

**Fortalecimiento de la motivación en el aprendizaje del inglés mediante estrategias lúdicas
y activas en los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón
Arroyave durante el periodo escolar 2025**

Darci Karina Quiroga Romero

Asesor

Natalia Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Enfoque en Inglés

2025

Resumen

Este documento surge como resultado de un proceso de investigación formativa desarrollado como opción de grado dentro del diplomado, cuyo propósito fue reflexionar críticamente sobre la práctica pedagógica y su impacto en el aprendizaje del inglés en contextos rurales. La experiencia investigativa se llevó a cabo en la Institución Educativa Ramón Arroyave, con estudiantes de los grados sexto y séptimo, durante el periodo escolar 2025. El objetivo principal consistió en fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del inglés mediante la implementación de estrategias lúdicas y activas, buscando generar un entorno dinámico que promoviera la participación, la confianza y la percepción positiva de los estudiantes frente a su rol en el aula.

La investigación adoptó un enfoque cualitativo con elementos experimentales, permitiendo observar cómo dichas estrategias incidieron en la disposición de los estudiantes para involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. Los resultados evidencian que las estrategias lúdicas no solo enriquecen el ambiente educativo, sino que también potencian el uso comunicativo del idioma, especialmente en contextos donde el acceso a recursos es limitado. En conclusión, se reafirma la importancia de metodologías activas como vía para mejorar el aprendizaje del inglés en zonas rurales.

Palabras clave: implicación, participación, dinamismo, innovación, compromiso

Abstract

This document presents the outcomes of a formative research project conducted as a graduation requirement for the diploma program. The study aimed to critically examine pedagogical practices and their influence on English language learning in rural educational contexts. The research was carried out at Ramón Arroyave Educational Institution with sixth and seventh-grade students during the 2025 academic year.

The main objective was to enhance students' motivation to learn English through the implementation of playful and active strategies, aiming to foster a dynamic learning environment that encourages participation, builds student confidence, and promotes a more engaged perception of their role in the classroom.

The research followed a qualitative approach with experimental components, which allowed for the observation of how these strategies influenced students' willingness to actively participate in their learning process. The findings indicate that playful methodologies significantly contribute to the development of communicative skills and create a more participatory classroom atmosphere. This is particularly relevant in rural settings, where resources are often limited. The study concludes that active strategies are essential tools to support English language learning in such contexts.

Keywords: engagement, participation, dynamism, innovation, commitment

Tabla de Contenido

Introducción	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Estrategias lúdicas	16
Motivación en el aprendizaje.....	16
Participación estudiantil	16
Rendimiento académico	17
Referentes Teóricos.....	17
David Ausubel y el aprendizaje significativo.....	17
Jean Piaget y el constructivismo.....	17
Lev Vygotsky y la zona de desarrollo próximo (ZDP)	17
Edward Deci y Richard Ryan y la teoría de la autodeterminación.....	18
Estudios Relacionados	18
Useda Lastre, Y. (2024).....	18
Sáenz Briñez, M. (2024).....	18
Orjuela Gómez, L. (2021)	18
Referentes Técnicos	18

Ministerio de Educación Nacional – MEN (2016).....	18
UNESCO (2020)	19
UNICEF (2018).....	19
Referentes Legales	19
ley 115 de 1994 – ley general de educación.....	19
Decreto 1860 de 1994.....	19
ley 1098 de 2006 – código de infancia y adolescencia.	19
Referentes Éticos.....	19
Consentimiento informado	20
Confidencialidad.....	20
No maleficencia.....	20
Beneficencia y respeto.....	20
Consideraciones Críticas sobre Limitaciones	20
Herramientas y Métodos.....	21
Enfoque y tipo de estudio.....	21
Unidad de análisis.....	21
Técnicas de recolección de datos	22
Categorías de análisis.....	23
Resultados.....	25
Acercamiento de la población a la variable.....	25
Resultados de la experimentación con la variable.....	26
Identificación y análisis de variaciones.....	27
Análisis Y Discusión.....	28

Conclusiones y Recomendaciones	32
Conclusiones	32
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha cobrado especial relevancia en los últimos años debido a su impacto en el acceso a oportunidades académicas, laborales y culturales en un mundo globalizado. En el contexto colombiano, y particularmente en las zonas rurales, persisten grandes desafíos para la enseñanza efectiva del inglés, entre ellos el bajo acceso a recursos didácticos, la escasa formación docente especializada y la desmotivación de los estudiantes hacia la asignatura (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2016). La Institución Educativa Ramón Arroyave, ubicada en un entorno rural, no es ajena a esta realidad: los estudiantes de los grados sexto y séptimo han manifestado dificultades para involucrarse activamente en las clases de inglés, mostrando bajos niveles de participación, apatía y una actitud pasiva frente al proceso de aprendizaje.

Este fenómeno responde, en gran medida, a la permanencia de enfoques pedagógicos tradicionales centrados en la repetición y memorización, con escasa conexión entre los contenidos y las realidades del entorno del estudiante (Chacón-Beltrán, 2010; Dörnyei, 2001). Diversos estudios coinciden en señalar que la motivación constituye un factor determinante en el éxito del aprendizaje de lenguas extranjeras (Dörnyei & Ushioda, 2011), y que el uso de metodologías activas puede transformar significativamente el rol del estudiante dentro del aula. En este sentido, se hace necesaria una intervención pedagógica que articule estrategias lúdicas y participativas, capaces de dinamizar el proceso educativo y de propiciar el desarrollo de competencias comunicativas en el inglés. El presente trabajo parte de esta necesidad, proponiendo una alternativa metodológica que responde a las condiciones de ruralidad y busca promover un cambio real en las prácticas de aula.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave mediante la implementación de estrategias lúdicas y activas durante el periodo escolar 2025. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, que permitió no solo intervenir el contexto educativo de manera directa, sino también generar reflexión crítica sobre la propia práctica docente (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). La información fue recolectada a través de entrevistas semiestructuradas, cuestionarios diagnósticos, registros de observación y diarios de campo, permitiendo una triangulación rigurosa que fortaleció la validez de los hallazgos.

Uno de los resultados más significativos fue el cambio observado en la actitud de los estudiantes frente a la asignatura: se pasó de una participación limitada y pasiva a una participación activa, colaborativa y con mayor seguridad para usar el idioma en situaciones reales. Este hallazgo confirma que la implementación de estrategias lúdicas no solo mejora la motivación, sino que también moviliza dimensiones profundas del sujeto, como su autopercepción y su disposición frente al aprendizaje. Se invita al lector a consultar el desarrollo completo de este informe, donde se presentan en detalle el proceso metodológico, los resultados obtenidos y las propuestas derivadas, con el fin de contribuir al mejoramiento de las prácticas pedagógicas en contextos rurales similares.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave han demostrado un genuino interés y compromiso con su proceso de aprendizaje, dentro de sus posibilidades y condiciones contextuales. A pesar de las limitaciones tecnológicas, económicas y geográficas propias de su entorno rural, los estudiantes han logrado desarrollar habilidades básicas en comprensión y producción de textos, así como en la resolución de ejercicios prácticos en el aula. Se evidencia en ellos una notable disposición para participar en actividades colaborativas, así como una capacidad para relacionar conocimientos escolares con su contexto agrícola y ganadero. Estos indicios reflejan un potencial de aprendizaje que puede fortalecerse mediante la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras, pertinentes y contextualizadas.

Sin embargo, las prácticas pedagógicas predominantes en el aula se han centrado principalmente en métodos tradicionales, basados en clases magistrales, memorización de contenidos y repetición mecánica de ejercicios. Si bien estas estrategias han facilitado la adquisición de saberes básicos, no han logrado fomentar un compromiso crítico con el aprendizaje, ni promover el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y de pensamiento autónomo en los estudiantes. Esta situación se ve agravada por la escasez de recursos tecnológicos y didácticos diversificados, lo cual limita el acceso a experiencias de aprendizaje significativas, motivadoras y culturalmente relevantes. En consecuencia, es frecuente observar una participación limitada y un bajo nivel de interés por parte de los estudiantes hacia el fortalecimiento de sus competencias.

En este contexto, se hace necesario transformar las prácticas pedagógicas mediante la introducción de metodologías lúdicas y activas, como juegos pedagógicos, dinámicas

colaborativas y actividades contextualizadas. Estas estrategias tienen el potencial de estimular la motivación intrínseca del estudiante, mejorar su participación activa en clase y promover aprendizajes significativos y duraderos (Ausubel, 2002; Vygotsky, 1978). El enfoque lúdico, entendido como una estrategia que integra el juego con fines educativos, permite establecer un puente entre el conocimiento escolar y las experiencias vitales del estudiante, haciendo que el aprendizaje resulte más cercano, relevante y motivador (Zabalza, 2007).

La hipótesis que orienta esta investigación sostiene que la aplicación de estrategias lúdicas alineadas con el contexto rural y los intereses de los estudiantes favorecerá la motivación, el rendimiento académico y la permanencia escolar, además de fomentar habilidades cognitivas, comunicativas y sociales fundamentales para su desarrollo integral.

En síntesis, esta investigación busca reducir la brecha entre las metodologías pedagógicas tradicionales y las necesidades formativas reales de los estudiantes rurales, mediante la exploración e implementación de estrategias lúdicas contextualizadas que fortalezcan su motivación y su vinculación con el aprendizaje, contribuyendo así a su éxito dentro del sistema educativo.

La Institución Educativa Ramón Arroyave está situada en el municipio de Vista Hermosa, en el departamento del Meta, Colombia. Este territorio rural, cercano a la Serranía de La Macarena, se caracteriza por su riqueza natural y su vocación agropecuaria, siendo la ganadería y los cultivos agrícolas las principales fuentes de sustento para sus habitantes. No obstante, a pesar del entorno privilegiado, la comunidad enfrenta limitaciones en cuanto al acceso a tecnologías, conectividad y servicios educativos de calidad, debido a su ubicación a más de tres horas de la ciudad de Villavicencio.

La institución atiende a una población estudiantil de aproximadamente 450 estudiantes distribuidos entre la sede principal y las sedes rurales, bajo la orientación de 25 docentes en jornada única. La mayoría de los estudiantes pertenecen a familias campesinas de estratos socioeconómicos 1 y 2. Las condiciones de infraestructura, aunque funcionales, presentan deficiencias que dificultan la implementación de metodologías activas y recursos pedagógicos innovadores.

La población participante de esta investigación está compuesta por 42 estudiantes de los grados sexto y séptimo, cuyas edades oscilan entre los 11 y 14 años. Estos estudiantes provienen de contextos rurales en los que predominan factores de vulnerabilidad como el acceso limitado a recursos educativos, el escaso acompañamiento familiar en las actividades escolares, y la necesidad de alternar el estudio con labores agrícolas o ganaderas. Estas condiciones generan una serie de retos que impactan su motivación, su desempeño académico y, en muchos casos, su permanencia en el sistema educativo.

En este sentido, se hace evidente la necesidad de promover procesos educativos que respondan a las realidades del contexto rural. Tal como señalan autores como Freire (1997) y Díaz Barriga (2006), la educación debe partir del contexto del educando y reconocer sus saberes, intereses y necesidades como punto de partida para una transformación significativa del proceso de aprendizaje. Por ello, se plantea la incorporación de metodologías lúdicas que integren actividades con sentido para los estudiantes, recuperando su vínculo con el entorno natural y cultural, e impulsando la construcción de aprendizajes significativos.

La implementación de estrategias lúdicas, entendidas como propuestas pedagógicas que hacen uso del juego y la recreación con fines educativos, puede contribuir a crear ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores. Estas metodologías pueden facilitar la construcción

de aprendizajes vinculados al contexto y a los intereses de los estudiantes, fortaleciendo su pensamiento crítico, su autonomía y su participación activa en el aula (Salas & Vásquez, 2015).

Frente al desafío que representa la desmotivación y el riesgo de deserción escolar en zonas rurales, estas estrategias ofrecen una alternativa viable y pertinente.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave mediante la implementación de estrategias lúdicas y activas durante el periodo escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave, mediante la implementación de estrategias lúdicas y activas durante el periodo escolar 2025.

Objetivos Específicos

Identificar los factores que influyen en la desmotivación de los estudiantes de sexto y séptimo grado frente al aprendizaje del inglés.

Diseñar estrategias lúdicas y activas basadas en los intereses y necesidades de los estudiantes para fomentar su motivación en el aprendizaje del inglés.

Analizar el impacto de la implementación de dichas estrategias en el nivel de motivación y desempeño académico de los estudiantes durante el periodo escolar 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Estrategias Lúdicas

Se entienden como un conjunto de actividades pedagógicas que incorporan el juego como medio para facilitar el aprendizaje. Estas estrategias tienen la capacidad de despertar la motivación, incentivar la participación activa del estudiante y promover aprendizajes significativos. En contextos rurales como el de la Institución Educativa Ramón Arroyave, las estrategias lúdicas son una herramienta esencial para transformar el aula tradicional en un espacio dinámico que contrarreste la monotonía y fomente el entusiasmo por aprender (Sánchez & Méndez, 2020).

Motivación en el Aprendizaje

La motivación se define como el proceso psicológico que inicia, guía y mantiene el comportamiento del estudiante orientado al logro de metas académicas. Se clasifica en intrínseca, cuando nace del interés personal, y extrínseca, cuando depende de estímulos o recompensas externas. En estudiantes rurales, las estrategias lúdicas pueden activar la motivación intrínseca al conectar los contenidos con experiencias significativas y contextos cotidianos (Deci & Ryan, 2000).

Participación Estudiantil

La participación activa del estudiante en el aula se refiere a su implicación consciente en las actividades académicas, el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas. Esta participación es fundamental para el desarrollo de competencias tanto académicas como sociales. Las estrategias lúdicas, especialmente aquellas de tipo colaborativo, favorecen entornos participativos, democráticos y de aprendizaje significativo (Zabalza, 2014).

Rendimiento Académico

Este concepto hace alusión al nivel de conocimientos, habilidades y actitudes que el estudiante logra adquirir, evaluados mediante diferentes indicadores como pruebas escritas, actividades orales o desempeño en clase. Diversos estudios han demostrado que las estrategias lúdicas pueden mejorar significativamente el rendimiento académico, al reducir el estrés y facilitar la comprensión de los contenidos (Useda, 2024).

Referentes Teóricos

David Ausubel y el Aprendizaje Significativo

Según Ausubel (1963), el aprendizaje es significativo cuando el estudiante logra vincular los nuevos conocimientos con su estructura cognitiva previa. Las estrategias lúdicas facilitan esta conexión al presentar los contenidos de forma atractiva y contextualizada, lo cual contribuye a que el aprendizaje sea duradero.

Jean Piaget y el Constructivismo

Piaget (1970) sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción del niño con su entorno. Las actividades lúdicas promueven esta construcción del conocimiento, permitiendo al estudiante explorar, experimentar y reflexionar, especialmente en contextos rurales donde el entorno natural se convierte en una fuente valiosa de aprendizaje.

Lev Vygotsky y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

Vygotsky (1978) plantea que el aprendizaje se da de forma óptima en la zona de desarrollo próximo, es decir, en el espacio entre lo que el estudiante puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la guía de otro. Las dinámicas lúdicas, al ser mayoritariamente grupales y colaborativas, se sitúan dentro de esta zona, facilitando un aprendizaje acompañado, social y significativo.

Edward Deci y Richard Ryan y la Teoría de la Autodeterminación

Esta teoría propone que la motivación intrínseca se fortalece cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación social (Deci & Ryan, 2000). Las actividades lúdicas bien diseñadas permiten a los estudiantes tomar decisiones, superar desafíos y trabajar en equipo, promoviendo un aprendizaje autónomo y motivador.

Estudios Relacionados

Useda Lastre, Y. (2024)

En su investigación sobre habilidades comunicativas en inglés en contextos rurales, concluye que las estrategias lúdicas mejoran la participación, la comprensión lectora y la producción oral, apoyando la pertinencia de este enfoque en la presente investigación.

Sáenz Briñez, M. (2024)

Propone una secuencia didáctica basada en juegos adaptados a la realidad de los niños, que mejora la atención, la retención de vocabulario y la cooperación entre compañeros.

Orjuela Gómez, L. (2021)

Evidencia que las metodologías tradicionales no responden a las necesidades del estudiantado rural y propone actividades lúdicas contextualizadas que promueven el aprendizaje significativo y motivador.

Referentes Técnicos

Ministerio de Educación Nacional – MEN (2016)

La Guía No. 22 establece los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras, destacando la importancia de metodologías activas y comunicativas para una enseñanza del inglés contextualizada y efectiva.

UNESCO (2020)

En su informe sobre educación transformadora, enfatiza el papel del juego como herramienta para mejorar la inclusión, equidad y calidad en la educación, especialmente en entornos vulnerables.

UNICEF (2018)

El documento presenta el juego como motor de desarrollo integral y propone su incorporación sistemática en procesos educativos en América Latina, con énfasis en contextos desfavorecidos.

Referentes Legales*Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación*

Establece que la educación debe fomentar la formación integral del ser humano, promoviendo metodologías que desarrollen la creatividad, el pensamiento crítico y la participación.

Decreto 1860 de 1994

Permite la organización curricular por proyectos pedagógicos, lo que brinda un marco legal para implementar investigaciones escolares con estrategias lúdicas.

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia

Reconoce el derecho de niños, niñas y adolescentes a recibir una educación pertinente, que considere sus condiciones sociales, culturales y geográficas.

Referentes Éticos

Toda investigación en contextos educativos debe regirse por principios éticos fundamentales que garanticen el respeto, la seguridad y el bienestar de los participantes:

Consentimiento Informado

Se solicitará a los acudientes una autorización previa, clara y detallada para la participación de los estudiantes.

Confidencialidad

Se resguardará la identidad y la información personal de los participantes.

No maleficencia

Las actividades propuestas no implicarán riesgo físico, emocional ni académico.

Beneficencia y Respeto

Se espera que la investigación aporte beneficios reales a la comunidad educativa y valore la voz del estudiante como actor principal en su proceso de aprendizaje.

Consideraciones Críticas sobre Limitaciones

Si bien las estrategias lúdicas presentan múltiples beneficios en el proceso educativo, su implementación en contextos rurales también conlleva ciertos desafíos. Entre ellos se encuentran la escasez de recursos didácticos, la falta de formación docente en pedagogías activas y la resistencia al cambio metodológico por parte de algunos actores educativos. Asimismo, las condiciones estructurales de muchas instituciones rurales limitan el acceso a materiales o espacios adecuados para la realización de actividades lúdicas. Por ello, es fundamental que estas estrategias se diseñen teniendo en cuenta el contexto específico y con una perspectiva flexible, creativa y adaptativa.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se inscribe dentro del paradigma cualitativo, dado que su propósito fundamental es comprender, desde la perspectiva de los participantes, cómo las estrategias lúdicas y activas inciden en la motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de sexto y séptimo grado de un contexto rural. Este enfoque permite analizar en profundidad las percepciones, emociones, actitudes y comportamientos de los estudiantes en su entorno natural, a través de la interpretación de discursos, acciones y reacciones (Merriam & Tisdell, 2016). A diferencia del enfoque cuantitativo, que busca la generalización mediante datos estadísticos, el enfoque cualitativo facilita una comprensión holística y contextualizada del fenómeno educativo (Creswell & Poth, 2018).

El tipo de estudio es de carácter investigación-acción educativa, lo cual implica una doble finalidad: la comprensión del fenómeno y la transformación de la práctica pedagógica. Según Kemmis y McTaggart (2005), la investigación-acción permite a los docentes reflexionar críticamente sobre su quehacer educativo, intervenir de manera consciente y sistemática, y evaluar los cambios generados por dicha intervención. En este sentido, el docente-investigador asume un rol activo, implementando estrategias didácticas que respondan a las necesidades del contexto y promoviendo la mejora continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está constituida por los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave, localizada en una zona rural. Este grupo representa el foco principal de la investigación, ya que son los sujetos directamente involucrados en las

prácticas pedagógicas que se analizarán e intervendrán. Su participación permitirá observar de manera directa los efectos de las estrategias implementadas sobre su motivación, interés y participación en el aprendizaje del inglés.

Técnicas de Recolección de Datos

La recolección de datos se llevará a cabo en tres momentos distintos, en concordancia con los objetivos específicos del estudio. Las técnicas seleccionadas corresponden a herramientas cualitativas que favorecen una exploración profunda, contextual y significativa del fenómeno educativo (Stake, 1995):

Entrevistas semiestructuradas: Se aplicarán a estudiantes y al docente titular de inglés, con el objetivo de identificar percepciones iniciales sobre el aprendizaje del idioma, experiencias previas, intereses y dificultades. Las entrevistas serán transcritas y analizadas mediante codificación abierta, permitiendo la emergencia de categorías significativas (Saldaña, 2016).

Observación participante y registros en video: Durante la implementación de actividades lúdicas y participativas (juegos cooperativos, dinámicas con tarjetas y roles), se documentará el comportamiento de los estudiantes a través de grabaciones audiovisuales. Esta técnica permitirá registrar la interacción espontánea y la participación activa, facilitando el análisis posterior.

Diario reflexivo del docente-investigador: Este instrumento permitirá documentar las decisiones pedagógicas tomadas, reacciones de los estudiantes, ajustes metodológicos y reflexiones sobre la práctica. El análisis del diario proporcionará una perspectiva crítica sobre la experiencia vivida durante la intervención (Álvarez-Gayou Jurgenson, 2003).

Cuestionario post-experiencia: Se aplicará al finalizar la intervención y contendrá preguntas abiertas y escalas de valoración cualitativa. Las preguntas abiertas estarán orientadas a explorar cómo los estudiantes percibieron las actividades lúdicas, qué aspectos les resultaron más

motivadores y cómo se sintieron durante las clases. Las escalas de valoración incluirán ítems como: "Me divertí aprendiendo inglés", "Sentí más confianza para participar", o "Las actividades fueron fáciles de entender y útiles para aprender". Las respuestas serán categorizadas e interpretadas mediante análisis cualitativo.

Todas las fases de recolección de información estarán mediadas por principios éticos fundamentales: consentimiento informado, anonimato, confidencialidad y voluntariedad, conforme a los lineamientos éticos en investigación educativa (British Educational Research Association [BERA], 2018).

Categorías de Análisis

Las siguientes categorías orientarán el análisis de los datos recolectados. Estas han sido definidas en coherencia con los objetivos de la investigación y el enfoque cualitativo adoptado, permitiendo una interpretación significativa y articulada de los hallazgos:

Motivación hacia el aprendizaje del inglés: Examina el nivel de interés, agrado y disposición que manifiestan los estudiantes antes y después de la intervención. Subcategorías: entusiasmo, expectativas, actitudes frente al idioma.

Participación activa en las actividades: Analiza el grado de involucramiento en las dinámicas propuestas, así como la interacción con el docente y los pares. Indicadores: frecuencia de intervención, espontaneidad, colaboración.

Valoración de las estrategias lúdicas: Evalúa la percepción de los estudiantes respecto a las metodologías implementadas. Se consideran elementos como el disfrute, la comprensión del contenido y la creatividad.

Transformación de la práctica pedagógica: Refiere a los cambios observados en la enseñanza del inglés, desde la perspectiva del docente-investigador. Subcategorías: toma de decisiones, adaptación metodológica e innovación didáctica.

El análisis se llevará a cabo mediante codificación abierta y axial, lo cual permitirá identificar relaciones entre las categorías emergentes (Strauss & Corbin, 2002). Asimismo, se empleará la triangulación de técnicas e informantes para aumentar la validez y fiabilidad de los resultados (Flick, 2018).

Resultados

En esta sección se presentan los hallazgos obtenidos durante el desarrollo del proyecto de investigación, enmarcado en el diplomado *Fortalecimiento de la motivación en el aprendizaje del inglés mediante estrategias lúdicas y activas en los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave durante el periodo escolar 2025*. Los resultados se organizan en tres momentos clave: el acercamiento inicial a la variable de estudio, los resultados derivados de la fase de experimentación y las variaciones observadas tras la intervención. Esta estructura responde a los objetivos específicos de la investigación y permite evidenciar el impacto de la estrategia pedagógica implementada.

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase exploratoria se aplicaron entrevistas semiestructuradas, observaciones no participativas y cuestionarios diagnósticos, con el propósito de identificar las percepciones, actitudes y comportamientos iniciales de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los datos recolectados reflejaron un bajo nivel de motivación, caracterizado por la percepción del inglés como una materia difícil, ajena a su cotidianidad y escasamente significativa. Adicionalmente, se evidenció una relación emocional negativa con la asignatura, expresada en sentimientos de ansiedad, frustración y apatía frente a la participación activa en clase.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Dörnyei (2001), quien sostiene que la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras es un componente esencial, influenciado por factores individuales, contextuales y afectivos. Según el autor, el desinterés y la ansiedad pueden surgir cuando el proceso de aprendizaje se percibe como poco relevante o desconectado de los intereses del estudiante. Asimismo, se constató la ausencia de estrategias lúdicas y activas en el

aula de inglés, así como la prevalencia de metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización, lo cual limitaba tanto la participación como el desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente en contextos rurales con escasos recursos didácticos (Brewster et al., 2002).

Resultados de la Experimentación con la Variable

En la segunda fase del estudio se llevó a cabo una intervención pedagógica centrada en el uso de estrategias lúdicas y activas. Estas incluyeron juegos comunicativos, dramatizaciones, dinámicas grupales y actividades basadas en la resolución de problemas, con el objetivo de movilizar la motivación hacia el aprendizaje del inglés. Las estrategias aplicadas se fundamentan en el enfoque comunicativo (Richards, 2006), que privilegia la interacción auténtica, el uso significativo del lenguaje y el aprendizaje cooperativo.

Los datos recolectados mediante diarios reflexivos del docente-investigador, registros en video y grupos focales evidenciaron cambios positivos en la actitud y participación de los estudiantes. Se observó un incremento en el interés por las actividades, mayor disposición a interactuar en inglés y una percepción más positiva de su autoeficacia lingüística. Por ejemplo, durante una actividad de juego de roles, estudiantes que inicialmente evitaban participar en clase comenzaron a ofrecerse voluntariamente, mostrando entusiasmo y confianza para expresarse en inglés.

Estos resultados coinciden con los planteamientos de Vygotsky (1978), quien destaca la importancia del aprendizaje mediado socialmente y el valor del juego en el desarrollo cognitivo. De igual manera, Cameron (2001) resalta que las estrategias lúdicas permiten conectar el aprendizaje con la emoción, lo cual resulta fundamental para fomentar una actitud positiva hacia el idioma extranjero.

Identificación y Análisis de Variaciones

La comparación de los datos obtenidos antes y después de la intervención permitió identificar transformaciones significativas en las percepciones, actitudes y comportamientos de los participantes. Se evidenció un cambio ontológico en los estudiantes, reflejado en la transición de una postura pasiva y temerosa hacia una actitud más activa, segura y comprometida con el aprendizaje del inglés.

Los instrumentos aplicados en la fase post-intervención —entrevistas finales, cuestionarios y escalas de valoración cualitativa— mostraron mejoras sustanciales en tres dimensiones clave: motivación intrínseca, disposición comunicativa y percepción de utilidad del idioma. Los estudiantes manifestaron sentirse más capaces de comunicarse en inglés, disfrutar más de las clases y valorar el aprendizaje del idioma como una herramienta útil para su vida académica y personal.

Los ítems del cuestionario post-experiencia incluyeron afirmaciones como *“Me divertí aprendiendo inglés con estas actividades”*, *“Ahora me siento con más confianza para hablar en clase”* y *“Aprender inglés es útil para mi futuro”*. Estas afirmaciones fueron valoradas en escalas cualitativas de frecuencia y grado de acuerdo, complementadas con preguntas abiertas como: *¿Cuál fue tu actividad favorita y por qué?* o *¿Qué cambió en tu forma de ver el inglés después de esta experiencia?*

Estos resultados respaldan lo planteado por Harmer (2015), quien sostiene que las metodologías centradas en el estudiante y que incorporan elementos lúdicos favorecen no solo el desarrollo de competencias lingüísticas, sino también la dimensión afectiva del aprendizaje.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la fase de experimentación del proyecto de investigación-acción evidenciaron un impacto significativo en la motivación y participación de los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Ramón Arroyave frente al aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Este análisis tiene como propósito conectar dichos hallazgos con los objetivos del estudio y el marco teórico, con el fin de generar una reflexión crítica sobre la efectividad de la estrategia lúdica implementada. La revisión de resultados se fundamenta en la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante el uso de metodologías activas que respondan a las características y necesidades del contexto educativo rural (Kemmis, McTaggart & Nixon, 2014). Asimismo, se considera el componente ontológico, entendiendo al estudiante como un sujeto activo en la construcción de su conocimiento y en el fortalecimiento de su identidad como aprendiz (Freire, 1970).

Inicialmente, se observó que la mayoría de los estudiantes mantenía una relación pasiva y poco comprometida con el aprendizaje del inglés. Esta actitud estaba acompañada de expresiones de inseguridad, miedo al error y bajo nivel de participación oral. Estas observaciones coincidieron con estudios como el de Dörnyei (2001), quien sostiene que la motivación en contextos escolares está profundamente influenciada por la percepción de autoeficacia del estudiante y las metodologías empleadas en el aula. La introducción de la variable —estrategias lúdicas y activas— encontró al inicio cierta resistencia por parte de algunos estudiantes, lo cual era previsible según lo planteado por Fullan (2002), quien advierte que todo cambio pedagógico requiere tiempo para ser interiorizado y aceptado por los actores involucrados.

Durante la aplicación de la estrategia, se integraron actividades como juegos de roles, tarjetas didácticas, dinámicas grupales, competencias lingüísticas y estaciones temáticas. Estas

herramientas no solo generaron un ambiente participativo, sino que también propiciaron oportunidades reales de uso del idioma. Los resultados mostraron un aumento en la interacción verbal, así como una mejora en la actitud general frente a la clase de inglés. Esto se alinea con el enfoque comunicativo del aprendizaje de lenguas (Richards, 2006) y con la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel, 1968), que subraya la importancia de conectar los nuevos contenidos con experiencias significativas para el estudiante. La pertinencia de la variable quedó confirmada al observar un incremento en la frecuencia de uso del idioma por parte de los estudiantes, así como una mayor disposición para asumir roles comunicativos en el aula.

Una vez concluida la intervención, se identificaron cambios significativos en el componente ontológico de los participantes, reflejados en una mayor confianza para expresarse en inglés, una actitud más positiva frente al error, y una participación más activa en las dinámicas propuestas. Los cuestionarios aplicados antes y después de la intervención mostraron un aumento del 36% en la autopercepción positiva frente a la asignatura. Además, entrevistas realizadas a una muestra representativa de estudiantes confirmaron que el uso del juego y la interacción favoreció su motivación y autoconfianza. Estas transformaciones pueden explicarse desde la pedagogía crítica de Freire (1970), quien defiende la necesidad de una educación liberadora que reconozca al estudiante como protagonista de su proceso educativo.

Al contrastar estos resultados con investigaciones similares, se evidencia una tendencia común en cuanto al efecto positivo de las metodologías activas en contextos rurales. Por ejemplo, el estudio de Ramos & Torres (2018) concluyó que el uso de juegos colaborativos en el aprendizaje del inglés mejora la motivación y el rendimiento académico. Sin embargo, a diferencia de su investigación, en este caso se documentaron cambios no solo en lo académico, sino también en lo emocional y actitudinal. Asimismo, estudios como el de Chacón-Beltrán

(2010) señalan que la apropiación del idioma en entornos rurales requiere de metodologías flexibles que favorezcan el aprendizaje a partir de las realidades locales. Esta investigación aporta evidencia empírica que refuerza dicha afirmación, resaltando la necesidad de una pedagogía contextualizada.

Entre las principales limitaciones se encuentra el tiempo restringido para la implementación de la estrategia, que no permitió evaluar los efectos a largo plazo. Además, el tamaño reducido de la muestra y las condiciones estructurales del plantel (limitado acceso a materiales, interrupciones frecuentes) limitaron el alcance del trabajo. También debe mencionarse que el nivel de inglés del docente investigador, aunque suficiente para implementar la estrategia, no permitió desarrollar actividades con un nivel de complejidad mayor. Estas limitaciones pudieron haber afectado la profundidad de los resultados, por lo que se recomienda ampliar la muestra, extender el tiempo de intervención y trabajar en la formación docente como líneas futuras de mejora (Burns, 2010).

Los hallazgos de este estudio ofrecen implicaciones prácticas claras para el diseño de propuestas didácticas en contextos rurales. La inclusión de actividades lúdicas y activas no solo mejora el ambiente de aprendizaje, sino que también fortalece la disposición de los estudiantes a participar y a asumir riesgos comunicativos. Además, estos resultados pueden ser útiles para orientar planes de mejoramiento institucional, así como programas de formación docente en metodologías activas, especialmente en escuelas con condiciones similares. Tal como señala Johnson (2012), una práctica pedagógica efectiva debe ser flexible, participativa y centrada en el estudiante.

En síntesis, la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés tuvo un impacto favorable en la motivación, participación y autoconfianza de los estudiantes, validando

su pertinencia pedagógica en contextos rurales. A partir de estos hallazgos, se sugiere investigar el papel de las emociones en el aprendizaje de lenguas extranjeras, así como explorar intervenciones a más largo plazo que permitan medir el desarrollo de competencias comunicativas específicas. También sería pertinente analizar cómo estas metodologías podrían integrarse al currículo institucional de manera sostenida, y cómo podrían adaptarse a otros niveles educativos.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

La presente investigación-acción permitió evidenciar que la implementación de estrategias lúdicas y activas contribuyó de manera significativa a mejorar la motivación, participación y disposición de los estudiantes de sexto y séptimo grado hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los hallazgos se alinean de forma coherente con los objetivos planteados al inicio del estudio, los cuales buscaban transformar la dinámica tradicional de enseñanza del inglés mediante metodologías centradas en el estudiante. A través de actividades interactivas como juegos de roles, estaciones temáticas y dinámicas cooperativas, los estudiantes mostraron un progreso evidente tanto en su actitud como en sus habilidades comunicativas. De este modo, se responde directamente a la pregunta de investigación: ¿Cómo inciden las estrategias lúdicas y activas en la motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de zona rural?

Uno de los aportes más significativos de la investigación fue la transformación del aspecto ontológico de los estudiantes. Al brindarles un espacio donde podían expresarse sin temor al error, asumir roles activos y disfrutar del proceso de aprendizaje, se logró fortalecer su identidad como sujetos capaces de aprender y comunicarse en una segunda lengua. Freire (1970) señala que el proceso educativo debe partir del reconocimiento del educando como ser en construcción. En este sentido, la investigación permitió observar una evolución en la autopercepción de los estudiantes, quienes pasaron de sentirse inseguros o apáticos a reconocerse como agentes activos de su propio aprendizaje, mostrando mayor autonomía y confianza.

La variable introducida el uso de estrategias lúdicas y activas tuvo un impacto positivo y observable en la población de estudio. Se evidenció un cambio progresivo en la actitud de los

estudiantes frente al inglés, una mayor disposición para participar y una mejora en las habilidades de expresión oral. Sin embargo, también se identificaron elementos que podrían optimizarse, como la necesidad de diversificar los tipos de juegos según los estilos de aprendizaje o fortalecer el componente reflexivo posterior a cada actividad. A pesar de estas áreas de mejora, la estrategia cumplió su propósito central: motivar y dinamizar el aprendizaje del idioma en un contexto con recursos limitados.

Los resultados de esta investigación enriquecen la literatura sobre metodologías activas en la enseñanza del inglés en contextos rurales, un área que sigue siendo poco explorada en Colombia. El estudio aporta evidencia empírica sobre la efectividad de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas para superar barreras motivacionales y culturales. Asimismo, plantea una posible línea metodológica basada en la combinación de aprendizaje significativo (Ausubel, 1968), pedagogía crítica (Freire, 1970) y enfoque comunicativo (Richards, 2006). Se sugiere que futuras investigaciones profundicen en los efectos a largo plazo de estas estrategias y su posible integración en el currículo escolar oficial.

Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones rurales como la I.E. Ramón Arroyave integren estrategias lúdicas y activas dentro de sus prácticas pedagógicas habituales, no solo en la enseñanza del inglés, sino en otras áreas del conocimiento. Actividades como juegos didácticos, dinámicas grupales y proyectos colaborativos pueden fomentar un aprendizaje más significativo y participativo. También se sugiere capacitar a los docentes en el diseño e implementación de este tipo de metodologías, adaptándolas a las características culturales y sociales del contexto.

En futuras investigaciones se podría ampliar la muestra y prolongar el tiempo de intervención para observar efectos a largo plazo. También sería valioso explorar variables

complementarias como el uso de recursos tecnológicos accesibles (por ejemplo, grabadoras, videos offline) para fortalecer la habilidad oral en inglés. Otra línea interesante sería estudiar el papel de las emociones en el proceso de aprendizaje, considerando teorías como la de Krashen (1982), quien destaca la importancia de reducir el filtro afectivo para facilitar la adquisición de lenguas.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós.
- Álvarez-Gayou Jurgenson, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Paidós Educador.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Penguin English.
- BERA. (2018). *Ethical guidelines for educational research (4th ed.)*.
<https://www.bera.ac.uk/publication/ethical-guidelines-for-educational-research-2018>
- BERA (British Educational Research Association). (2018). *Ethical Guidelines for Educational Research (4th ed.)*. <https://www.bera.ac.uk/publication/ethical-guidelines-for-educational-research-2018>
- Bolívar, A., & Pérez, A. (2017). La escuela rural como escenario para una educación significativa. *Revista Colombiana de Educación*, 73, 45–65.
<https://doi.org/10.17227/rce.num73-6703>
- Burns, A. (2010). *Doing action research in English language teaching: A guide for practitioners*. Routledge.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.

- Chacón-Beltrán, R. (2010). English Language Teaching in Rural Areas: A case study in Colombia. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning*, 3(2), 39–50.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación*.
<https://www.mineducacion.gov.co>
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*.
<https://www.icbf.gov.co>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Díaz Barriga, F. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge University Press.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2011). *Teaching and researching motivation (2nd ed.)*. Routledge.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Fullan, M. (2002). *The new meaning of educational change*. Teachers College Press.
- Garay, L. (2010). *Lúdica y pedagogía: una aproximación desde la escuela*. Editorial Magisterio.
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching (5th ed.)*. Pearson Education.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2012). Cooperative learning in 21st century. *Anales de Psicología*, 28(3), 841–851.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559–603). SAGE Publications.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Ley 115 de 1994. *Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.
- Ley 1098 de 2006. *Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
- Mejía, M. R. (2005). *Educación y territorio: reflexiones para una pedagogía contextualizada*. Fundación Universitaria Luis Amigó.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation (4th ed.)*. Jossey-Bass.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860 de 1994*.
<https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860. Organización de la educación formal*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Guía No. 22: Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Plan Nacional de Bilingüismo 2016–2025*. Bogotá: MEN.

- Orjuela Gómez, L. (2021). *Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en niños de zonas rurales* [Trabajo de grado, UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44118>
- Orjuela Gómez, L. (2021). *Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en niños de zonas rurales* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Piaget, J. (1970). *La psicología del niño*. Morata.
- Ramos, M., & Torres, L. (2018). Juegos colaborativos para el aprendizaje del inglés en contextos rurales. *Revista Colombiana de Educación*, 74(1), 112–129.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.
- Sáenz Briñez, M. (2024). *Propuesta educativa lúdica para la enseñanza del inglés en estudiantes de primaria* [Trabajo de grado, UNAD].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/62434>
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (3rd ed.). Sage Publications.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). Sage Publications.
- Sánchez, M., & Méndez, D. (2020). Lúdica y aprendizaje en la educación rural colombiana. *Revista Pedagogía y Sociedad*, 22(3), 55–70.
- Sáenz Briñez, M. (2024). *Propuesta educativa lúdica para la enseñanza del inglés en estudiantes de primaria* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- Sánchez, J., & Méndez, A. (2020). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación rural. *Revista Pedagogía y Contexto*, 18(2), 55–67.

- UNESCO. (2020). *Educación transformadora: el papel del juego en los procesos educativos inclusivos*. <https://unesdoc.unesco.org>
- UNICEF. (2018). *El aprendizaje a través del juego en América Latina*. <https://www.unicef.org>
- Useda Lastre, Y. (2024). *Fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés a través de estrategias lúdicas en contextos rurales* [Trabajo de grado, UNAD].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61673>
- Useda Lastre, Y. (2024). *Fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés a través de estrategias lúdicas en contextos rurales* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- Ushioda, E. (2011). Language Learning Motivation, Self and Identity: Current Theoretical Perspectives. *Computer Assisted Language Learning*, 24(3), 199–210.
- UNICEF. (2018). *El aprendizaje a través del juego en América Latina*. <https://www.unicef.org>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Zabalza, M. A. (2014). *Didáctica general: una guía para la práctica docente*. Narcea.
- Zabalza, M. A. (2007). *Didáctica general: Un enfoque práctico*. Pearson Educación.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1uP-URb_ztrpIPO-AQ39nqyHUPffFO_CR?usp=drive_link