didácticas que influyan positivamente para estimular la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en edades tempranas, considerando al niño como protagonista activo en su proceso de construcción lingüística.

### **Referentes Técnicos**

Esta propuesta pedagógica se fundamenta en diversos documentos técnicos emitidos por entidades nacionales e internacionales que orientan la enseñanza del inglés y la educación inicial. Uno de los principales referentes es el Currículo Sugerido de Inglés para la Educación Preescolar y Básica Primaria (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2016, p.15), el cual propone la incorporación de actividades lúdicas como canciones, juegos, cuentos y dramatizaciones que estimulan el aprendizaje del inglés de manera contextualizada y significativa.

Estas estrategias, adaptadas al nivel cognitivo infantil, permiten el fortalecimiento de la oralidad (“Speaking”) mediante la repetición guiada, la escucha activa y el uso de materiales visuales y auditivos. A este documento se suman los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (MEN, 2006, p.23), que establecen metas claras para el desarrollo de

habilidades lingüísticas en cada ciclo escolar y sugieren que, desde la primera infancia, se debe propiciar la interacción verbal a través de actividades cotidianas y juegos comunicativos. Así mismo, los Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial (MEN, 2014,p.12) insisten en la importancia del juego, la exploración y la afectividad como ejes articuladores del aprendizaje en esta etapa.

Finalmente, el Marco de Acción Educación 2030 de la UNESCO (2016, p.34) respalda el uso de tecnologías, enfoques pedagógicos inclusivos y metodologías activas que fomenten el aprendizaje significativo, equitativo y pertinente, especialmente en comunidades con limitaciones de recursos como la del presente estudio.

### **Referentes Legales**

El marco legal que sustenta esta propuesta pedagógica está compuesto por normativas nacionales y compromisos internacionales que regulan el derecho a una educación de calidad desde los primeros años. En el contexto colombiano, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación en su artículo 14 con fecha de expedición 8 de febrero de 1994, establece que uno de los fines fundamentales de la educación es el desarrollo de las habilidades comunicativas en lengua materna y en una lengua extranjera, promoviendo el acceso temprano al aprendizaje del inglés como una herramienta de inserción social y cultural. A nivel internacional, esta propuesta se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) Educación de Calidad propuesto en la Agenda 2030 de la UNESCO, adoptado en 2015, el cual promueve una educación inclusiva y equitativa de calidad y el aprendizaje a lo largo de la vida. Estos marcos legales justifican y respaldan la implementación de metodologías innovadoras como los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas, que responden a las necesidades comunicativas de los estudiantes y

fortalecen sus competencias lingüísticas desde una edad temprana, sin dejar de lado el respeto por sus derechos, capacidades y contexto social.

### **Referentes Éticos**

El componente ético en esta propuesta resulta fundamental, especialmente por estar dirigida a niños de 5 y 6 años, quienes conforman una población especialmente protegida por las normas nacionales e internacionales. En primer lugar, se consideran los principios del Código de integridad para la investigación científica en Colombia (COLCIENCIAS, 2018), que establecen el respeto, la honestidad y la responsabilidad como pilares éticos del quehacer investigativo. Este documento destaca la importancia de obtener el consentimiento informado de padres o acudientes, asegurar la participación voluntaria y garantizar la protección de la identidad y la información de los menores.

Además, se incorpora la Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 1989), la cual establece que todo niño tiene derecho a recibir una educación que fomente el desarrollo de sus potencialidades, en un ambiente seguro, afectivo y libre de discriminación. Esta propuesta se enmarca también dentro de los principios de inclusión, equidad y calidad educativa, promoviendo prácticas que no vulneren la integridad emocional, física ni cognitiva de los estudiantes. Por tanto, las estrategias propuestas como el uso de juegos, videos y herramientas digitales están diseñadas desde una ética del cuidado, la participación respetuosa y el reconocimiento del niño como sujeto activo en su propio proceso de aprendizaje.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

La presente propuesta pedagógica se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender e interpretar las experiencias de los estudiantes del grado transición 02 con edades entre 5 y 6 años, frente a la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas para el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés “Speaking”. Este enfoque permite explorar el proceso educativo desde una perspectiva interpretativa, centrada en la observación directa del comportamiento lingüístico y comunicativo de los niños durante las actividades propuestas. El diseño cualitativo es el más indicado para este tipo de población y fenómeno, ya que favorece la observación y la interpretación de los comportamientos, con el fin de analizar el proceso de aprendizaje mediante los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas.

El tipo de estudio adoptado es un estudio de caso, ya que se enfoca en un grupo específico dentro de un contexto educativo determinado –La institución Educativa Alfonso Cotes Queruz, en el municipio de Valledupar (Cesar), durante el segundo semestre del 2025. Este tipo de estudio posibilita una descripción detallada y contextualizada de las interacciones que se dan durante la implementación de la propuesta pedagógica, permitiendo analizar de forma profunda cómo influye el uso de estrategias lúdicas y audiovisuales en el desarrollo del inglés oral en la primera infancia. Este diseño promueve una visión holística e integral del fenómeno, identificando la complejidad del contexto social, cultural y pedagógico donde está ocurriendo el proceso de aprendizaje.

Además, este estudio es importante porque justifica la necesidad de generar conocimiento que pueda ser aplicado o adaptado en contextos similares, sobre todo en instituciones públicas

con características semejantes a la institución planteada, donde la creatividad pedagógica y didáctica sea el eje principal para lograr una educación de calidad.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis de este estudio se desarrollará durante el segundo semestre del año 2025 y está conformada por estudiantes entre los 5 y 6 años del grado transición 02 del calendario A de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz, ubicada en el municipio de Valledupar (Cesar).

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

Para alcanzar una comprensión reflexiva del fenómeno educativo que se está analizando, se van a usar técnicas de recolección de datos propias del enfoque cualitativo, las cuales son esenciales en este proceso porque permiten observar, interpretar y describir los comportamientos, opiniones y experiencias de los estudiantes en su entorno real. Las técnicas fueron elegidas en función de los objetivos específicos de la propuesta pedagógica y de las particularidades de la población infantil del grado transición 02.

Este método cualitativo va a facilitar la obtención de información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés relacionado con la habilidad oral comunicativa oral en inglés “Speaking”, permitiendo identificar los avances, percepciones y habilidades de los niños frente a las actividades implementadas. Por esta razón, cada técnica fue elegida teniendo en cuenta la finalidad de cada objetivo específico de la propuesta pedagógica:

#### ***Observación Directa no Participante***

Para el primer objetivo, de exploración, se desarrollará una observación directa no participante en el aula, apoyada con dibujos realizados por los niños y conversaciones completamente dirigidas, con el fin de captar sus interpretaciones, vocabulario inicial y formas

de interacción oral en inglés, así como analizar el uso de los comandos en el aula y los temas ya abordados. Estas técnicas son muy útiles para establecer el punto de partida respecto a los conocimientos y actitudes de los niños hacia la lengua extranjera (inglés).

### ***Diarios Reflexivos y Videos Cortos de la Implementación de las Actividades***

Para el segundo objetivo, que corresponde a la implementación, se hará uso de diarios reflexivos elaborados por los dos integrantes de la propuesta pedagógica, en los que se registrarán las experiencias adquiridas y analizadas sobre el uso de recursos audiovisuales como canciones en inglés, cuentos narrados con imágenes y, a su vez, plataformas como Canva y Wordwall, así como el desempeño de los estudiantes ante las actividades. Además, se grabarán videos cortos de las sesiones de clase como evidencia del desarrollo del “Speaking”.

### ***Entrevista Semi-Estructurada y Cuestionario de Percepciones***

Para el tercer objetivo, relacionado con la evaluación del impacto de las actividades, se aplicarán entrevistas semi estructuradas a la docente del grado transición 02, enfocadas en los cambios observados en la producción oral de los estudiantes frente al idioma inglés. También se emplearán cuestionarios de percepción dirigida a los acudientes de los niños o padres de familia, con preguntas adaptadas para valorar el avance que han tenido los estudiantes tras la implementación en clase de los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas.

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

El análisis cualitativo de los datos recolectados se desarrollará a partir de las siguientes clasificaciones:

### ***Comportamiento Inicial Frente al Uso del Inglés en Actividades Audiovisuales y Gamificadas***

Se observará la manera en la que los estudiantes del grado transición 02 responden y participan durante las actividades lúdicas y audiovisuales en inglés, analizando las conductas

como la atención, la motivación, la repetición espontánea de vocabulario y participación oral que tengan los estudiantes. Esta categoría va a permitir analizar cómo interactúan los estudiantes con el idioma al inicio del proceso, con relación al primer objetivo.

### ***Producción Oral en Inglés “Speaking”***

Esta categoría evaluará cada avance en la habilidad oral de los alumnos, analizando aspectos como la pronunciación, la repetición del vocabulario, la entonación, la fluidez y la congruencia en el uso de la lengua extranjera (inglés) durante las clases, lo cual es el uso adecuado del vocabulario en situaciones cotidianas o propias del aula, que es cuando los estudiantes nombran de forma correcta animales, colores, números u objetos mientras participan en actividades.

### ***Asociación Visual-Auditiva***

Se examinarán las habilidades de los alumnos para vincular estímulos visuales, como videos, imágenes, audios, canciones y animaciones con expresiones orales comunicativas en inglés, ya que esto favorece la retención del vocabulario y la comprensión de significados en contextos reales.

La pronunciación será evaluada mediante actividades de repetición guiada (las canciones, las actividades gamificadas y repeticiones orales) mientras que la comprensión del vocabulario se evaluará por separado en un espacio donde se hagan actividades de relación imagen- palabra, preguntas simples, por ejemplo, ¿qué color es este? ¿Qué número es este?, y respuestas no verbales donde van a señalar, elegir o dibujar que demuestren que los niños están entendiendo la dinámica y a su vez, puedan repetir el vocabulario por medio de la observación además de saber pronunciarlo.

Estas categorías permitirán identificar los cambios que se presenten en el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando conclusiones coherentes con los objetivos planteados en la propuesta pedagógica.

## **Resultados**

La presente sección expone los resultados obtenidos a partir de la implementación de la propuesta pedagógica centrada en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés (“Speaking”) en los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz. Dichos resultados se estructuran en tres momentos fundamentales: el acercamiento inicial a la población, la fase de experimentación con los recursos audiovisuales y actividades gamificadas, y la identificación de variaciones tras la aplicación de la propuesta. A través de la observación directa, diarios reflexivos, grabaciones, entrevistas y encuestas, fue posible analizar el impacto de las estrategias implementadas en el desarrollo oral del idioma inglés en los niños, evidenciando progresos en su pronunciación, participación, comprensión y uso espontáneo del nuevo idioma en distintos contextos comunicativos.

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

En la etapa inicial del estudio, se realizó una observación directa no participante, en la que se analizaron el comportamiento, las participaciones y la manera en que los estudiantes del grado transición 02 se relacionaban con el idioma inglés, interpretando a su vez cómo era su desarrollo en la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking”. A partir de esta observación, se evidenció que los estudiantes mostraban interés en las actividades propuestas en inglés.

La actividad principal consistía en colorear los miembros de la familia, identificarlos y repetir su pronunciación junto con el docente. Aunque existía acompañamiento, las producciones orales eran limitadas, incluso con repeticiones guiadas, ya que la relación de los estudiantes con el idioma no era constante. Las clases se realizaban una vez por semana, y la intensidad horaria no era la adecuada para que los estudiantes pudieran identificar vocabulario básico en inglés.

Durante el desarrollo de la actividad, se notó que los estudiantes tendían a expresarse y responder en español, lo cual limitaba su aprendizaje y los hacía depender constantemente de la guía del docente. A pesar de no encontrarse en un entorno bilingüe ni contar con una docente especializada en inglés, se observó que los niños respondían con frecuencia y entusiasmo a estímulos visuales como canciones, videos interactivos, imágenes para colorear y actividades en línea, ya que eran actividades innovadoras y llamativas, diseñadas acorde a sus edades.

Lo anterior nos llevó a considerar que el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas puede ser un eje fundamental en el proceso de fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en los estudiantes de transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz durante el segundo semestre del 2025. En esta etapa también se destacó que el ambiente del aula era acogedor, y que los estudiantes se sentían cómodos al participar, sin temor a equivocarse.

### **Experimentación**

La fase de experimentación se llevó a cabo mediante la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas, las cuales fueron fundamentales en este proceso, ya que se buscaba comprobar si su uso influía positivamente en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en los estudiantes del grado transición 02. Las actividades diseñadas promovieron la comunicación oral en inglés, la entonación, la fluidez, la repetición de vocabulario y la congruencia en el uso del idioma. Por ello, se emplearon estrategias útiles como canciones animadas, cuentos infantiles y actividades diseñadas con las herramientas digitales Wordwall y Canva. Las sesiones se estructuraron en torno a temas como “Numbers and Colors” y “Family Members”, y se utilizaron recursos como las canciones

"Action Song", "Rainbow Colors Song", "If You're Happy and You Know It" y los cuentos infantiles "The Three Little Pigs" y "Can I Help You?".

Luego de implementar las actividades, se realizaron diarios reflexivos que evidenciaron un aumento en la participación y retención del vocabulario. Las canciones con movimientos permitieron que los niños repitieran el vocabulario con mayor fluidez, asociando palabras como clap, swing, jump, good morning, hello, how are you?, happy, hungry, tired, angry, hooray, entre otras. Con los cuentos, lograron comprender historias e identificar su contenido relacionando el inglés con el español, deduciendo significados por medio de la visualización y repitiendo vocabulario como pigs, wolf, y frases cortas como it's a wolf, there are three little pigs, there are three houses, help, I'm sorry, thanks, etc.

En las actividades gamificadas, los estudiantes demostraron comprensión y retención al relacionar colores mediante la herramienta Wordwall, adquiriendo nuevo vocabulario. Asimismo, con la actividad de los números en inglés, los estudiantes escuchaban, encontraban las parejas y visualizaban, logrando que la mayoría participara activamente, respondiera a preguntas básicas y estuviera atenta a las instrucciones. Esta etapa fue muy enriquecedora y se observaron cambios en el ánimo y la concentración de los estudiantes. Todo esto se registró mediante la observación, participación, realización de diarios reflexivos y videos cortos de la implementación, confirmando que los recursos audiovisuales y las dinámicas de juego fueron efectivos para promover la producción oral en inglés "Speaking" de manera espontánea durante la participación en cada una de las actividades.

### **Identificación de Variaciones**

Luego de la implementación de la propuesta, se observaron cambios significativos en el comportamiento lingüístico de los estudiantes, es decir, una mejora en su producción

comunicativa oral en inglés “Speaking”. Los estudiantes comenzaron a repetir palabras en inglés de forma espontánea, respondían a saludos y preguntas sin necesidad de repeticiones constantes. Por ejemplo, en la actividad de los colores, al mostrarles uno decían “es color blue”, “es color red”, lo cual representó un gran avance. Igualmente, con los números, al observar las imágenes y ser interrogados, respondían “es el número one”, “número two”, entre otros. Además, se fortaleció su pronunciación, la identificación visual y auditiva del vocabulario, y se evidenció un cambio en su participación: estaban más activos y atentos, incluso aquellos que solían participar poco. Esto indica que el uso de estrategias adecuadas puede fortalecer aún más la habilidad comunicativa oral en inglés.

Antes de las actividades, la participación era mínima y la interacción con el idioma, muy escasa. Los estudiantes no mostraban interés por aprender un segundo idioma, debido a la falta de estrategias que apoyaran y fortalecieran el proceso, lo cual lo retrasaba. Sin embargo, considerando la edad en la que se encuentran los estudiantes del grado transición 02 —una etapa ideal para el aprendizaje de una segunda lengua—, su capacidad de captar y retener información es mayor si se emplean recursos audiovisuales, actividades gamificadas, lúdicas o juegos. La diferencia observada tras la aplicación del estudio es significativa y refuerza la validez de la propuesta pedagógica, ya que, con las evidencias, se concluye que mientras más estrategias se diseñen y más recursos audiovisuales y actividades gamificadas se utilicen, el proceso de aprendizaje y fortalecimiento de esta habilidad será eficaz.

Los resultados recolectados mediante entrevistas a la docente titular, Sandra Ayola, licenciada en Educación Preescolar, también señalaron avances notables. Ella coincidió en que la participación de los estudiantes aumentó, generando cambios significativos en la comprensión oral, ya que demostraron una mayor capacidad para reconocer vocabulario específico como

hello, goodbye, thank you, one-two-three, red, blue, entre otros, relacionando estos términos con imágenes, sonidos y contextos comunicativos trabajados durante las sesiones.

Asimismo, la encuesta realizada a sus acudientes, quienes observan los avances desde casa, refleja que el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas ha permitido que los niños comuniquen con mayor claridad lo aprendido en inglés. Identifican colores, números, miembros de la familia, saludos, comandos y vocabulario básico, logrando expresar lo que desean decir y fortaleciendo así su habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” como resultado directo de la propuesta pedagógica.

### **Análisis y Discusión**

La implementación de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas en el grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz arrojó resultados muy positivos e importantes en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking”, lo que es muy relevante en esta propuesta pedagógica, ya que lograr que los estudiantes se comuniquen, respondan a preguntas básicas y asocien los vocabularios dados en clases, es un avance significativo, lo cual sirve para poder desarrollar nuevas estrategias o en su caso, profundizar las planteadas para que los estudiantes mantengan siempre un buen nivel en la habilidad comunicativa inglés “Speaking”. El análisis hecho permitió identificar el progreso que obtuvieron los estudiantes en cuanto a la participación, retención del vocabulario, relación y espontaneidad con el idioma, en relación con cada uno de los objetivos planteados para esta propuesta pedagógica.

Desde el primer acercamiento con la población, se evidenció una participación e interés genuino por parte de los estudiantes hacia las actividades en inglés, aun así; su producción oral fuera limitada. Durante la observación directa no participante, se evidenció que la participación para decir palabras en inglés eran mínimas, incluso cuando se les proyectaron canciones y videos en inglés, los niños respondían en español y requerían acompañamiento constante del docente, lo que claramente confirmó la hipótesis principal planteada: la escasez de estrategias didácticas adaptadas a sus edades y la falta de exposición al idioma inglés, dificultaban el desarrollo oral de los estudiantes.

De acuerdo con la motivación intrínseca de los estudiantes, se observaron indicadores muy alentadores y necesarios, ya que la propuesta va enfocada en el uso de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas para fortalecer la habilidad oral comunicativa de los

estudiantes del grado transición 02, los participantes reaccionaban con entusiasmo ante estímulos visuales como imágenes, canciones, cuentos, lo que relevó un potencial valioso para poder implementar metodologías activas y multisensoriales.

De este modo, se confirmó la hipótesis de que, a pesar de sus limitaciones lingüística iniciales, la población contaba con una base motivacional que se puede potenciar por medio de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas, logrando que los estudiantes obtengan buenos resultados, los cuales mediante la implementación de estas, se vieron puntos muy destacables en esta propuesta pedagógica, lo que nos asegura que mientras más énfasis hagamos en usar los recursos mencionados, los resultados pueden ser más significativos.

Durante la fase de experimentación, se implementaron recursos audiovisuales y actividades gamificadas diseñadas específicamente para estudiantes del grado transición 02, luego de haber hecho un análisis, tener en cuenta sus edades y necesidades, debido a que para lograr un impacto positivo, es necesario tener muy presente los factores que influyen directamente e indirectamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los cuales ya mencionamos, sus edades, los estilos de aprendizaje, el curso al que va dirigido y las falencias, lo cual es importante y fueron diseñadas con el objetivo de fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking”.

La variable aplicada mostró un impacto positivo en la dinámica de la clase e influyó en la unidad de análisis al propiciar una transformación evidente en el uso y el comportamiento lingüístico de los estudiantes, ya que estos pasaron de una participación mínima y dependiente del docente a estar muy activos y participativos respondiendo a preguntas básicas en inglés What color is it?, What number is it?, mostrando mayor disposición para hablar en inglés y usando el idioma con más confianza. Las canciones con movimientos, los cuentos animados en inglés y las

actividades interactivas en plataformas con Wordwall y Canva permitieron a los niños adquirir nuevo vocabulario y utilizarlo en contextos significativos. La repetición guiada con ayuda de los recursos audiovisuales y actividades gamificadas favoreció la fluidez, la pronunciación, la seguridad y la espontaneidad al momento de decir palabras en inglés, lo cual es importante para poder facilitar la comprensión y activar procesos cognitivos, para así; crear un ambiente bilingüe en el que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades.

Este impacto positivo de la variable en la unidad de análisis confirma lo planteado por Harmer (2007), quien argumenta que el Speaking se fortalece a través de la práctica contextualizada, así como con lo expuesto por Mayer (2001) y Moreno y Mayer (2007), quienes afirman que los recursos audiovisuales facilitan la comprensión y retención del lenguaje al activar múltiples canales sensoriales. Esto se refleja en los avances observados en el aula, donde se obtuvieron buenos avances al interiorizar vocabulario y expresarlo.

Lo mencionado anteriormente, sustenta de manera favorable nuestra propuesta pedagógica porque el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas son estrategias didácticas y prácticas para desarrollar con los estudiantes, generando cambios en el proceso de aprendizaje, y a su vez; fortaleciendo la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” de los estudiantes del grado transición 02.

Por otra parte, se destaca que el diseño gamificado, las actividades hechas en las herramientas de aprendizaje, aumentó la participación constante y repetición de las palabras debido al enfoque adaptado, esto es necesario porque facilita el aprendizaje y los autores argumentan Werbach y Hunter (2012), argumentan que el juego pedagógico incrementa la motivación intrínseca mediante retos y retroalimentación inmediata. Por otra parte, se evidenció

que la variable no solo produjo un cambio metodológico, sino también una evolución significativa en la manera en que los estudiantes se relacionan con el idioma inglés.

Estos avances son muy interesantes y es por eso que los alineamos con los planteamientos de Vygotsky (1978), quien afirma que el desarrollo del lenguaje se potencia mediante la interacción social mediada por herramientas culturales, y también con Bruner (1996), al destacar que el aprendizaje significativo se construye a partir de la experiencia activa del niño. Lo que se une a favor de nuestra propuesta pedagógica, sustentando la importancia de crear estrategias para fortalecer y mejorar las falencias identificadas, en este caso; fortalecer la habilidad oral comunicativa en inglés “Speaking” por medio de recursos audiovisuales y actividades gamificadas.

De acuerdo con esto, la intervención no solo fue necesaria y oportuna para impactar la competencia lingüística, sino que también creó algo muy importante y es la dimensión subjetiva y emocional del proceso de aprendizaje, fortaleciendo la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking”, la motivación y la capacidad de interactuar frecuentemente con el idioma inglés.

Los hallazgos obtenidos en esta propuesta investigativa coinciden significativamente con estudios previos abordados en el marco teórico, lo que valida y refuerza la efectividad del enfoque utilizado. Por ejemplo, Moreno y Mayer (2007) destacan que los recursos audiovisuales activan múltiples canales sensoriales, facilitando la comprensión y la retención del lenguaje, lo cual se evidenció en los estudiantes del grado transición 02 al mostrar una mayor capacidad para recordar y emplear vocabulario en inglés después de participar en actividades que involucraban canciones, cuentos animados y videos interactivos.

Asimismo, Harmer (2007) plantea que el desarrollo de la habilidad oral requiere práctica contextualizada y significativa, y fue precisamente esto lo que se logró mediante las actividades

diseñadas, donde los estudiantes respondían preguntas básicas en inglés en contextos lúdicos y cercanos a su realidad.

Por otra parte, el componente gamificado de la propuesta está respaldado por autores como Werbach y Hunter (2012), quienes argumentan que la gamificación incrementa la motivación intrínseca del estudiante mediante el uso de retos y recompensas inmediatas. Esta teoría se reflejó claramente en la actitud positiva de los niños hacia las actividades, la disposición constante para participar y el entusiasmo por repetir palabras o frases en inglés. A diferencia de otras investigaciones que aplican estas estrategias en niveles superiores de escolaridad, este estudio aporta una perspectiva innovadora al demostrar que incluso en etapas tan iniciales como el grado transición, el uso intencional de herramientas lúdicas y visuales puede generar resultados concretos en la habilidad oral. Esta diferencia puede explicarse por el diseño metodológico adaptado a las características específicas de los niños y por la incorporación activa de elementos del juego como motivadores claves del aprendizaje.

A pesar de los resultados favorables, esta propuesta investigativa también enfrentó ciertas limitaciones que es importante reconocer, ya que pudieron influir en el alcance total de los logros observados. Una de las principales limitaciones fue el tiempo reducido para la implementación de las actividades, lo que restringió la posibilidad de profundizar en la adquisición progresiva del vocabulario y en la consolidación de ciertas expresiones orales. El proceso se desarrolló en un número limitado de sesiones, lo cual, aunque suficiente para evidenciar cambios significativos, deja abierta la posibilidad de obtener resultados aún más robustos con una intervención a más largo plazo. Esta restricción temporal pudo limitar el desarrollo continuo de las habilidades orales y la internalización del nuevo vocabulario, lo que sugiere que algunos avances observados podrían no haberse consolidado completamente. Para futuras investigaciones, se recomienda

planificar procesos con mayor duración y frecuencia de sesiones, lo que permitiría no solo reforzar los aprendizajes adquiridos, sino también evaluar su sostenibilidad en el tiempo. Asimismo, una implementación más extensa facilitaría el seguimiento del progreso individual y colectivo de los estudiantes, brindando una visión más amplia y precisa del impacto de la propuesta pedagógica.

Otra limitación importante fue la dependencia de los recursos tecnológicos, especialmente durante las sesiones virtuales. En algunas ocasiones, factores como fallas en la conexión a internet o dificultades técnicas con el audio o el video impidieron que todos los estudiantes vivieran la experiencia de aprendizaje de manera equitativa. Asimismo, el tamaño reducido de la muestra (un solo grupo de grado transición) limita la generalización de los resultados a otros contextos escolares. No todos los niños tuvieron el mismo nivel de participación por factores individuales, como la timidez, el nivel de apoyo familiar o la atención sostenida en entornos virtuales.

Los hallazgos obtenidos en esta propuesta tienen importantes implicaciones prácticas tanto para el contexto educativo inmediato como para futuras orientaciones metodológicas en la enseñanza del inglés en la educación inicial. En primer lugar, los resultados demuestran que es viable y altamente beneficioso introducir estrategias didácticas innovadoras desde edades tempranas, y que el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas no solo es efectivo, sino también necesario para captar el interés de los estudiantes de grado transición, quienes aprenden principalmente a través del juego y la experiencia directa. Esto invita a repensar las prácticas tradicionales de enseñanza del inglés que aún se basan en la repetición mecánica y el uso de materiales descontextualizados, poco adaptados a las características de los niños en esta etapa.

En la práctica pedagógica, estas evidencias sugieren que se deben fomentar metodologías más activas, sensoriales y afectivas, que integren elementos visuales y lúdicos como parte del currículo formal. Además, se destaca la necesidad de formar y acompañar a los docentes en el uso de plataformas como Wordwall, Canva y otras herramientas digitales que enriquecen el aprendizaje. A nivel institucional, los hallazgos pueden influir en la formulación de proyectos pedagógicos de aula que promuevan el desarrollo temprano del inglés como lengua extranjera, alineados con los intereses y necesidades de los estudiantes. Finalmente, en el plano comunitario, se reconoce el rol clave de las familias, quienes pueden convertirse en aliados del proceso educativo cuando comprenden la importancia del apoyo en casa y se sienten involucradas en las dinámicas escolares. Esto convierte el aprendizaje en un proceso más integral y sostenible en el tiempo.

En conclusión, el análisis y discusión de los resultados permite afirmar que la implementación de recursos audiovisuales y actividades gamificadas logró fortalecer de manera significativa la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en los estudiantes del grado transición 02 de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz. La propuesta no solo promovió una mayor participación y uso del idioma, sino que también generó transformaciones en la actitud, la motivación y la identidad lingüística de los estudiantes, quienes comenzaron a verse como aprendices capaces de interactuar con una segunda lengua desde temprana edad.

A partir de esta experiencia, surgen nuevas preguntas de investigación como: ¿Qué impacto tendría esta misma propuesta si se implementara durante todo el año escolar? ¿Sería igual de eficaz la implementación de las actividades si se hace en el grado transición 01? ¿Los estudiantes del grado transición hubieran demostrado más desempeño si tuvieran a un docente especializado en inglés para dar sus clases? ¿Qué cambios se observarían en la pronunciación y

fluidez de los estudiantes si se implementan las actividades tres veces por semana? ¿Será que el vocabulario de los niños cambiaría si se les asignan actividades gamificadas extras para sus casas? Estas son preguntas que abren nuevas líneas de investigación centradas en la habilidad comunicativa oral en inglés, con el fin de que se hagan intervenciones y se pueda investigar para proponer soluciones por medio de diferentes recursos o los mismos y generar cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en lo anterior, se reafirma el potencial de este tipo de estrategias para transformar positivamente la experiencia de aprendizaje del inglés en la educación preescolar. Dicho potencial hace énfasis a que los recursos audiovisuales y las actividades gamificadas generan ambientes de aprendizaje significativos, ya que el uso de la tecnología es lo que hoy en día más capta la atención de la nueva generación y aún más si son adaptados a las características cognitivas y necesidades de aprendizaje de los estudiantes entre los 5 y 6 años. Además, esta intervención pedagógica no solo ayudó a fortalecer la habilidad comunicativa oral en inglés “Speaking” en aspectos como la pronunciación, fluidez y la seguridad al expresarse, sino que también influyó directamente a que los estudiantes tuvieran más relación con el idioma, logrando desarrollar en ellos una identidad positiva como aprendices de una segunda lengua (L2).

Por lo tanto, esta experiencia demuestra y da a entender que es posible aplicar metodologías activas y adaptadas al entorno de educación inicial, para lograr un impacto real en el aprendizaje de un segundo idioma y en las habilidades lingüísticas de los estudiantes. La propuesta puede ser de gran ayuda y servir de base para nuevos proyectos que surjan enfocados en el bilingüismo desde la primera infancia, con estrategias que estén enfocadas en las necesidades de la nueva era, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación

(TIC), los recursos audiovisuales y la participación significativa de los estudiantes desde pequeños en su proceso de aprendizaje.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados alcanzados durante la implementación de esta propuesta pedagógica revelan que el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas tuvo un efecto notable en el fortalecimiento de la habilidad comunicativa oral en inglés en estudiantes de grado transición 02. Se observó un incremento en la participación, comprensión y uso espontáneo del vocabulario en contextos significativos. Estos avances permiten afirmar que se logró cumplir con los objetivos planteados inicialmente, ya que la población infantil respondió positivamente a los estímulos ofrecidos. La propuesta permitió generar ambientes de aprendizaje dinámicos que motivaron a los niños a expresarse en inglés. De esta manera, se evidenció una correspondencia clara entre los hallazgos obtenidos y la pregunta orientadora que dio origen a esta experiencia pedagógica.

Esta propuesta pedagógica no solo propició avances en el plano académico, sino que también permitió movilizar aspectos ontológicos fundamentales en los niños participantes. A lo largo del proceso, se evidenció una transformación en su autopercepción como aprendices capaces de usar una segunda lengua. La motivación y el entusiasmo reflejados en su comportamiento, junto con la forma en que se apropiaron del inglés como parte de su rutina, demuestran una evolución significativa en su identidad como estudiantes activos y que reconocen puntos de partidas en inglés como los saludos, comandos, los números, los colores, los miembros de la familia y algunos objetos. Se generó un vínculo afectivo con el idioma y con las dinámicas de clase, lo que influyó positivamente en su seguridad y disposición para comunicarse. Este cambio profundo representa un logro clave dentro del propósito formativo del trabajo.

La variable aplicada en esta propuesta pedagógica, el uso de recursos audiovisuales y actividades gamificadas, tuvo un impacto significativo en la manera en que los estudiantes interactuaban con el idioma inglés. Se incrementó el uso espontáneo del vocabulario aprendido y se evidenció una mejora en la pronunciación y fluidez de expresiones básicas. Sin embargo, también se identificaron limitaciones como el corto tiempo de intervención y la necesidad de mayor acompañamiento individualizado en algunos casos. A pesar de ello, los logros obtenidos demuestran que estas estrategias son viables y efectivas para fomentar el desarrollo oral en inglés en niños pequeños. Este resultado fortalece la idea de que la educación inicial debe apoyarse en metodologías multisensoriales y creativas, para lograr que los estudiantes desde tempranas edades se conecten con las clases y puedan concentrarse, para así estas estrategias, influyan en el proceso de aprendizaje, ayudando a que fortalezcan la comunicación y la relación con una segunda lengua (L2).

Los aportes de esta propuesta pedagógica se suman a las prácticas innovadoras que promueven el aprendizaje del inglés desde una perspectiva activa y significativa. El enfoque implementado demuestra que las herramientas tecnológicas de la mano con los recursos audiovisuales y la gamificación, pueden integrarse eficazmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, enriqueciendo las experiencias educativas desde edades tempranas. Esta experiencia no solo ofrece resultados prácticos, sino también contribuciones valiosas al campo metodológico, al proponer una combinación efectiva entre recursos audiovisuales y actividades gamificadas. Su valor radica en abrir caminos para nuevas propuestas que continúen explorando cómo generar ambientes bilingües accesibles y motivadores. Así, esta propuesta puede servir como base para futuras experiencias en contextos similares.

Se recomienda que los docentes del nivel preescolar incorporen de manera sistemática el uso de recursos audiovisuales y estrategias gamificadas en sus clases de inglés, ya que han demostrado ser herramientas efectivas para despertar el interés, fomentar la participación activa y mejorar la retención del vocabulario. En el contexto específico de la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz, sería conveniente continuar con estas prácticas e incluso capacitar al cuerpo docente para diseñar actividades lúdicas y tecnológicas ajustadas a las características de sus estudiantes. También se sugiere establecer un cronograma regular que permita reforzar el aprendizaje por medio de la repetición y contextualización del idioma en situaciones cotidianas del aula, ya que mientras más se relacionen con el idioma, los resultados son mejores.

Para futuras propuestas pedagógicas, sería beneficioso extender el tiempo de implementación, permitiendo un seguimiento más profundo de los avances de los estudiantes. Asimismo, se recomienda considerar nuevas variables o estrategias, como el uso de tecnologías emergentes (realidad aumentada, aplicaciones interactivas, herramientas con inteligencia artificial- IA), que podrían enriquecer aún más el proceso de adquisición del idioma. También sería pertinente realizar un estudio comparativo con otros grupos de edad o contextos rurales y urbanos, con el fin de identificar patrones comunes o diferencias relevantes. Esto brindaría una visión más amplia del alcance de estas metodologías y contribuiría a su adaptación para diversos entornos educativos.

### Referencias Bibliográficas

- Bárcena-Toyos, P. (2022). La gamificación como herramienta para dinamizar la evaluación continua en un máster universitario. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 15(30), 109–119.  
<https://doi.org/10.55777/rea.v15i30.4598>
- Bruner, J. S. (1998). *The culture of education*. Harvard University Press.  
<https://globeducate.s3.amazonaws.com/PDF%2FbrunerFolkPedagogy.pdf>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.  
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, febrero 8). Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación. *Diario Oficial* No. 41.214.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Dumitru, I., Câmpean, A., & Suciú, R. (2023). Learners' motivation through gamification and digital games. *Educational Alternatives*, 21(1), 306–316.  
<https://doi.org/10.62991/EA1996158681>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2014). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science+Business Media.  
[https://books.google.com/books/about/Intrinsic\\_Motivation\\_and\\_Self\\_Determinat.html?hl=es&id=M3CpBgAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Intrinsic_Motivation_and_Self_Determinat.html?hl=es&id=M3CpBgAAQBAJ)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15).  
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

[https://books.google.com/books/about/The\\_Gamification\\_of\\_Learning\\_and\\_Instruc.html?hl=es&id=GLr81qqtELcC](https://books.google.com/books/about/The_Gamification_of_Learning_and_Instruc.html?hl=es&id=GLr81qqtELcC)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. Ministerio de Educación Nacional.

[https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral* [PDF].

[https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). *Guía 50: Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial* [PDF].

[https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880\\_archivo\\_pdf\\_guia\\_50.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_archivo_pdf_guia_50.pdf)

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias). (2018). *Política de ética, bioética e integridad científica* [PDF]. [https://minciencias.gov.co/sites/default/files/pdf\\_politica.pdf](https://minciencias.gov.co/sites/default/files/pdf_politica.pdf)

Moreno, R., & Mayer, R. (2007). *Interactive multimodal learning environments: Special issue on interactive learning environments: Contemporary issues and trends*. *Educational*

*Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>

Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño* [PDF].

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Nicolopoulou, A., Cortina, K. S., Ilgaz, H., Cates, C. B., & De Sá, A. B. (2015). *Using a narrative- and play-based activity to promote low-income preschoolers' oral language,*

emergent literacy, and social competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 31, 147–162. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.01.006>

Piaget, J. (1971). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge* (E. Duckworth, Trans.). Grossman Publishers. <https://archive.org/details/psychologyepiste00jean>

UNESCO. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos* [PDF]. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa)

Vygotskij, L. S., & Cole, M. (1981). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

[https://books.google.com/books/about/Mind\\_in\\_Society.html?hl=es&id=RxjjUefze\\_oC](https://books.google.com/books/about/Mind_in_Society.html?hl=es&id=RxjjUefze_oC)

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press.

[https://books.google.com/books/about/The\\_Gamification\\_Toolkit.html?hl=es&id=2PU1EAAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/The_Gamification_Toolkit.html?hl=es&id=2PU1EAAAQBAJ)

[EAAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/The_Gamification_Toolkit.html?hl=es&id=2PU1EAAAQBAJ)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de los Lesson Plans*

<https://drive.google.com/drive/folders/1tHpajDNa10Abps-TmzipwoFGvzYvHKBK?usp=sharing>

**Apéndice B**

*Carpeta de Evidencias de los Diarios Reflexivos*

[https://drive.google.com/drive/folders/1PPnoaFRztaHgUVtz9Pt3yzHewahIZkaG?usp=sh  
aring](https://drive.google.com/drive/folders/1PPnoaFRztaHgUVtz9Pt3yzHewahIZkaG?usp=sharing)

**Apéndice C**

*Carpeta de Evidencias de las Actividades Implementadas*

[https://drive.google.com/drive/folders/1IwhnbQ\\_EoP\\_i7u0ypw8wIVmEUrDVNcGV?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1IwhnbQ_EoP_i7u0ypw8wIVmEUrDVNcGV?usp=sharing)

**Apéndice D**

*Carpeta de Evidencias de las Actividades Diseñadas*

[https://drive.google.com/drive/folders/19yYxT\\_2UNw48JMMnwEbrvu\\_00XryiRmW?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/19yYxT_2UNw48JMMnwEbrvu_00XryiRmW?usp=sharing)