

**Playing to speak: aprendizaje del inglés a través del juego y la comunicación en la vida real
en estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa Corazón de María de Cartagena**

Lidys Paola Peña Ortiz

Asesora

Lucy Catalina Rozo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés

2025

Resumen

El presente documento se constituye como el resultado de un ejercicio de investigación formativa, realizado en calidad de opción de grado, que permitió la reflexión acerca de la práctica pedagógica y de la investigación educativa. El referido estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Corazón De María en trabajado con estudiantes de cuarto grado de primaria. El objetivo general fue estimular el desarrollo de las habilidades comunicativas de la lengua inglesa en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena, mediante estrategias lúdicas e interactivas en el año escolar 2025. Esto se logró dentro de un enfoque cualitativo y experimental en el cual se puso a prueba la variable de estrategias lúdicas e interactivas, reconocida en sus efectos en autopercepción como sujeto activo, capaz y participativo en el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la sistemática incorporación de estas estrategias no solo facilitará el alcance del desarrollo de habilidades comunicativas básicas de lengua extranjera al inglés como comprensión auditiva y expresión oral, sino también, y en primer lugar, modificará la actitud de los estudiantes hacia el idioma al promover una actitud más segura, más entusiasta y dispuesta. comunicarse en la vida real.

Palabras clave: inglés, juego, oralidad, interactividad y comunicación.

Abstract

The present document constitutes the result of a formative research exercise, carried out as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. This study was conducted at the Corazón De María Educational Institution, working with fourth-grade primary school students. The general objective was to stimulate the development of English language communicative skills in fourth-grade students at the Corazón De María Educational Institution in Cartagena through playful and interactive strategies during the 2025 school year. This was achieved within a qualitative and experimental approach in which the variable of playful and interactive strategies was tested, recognized for its effects on self-perception as an active, capable, and participative subject in the English language learning process. From this investigative exercise, it was concluded that the systematic incorporation of these strategies not only facilitates the achievement of basic communicative skills in the English language, such as listening comprehension and oral expression, but also, and primarily, changes students' attitudes towards the language by promoting a more confident, enthusiastic, and willing attitude to communicate in real life.

Keywords: English, game, orality, interactivity, and communication.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Marcos de Referencia	14
Herramientas y Métodos	30
Resultados	36
Análisis y Discusión	44
Conclusiones y Recomendaciones	48
Referencias Bibliográficas	51
Apéndices	56

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	56
--	----

Introducción

La enseñanza del inglés en la educación primaria enfrenta el desafío de ir más allá del enfoque tradicional que se basa en la memorización mecánica de reglas y vocabulario, hacia algo mucho más comunicativo y significativo. En contextos como el de la Institución Educativa Corazón de María, ubicada en el barrio San Francisco de Cartagena de Indias, la falta de recursos combinada con alta vulnerabilidad social hace que la necesidad de idear estrategias que involucren a los niños, mostrándoles que el inglés es un activo valioso para su vida diaria, sus estudios académicos y su futura carrera, sea aún más urgente. Aunque ha habido un intento de incorporar el inglés al currículo escolar, persiste una brecha entre la teoría y la práctica: los estudiantes típicamente reciben instrucción sobre estructuras gramaticales de manera descontextualizada y carecen de oportunidades para usar el idioma en situaciones de la vida real.

Los estudios realizados por Richards y Rodgers (1999) y Cameron (2001) han notado la efectividad del juego y las dinámicas interactivas en fomentar la participación y la comprensión en centros de idiomas extranjeros. Estos casos, a diferencia de otros con alta vulnerabilidad, tienen muy pocos proyectos que integren sistemáticamente estos enfoques en la enseñanza en el aula de primaria, lo que justifica la necesidad del presente estudio.

Se planteó con éxito el objetivo general de fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de cuarto grado del Colegio Corazón de María en Cartagena. Así como también se magnifico empleando estrategias lúdicas e interactivas a lo largo del 2025. Para lograrlo, un enfoque cualitativo y experimental se adoptó en esta investigación, que se articula bajo un enfoque de estudio de caso e investigación-acción. Además, el dato se recopiló a través de dibujos, observaciones, journal reflexivo, una entrevista semiestructurada y encuestas post-intervenciones, de los cuales los datos alcanzados.

En resumen: el hallazgo más potente de la investigación es que la implementación sistemática de las plataformas juguetonas, simulación e interactivas no solo mejoró drásticamente la fluidez y la confianza de los niños al expresarse en inglés, sino que también cambió su percepción del idioma de “la escuela-nos ha de” a “la comunicación verdadera herramienta”. Los invitamos a revisar el informe completo para obtener información detallada sobre cómo abordamos la implementación de las estrategias, los resultados observados y algunas reflexiones pedagógicas que pueden aplicar.

Caracterización

Este proyecto fue creado en María Educational Institution, que se encuentra en el área de Cartagena de San Francisco. Esta área es conocida por su alta vulnerabilidad social, con problemas como la violencia, las oportunidades educativas y recreativas limitadas y situaciones económicas inestables. La escuela sirve como un lugar crucial para la educación y la seguridad de los niños, ofreciendo un entorno bien organizado y seguro en medio de circunstancias difíciles. A pesar de lo que podríamos pensar, el estado real del medio ambiente afecta la forma en que los estudiantes llegan y entienden la información, y también lo que los impulsa a aprender.

El grupo de jóvenes alumnos consiste en niños en la escuela primaria, de 9 a 11 años. La mayoría de estos niños son de familias pobres, en el grupo económico más bajo, y algunos están en situaciones financieras muy malas. Muchas personas tienen problemas para obtener los materiales de estudio necesarios en el hogar, como libros, computadoras y lugares tranquilos para aprender. En la escuela, los estudiantes a menudo luchan por mejorar sus habilidades de comunicación en inglés porque no tienen muchas posibilidades de practicar fuera de clase.

Para este grupo de estudiantes, es importante que las clases de inglés vayan más allá de solo enseñar reglas de gramática. También deben ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para comunicarse y ver nuevas posibilidades por delante. Cuando los recursos en inglés son limitados, necesitamos un método creativo para alentar a los niños a usar el inglés en la vida cotidiana. Para ellos, aprender inglés debería ser más que un tema de clase; Es una habilidad valiosa para la vida que les ayuda a comunicarse, crecer en varias situaciones y ampliar sus oportunidades en una ciudad como Cartagena, donde Turismo es una de las bases de desarrollo económico.

El aprendizaje del inglés en esta comunidad se ve influenciado por varios factores sociales, económicos y familiares. La falta de estabilidad social y la presencia de violencia pueden causar estrés y problemas emocionales que afectan la atención y el desempeño escolar de los niños. Además, las limitaciones económicas limitan su acceso a recursos adicionales para aprender, como libros, dispositivos electrónicos o internet, lo que hace que sea más difícil practicar fuera de la escuela. En muchos hogares, la ausencia de apoyo académico y la poca exposición al inglés hacen que los estudiantes dependan solo de la educación escolar para aprender este idioma. También, la idea de que el inglés es una materia complicada y poco útil en su entorno puede desanimar a los niños. Frente a estas dificultades, es importante adoptar un método de enseñanza que se base en el juego y la comunicación diaria, permitiendo que aprendan de forma significativa, activa y ajustada a su realidad.

Planteamiento del Problema

El proceso de aprender inglés entre los estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa Corazón de María ocurre en un ambiente complicado, debido a varias situaciones de vulnerabilidad social y económica. A pesar de estas dificultades, los niños han mostrado interés y disposición para aprender el idioma, destacándose en su participación oral en clase y en reconocer vocabulario básico relacionado con su entorno. Su entusiasmo por actividades interactivas, como juegos y canciones en inglés, muestra una actitud positiva y un gran potencial para desarrollar habilidades de comunicación. No obstante, su contacto con el inglés es limitado y casi únicamente ocurre durante las horas de clase, lo que limita sus posibilidades de practicar y consolidar lo que han aprendido fuera del aula.

En la actualidad, en este grupo, aprender inglés se ha hecho sobre todo de manera tradicional, enfocándose en memorizar reglas gramaticales y listas de palabras, sin aplicarlo a la comunicación diaria. Aunque algunos métodos, como usar canciones y juegos, han funcionado bien para animar a los estudiantes, la escasez de herramientas tecnológicas y materiales adicionales limita la variedad de métodos que se pueden emplear. También se ha notado que las metodologías pasivas y el enfoque en ejercicios escritos no logran realmente captar la atención de los niños ni promover un aprendizaje significativo, lo que impacta su rendimiento y confianza al usar el idioma.

Frente a esta situación, hay un interés por adoptar un enfoque educativo centrado en el juego y la comunicación diaria, que permita a los estudiantes interactuar con el idioma de una manera más activa y relevante. Se propone la idea de que usar estrategias lúdicas, como juegos de roles, dramatizaciones y actividades interactivas, favorecerá un aprendizaje más profundo, aumentando la motivación y la participación activa de los niños en el proceso de aprender inglés.

También se espera que estas estrategias ayuden a desarrollar habilidades comunicativas prácticas, mejorando su capacidad para expresarse en situaciones reales.

En resumen, la mayor falta de conocimiento que se ha encontrado es la ausencia de métodos que relacionen el aprendizaje del inglés con la vida real y las necesidades de los alumnos, lo que afecta su motivación y rendimiento en clase. Esta investigación tiene como objetivo resolver este problema al investigar nuevas maneras de enseñar que mejoren el aprendizaje del inglés como un recurso útil y fácil de obtener, en un entorno donde hay poca exposición al idioma y escasez de materiales educativos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés entre los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena mediante la implementación de estrategias lúdicas e interactivas durante el año académico 2025?

Objetivos

Objetivo General

Promover el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés entre los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena mediante la implementación de estrategias lúdicas e interactivas durante el año académico 2025.

Objetivos Específicos

Investigar cómo los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María se relacionan con estrategias lúdicas e interactivas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Incentivar el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de cuarto grado a través de estrategias lúdicas e interactivas.

Observar los cambios en el desarrollo de las habilidades de comunicación en inglés de los estudiantes de cuarto grado luego del uso de estrategias lúdicas e interactivas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El proyecto actual, titulado "Playing to speak: aprendizaje del inglés a través del juego y la comunicación en la vida real", tiene como objetivo promover el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena, utilizando estrategias lúdicas e interactivas. Para entender las bases teóricas que apoyan la investigación, es fundamental crear un marco conceptual que defina y aclare los conceptos importantes vinculados al aprendizaje de un segundo idioma en niños, el enfoque comunicativo, la enseñanza mediante el juego y cómo el entorno sociocultural influye en el aprendizaje del inglés.

A continuación, se presentan los referentes conceptuales que guían este estudio, respaldados por fuentes actualizadas y pertinentes en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras.

Habilidades Comunicativas en Inglés

Las habilidades para comunicarse en inglés incluyen la capacidad de comprender y crear mensajes de manera efectiva en diferentes situaciones. De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, estas habilidades se dividen en cuatro áreas claves:

Habilidad para hablar: capacidad de expresarse de forma clara y coherente en varias circunstancias.

Habilidad para escuchar: capacidad de entender el habla en diferentes acentos y ritmos.

Habilidad para escribir: capacidad de crear textos en inglés de manera organizada.

Habilidad para leer: capacidad de interpretar escritos en inglés con distintos niveles de dificultad.

Este proyecto se centra en la habilidad oral, ya que desarrollar la competencia comunicativa es esencial para el uso práctico del inglés en la vida diaria. Según Richards (2008), aprender a hablar en inglés debe hacerse a través de interacciones reales y relevantes, en vez de solo memorizar reglas gramaticales sin contexto. Por lo tanto, los estudiantes de cuarto grado podrán mejorar su comunicación en inglés utilizando juegos, simulaciones y pláticas relacionadas con situaciones cotidianas.

Aprendizaje Lúdico

El aprendizaje basado en juegos implica incluir juegos y actividades interactivas en la educación para impulsar la motivación y el desarrollo de habilidades. Vygotsky (1978) menciona que el juego es fundamental para el crecimiento del pensamiento, ya que ofrece una oportunidad para explorar el lenguaje, socializar y probar nuevas maneras de comunicarse. Por otro lado, Piaget (1964) señala que aprender jugando promueve el pensamiento crítico y la creatividad, puesto que los niños comprenden ideas difíciles de forma más natural. En el ámbito de enseñanza del inglés, así mismo, expertos como Cameron (2001) sugiere que jugar ayuda en el aprendizaje del idioma al disminuir la ansiedad y permitir una práctica más fluida del habla.

En este proyecto implementaremos métodos lúdicos como juegos de roles, canciones, escenas dramáticas y simulaciones de situaciones cotidianas, que incentivan la participación activa de los estudiantes y refuerzan su confianza para comunicarse en inglés.

Enfoque Comunicativo en la Enseñanza del Inglés

El Enfoque Comunicativo en la enseñanza del inglés favorece el aprendizaje del idioma utilizándolo en situaciones genuinas y prácticas, en vez de enfocarse en la repetición de las reglas gramaticales. Este método, que se originó en los años 70 y 80, se fundamenta en la idea de que el lenguaje sirve para comunicarse, y no solamente como un conjunto de normas (Richards and

Rodgers, 1999). Algunos puntos importantes del Enfoque Comunicativo son:

Uso práctico del idioma: aprender inglés en situaciones que tienen significado.

Interacción continua: fomentar la charla entre los estudiantes.

Actividades y tareas comunicativas: como juegos de rol, discusiones y simulaciones.

En este proyecto, el enfoque comunicativo es crucial porque permite que los niños aprendan inglés a través de la interacción con sus compañeros y maestros, recreando situaciones de la vida real. Esto responde a la necesidad de que los estudiantes de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena adquieran habilidades de comunicación valiosas que les sirvan más allá del aula, considerando que el inglés es una herramienta clave en una ciudad con mucho turismo.

Contexto Sociocultural y Aprendizaje de Lenguas

El proceso de aprender un idioma está muy ligado al contexto social y cultural del alumno. Según Krashen (1982), la manera más eficiente de aprender un segundo idioma es cuando los estudiantes están rodeados de situaciones de comunicación auténticas y relevantes. Esto significa que el entorno impacta de manera directa en lo fácil y rápido que los niños aprenden inglés.

En Cartagena, el turismo ofrece muchas oportunidades para que las personas interactúen con hablantes de inglés. Sin embargo, en barrios con menos recursos como San Francisco, los niños tienen pocas oportunidades de escuchar el idioma fuera de la clase. Por esta razón, es importante crear un entorno de aprendizaje que sumerja a los estudiantes, donde el inglés se utilice con frecuencia en actividades diarias dentro de la escuela.

Autores como Cummins (2000) argumentan que los elementos socioculturales influyen en la motivación y el rendimiento durante el aprendizaje de lenguas. En este contexto, el objetivo

de este proyecto es superar los obstáculos del aprendizaje convencional, proporcionando a los niños posibilidades para emplear el inglés en situaciones relevantes dentro de su realidad social.

Motivación y Aprendizaje de Idiomas

La motivación es un elemento esencial en el aprendizaje de un idioma foráneo. Gardner (1985) diferencia dos categorías de motivación:

Motivación instrumental: adquirir conocimientos de inglés por motivos prácticos (empleo, estudios, posibilidades financieras).

Impulso integrador: Estudiar inglés para interactuar con hablantes autóctonos y comprender su cultura.

En el marco de este proyecto, se trata la motivación desde un enfoque inherente, donde el juego y la expresión verbal se transforman en los impulsores del aprendizaje. De acuerdo con Dörnyei (2001), cuando los alumnos hallan disfrute en el proceso de aprendizaje, su dedicación y desempeño se incrementan de manera notable.

La aplicación del juego en la instrucción del inglés potencia la motivación al crear un entorno favorable, donde los alumnos se sienten a gusto para probar el idioma sin miedo a equivocarse.

Además, las actividades recreativas promueven la interacción y el aprendizaje en equipo, factores cruciales para reforzar la confianza en la comunicación verbal.

Referentes Teóricos

A continuación, se expone un estudio de las teorías fundamentales que respaldan el estudio denominado "Playing to Speak: El aprendizaje del inglés mediante el juego y la interacción en la vida cotidiana en alumnos de cuarto año en la Institución Educativa Corazón de María, ubicada en la ciudad de Cartagena de Indias. Este estudio se fundamenta en una revisión

de trabajos de investigación vinculados al aprendizaje lúdico y comunicativo del inglés en niños de nivel primario, haciendo uso de fuentes académicas pertinentes.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

La Teoría del Aprendizaje Significativo, formulada por David Ausubel, argumenta que el proceso de aprendizaje es más eficaz cuando la información nueva tiene una relación significativa con el saber previo del alumno (Ausubel, 1968). Dentro del marco de la instrucción en inglés, esta teoría propone que las actividades recreativas que incluyen aspectos conocidos para los alumnos pueden promover un entendimiento más detallado del idioma. Por ejemplo, actividades que engloben contextos diarios facilitan a los niños la asociación de nuevas palabras y estructuras gramaticales con vivencias previas, fomentando un aprendizaje más relevante.

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1978) subraya la relevancia del ambiente social y cultural en el progreso cognitivo. Su idea de la "Zona de Desarrollo Próximo" resalta que los niños adquieren mayor aprendizaje al interactuar con otros, particularmente en actividades que superan ligeramente su nivel de competencia actual. En términos de enseñanza del inglés, esto significa que las actividades recreativas en equipo, en las que los alumnos cooperan y se respaldan mutuamente, pueden ser particularmente eficaces para potenciar habilidades de comunicación.

Teoría de la Respuesta Física Total (TPR)

La Respuesta Física Total, ideada por Asher (1969) es una técnica de instrucción de lenguas que fusiona el lenguaje con la actividad física. Este método se fundamenta en la idea de que la vinculación de comandos verbales con gestos físicos promueve la memorización y entendimiento del nuevo lenguaje. Dentro del marco de este proyecto, la puesta en marcha de actividades que fusionen instrucciones verbales en inglés con acciones físicas puede potenciar de

forma natural y entretenida la asimilación del idioma.

Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas

La respuesta física total, ideada por Asher (1969), es un enfoque para la instrucción de lenguas que fusiona el aprendizaje lingüístico con la actividad física. Dentro del marco de este proyecto, el desarrollo de actividades que fusionen instrucciones verbales en inglés con acciones físicas puede fomentar la asimilación del idioma de forma natural y entretenida.

Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan

La Teoría de la Autodeterminación, formulada por Deci y Ryan (1985), diferencia entre la motivación intrínseca y extrínseca, subrayando que la primera, originada en el interés y el disfrute de la actividad en sí, lleva a un aprendizaje más eficaz. El objetivo al incluir juegos y actividades interactivas en la instrucción del inglés es potenciar la motivación inherente de los alumnos, lo que podría traducirse en una mayor implicación y un rendimiento superior en el aprendizaje del idioma.

Teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman

Goleman (1995) introdujo la noción de inteligencia emocional, que hace referencia a la habilidad para identificar y gestionar tanto las propias emociones como las de los demás. Dentro del ámbito educativo, las actividades recreativas que promueven la interacción social pueden asistir a los alumnos en el desarrollo de competencias emocionales, como la empatía y la cooperación, fundamentales para una comunicación eficaz en cualquier lenguaje.

Teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb

Kolb (1984) sugirió que el proceso de aprendizaje es cíclico e involucra la experiencia tangible, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Las actividades recreativas que imitan escenarios de la vida real ofrecen vivencias específicas

que los alumnos pueden meditar y utilizar en situaciones futuras, promoviendo un aprendizaje más sólido del inglés.

Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller

Sweller (1988) propuso la Teoría de la Carga Cognitiva, la cual propone que el diseño educativo debe tener en cuenta las restricciones de la memoria laboral para maximizar el aprendizaje. Las actividades recreativas adecuadamente planificadas pueden disminuir la carga cognitiva al exponer el contenido de forma atractiva y fácil de manejar, facilitando a los alumnos el procesamiento y retención de la información de forma más eficaz.

Teoría de la Enseñanza Multisensorial

La instrucción multisensorial conlleva la utilización de varios sentidos durante el proceso educativo, lo cual puede potenciar la retención y la comprensión (Fleming & Mills, 1992). Las actividades recreativas que incluyen aspectos visuales, auditivos y kinestésicos pueden adaptarse a diferentes formas de aprendizaje y promover una asimilación más integral del inglés.

Teoría del Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en el concepto de que la interacción entre alumnos fomenta una comprensión más profunda y el fortalecimiento de competencias sociales (Johnson & Johnson, 1989). Las actividades recreativas en equipo promueven la cooperación y la comunicación, ofreciendo un ambiente donde los alumnos pueden ejercitar el inglés de forma relevante y contextual.

Las teorías estudiadas apoyan la aplicación de estrategias divertidas e interactivas para la instrucción del inglés en niños de nivel primario, puesto que subrayan la relevancia del aprendizaje fundamentado en la experiencia, la interacción social y la motivación inherente.

Incorporar actividades que fusionan el juego, la comunicación genuina y el uso práctico

del idioma no solo simplifica la asimilación de nuevas estructuras lingüísticas, sino que también incrementa la confianza y la disposición de los alumnos para comunicarse en inglés. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social donde los niños adquieren saberes mediante la interacción con sus compañeros y con adultos que funcionan como intermediarios. En este contexto, las actividades recreativas orientadas a promover la colaboración y la comunicación en inglés pueden funcionar como un enlace entre el saber presente del alumno y su capacidad de crecimiento, en concordancia con la idea de la Zona de Desarrollo Próximo.

Además, es crucial tener en cuenta elementos como la motivación inherente para incentivar el compromiso y la constancia en el aprendizaje del idioma. De acuerdo con Deci y Ryan (1985), los alumnos que sienten disfrute en la actividad misma tienen mayor tendencia a participar de manera activa en el proceso de aprendizaje y a construir una habilidad más robusta en el idioma. En este escenario, los juegos y actividades interactivas pueden funcionar como incentivos para mantener la atención de los alumnos y transformar el proceso de aprendizaje en una vivencia divertida y llena de significado.

La inteligencia emocional tiene un rol crucial en el aprendizaje del inglés, dado que las emociones afectan la forma en que los niños asimilan y conservan la información (Goleman, 1995). Un entorno educativo que promueva la expresión de emociones y la interacción constructiva entre los alumnos puede disminuir la ansiedad lingüística y promover el crecimiento de competencias comunicativas. Además, tácticas como la Respuesta Física Total (Asher, 1969) pueden ayudar a disminuir el estrés vinculado al aprendizaje de un nuevo idioma, al posibilitar que los alumnos se involucren de manera activa sin miedo a equivocarse.

Igualmente, la Teoría de la Carga Cognitiva (Sweller, 1988) enfatiza la necesidad de elaborar actividades que no sobrepasen el volumen de trabajo de la memoria de los alumnos. En

este contexto, las actividades y juegos interactivos pueden organizarse de tal forma que la información novedosa se exponga de manera gradual y contextual, lo que favorece su asimilación y previene el agotamiento cognitivo. Igualmente, la instrucción multisensorial (Fleming & Mills, 1992) facilita que los niños asimilen el inglés mediante vivencias que engloben la vista, el oído y el movimiento, lo cual potencia la memorización y entendimiento del lenguaje.

Para concluir, la implementación de estas teorías en el entorno educativo de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena ofrece un marco robusto para la creación de estrategias de enseñanza que impulsen el aprendizaje del inglés de forma eficaz. Al fusionar aspectos lúdicos, interacción social, motivación y cognición, se pueden elaborar estrategias pedagógicas que no solo fortalezcan las habilidades lingüísticas de los alumnos, sino que también fomenten un aprendizaje relevante y duradero a lo largo del periodo.

Referentes Técnicos

Dentro del contexto del proyecto "Playing to speak: aprendizaje del inglés mediante el juego y la comunicación en la vida real en estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa Corazón de María de Cartagena de Indias", es crucial tener en cuenta las directrices y documentos oficiales que guían la instrucción del inglés en Colombia. Estos modelos ofrecen orientaciones operativas y metodológicas para la puesta en marcha de estrategias novedosas que promuevan el aprendizaje relevante del idioma en el entorno educativo.

Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN)

En sus directrices curriculares para la instrucción del inglés, el Ministerio de Educación Nacional (2016) destaca la relevancia del enfoque comunicativo, fomentando el desarrollo de habilidades que habiliten a los alumnos para interactuar en contextos reales. El informe

Colombia Bilingüe 2014-2025 resalta la importancia de potenciar la instrucción del inglés en la educación primaria y secundaria, promoviendo métodos activos y tácticas de aprendizaje fundamentadas en la interacción y el contexto del idioma. Este marco apoya la utilización del juego como instrumento educativo para potenciar de forma eficaz y atractiva las habilidades lingüísticas.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para Inglés en Educación Primaria

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) establecidos por el MEN dictan que, al concluir la etapa primaria, los alumnos deben tener la habilidad de entender y generar mensajes simples en inglés en situaciones diarias (MEN, 2016). En este contexto, el proyecto "Playing to Speak" se ajusta a estos criterios al dar prioridad al empleo del inglés en contextos reales de comunicación, utilizando el juego como herramienta para simplificar la asimilación del idioma y su aplicación en la vida cotidiana.

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)

El MCER es una norma global establecida en Colombia para la instrucción del inglés. En su nivel A1, vinculado a la educación primaria, se resalta la habilidad del alumno para relacionarse en contextos diarios con expresiones simples y expresiones de uso habitual (Consejo de Europa, 2001). El enfoque de este proyecto se basa en la metodología del Aprendizaje Basado en Tareas (TBLT), que sugiere actividades de carácter lúdico y funcional que faciliten a los alumnos el desarrollo de sus competencias comunicativas en un entorno significativo.

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

La UNESCO ha destacado en diversas investigaciones la relevancia del aprendizaje basado en el juego como estrategia efectiva para mejorar la motivación y el desarrollo cognitivo en niños (UNESCO, 2019). En el informe Learning through play, la organización resalta que las

actividades lúdicas fortalecen la creatividad, la cooperación y el pensamiento crítico, habilidades esenciales en el proceso de adquisición de una segunda lengua. Estos principios refuerzan la pertinencia del enfoque del proyecto, que busca integrar el inglés en situaciones de la vida real mediante dinámicas de juego que potencien la comunicación oral.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

UNICEF (2018) subraya la relevancia de ambientes educativos inclusivos y estimulantes, en los que los niños puedan fomentar de forma natural sus habilidades de comunicación (UNICEF, 2018). En este escenario, la orientación del proyecto se adecúa a las sugerencias de la organización al establecer escenarios de aprendizaje participativos donde los alumnos puedan utilizar el inglés de manera natural y relevante.

Los documentos estudiados ofrecen un robusto marco técnico para la puesta en marcha del proyecto "Playing to Speak", garantizando su conformidad con las normas nacionales e internacionales en la instrucción del inglés. La incorporación de tácticas de juego y comunicación en el entorno educativo se rige por las pautas dictadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), la UNESCO y UNICEF, promoviendo un aprendizaje del inglés basado en la interacción real y en el desarrollo de competencias comunicativas aplicables a la vida cotidiana de los estudiantes.

El proyecto "Playing to Speak" se basa en directrices pedagógicas y técnicas de entidades nacionales e internacionales, asegurando una instrucción del inglés dinámica, eficaz e inmersiva. Al dar prioridad a técnicas lúdicas y comunicativas, se genera un ambiente educativo donde los alumnos pueden potenciar sus destrezas lingüísticas de forma natural, relevante y contextual, en consonancia con las metas del plan de estudios y las demandas de los niños de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena.

Referentes Legales

El proyecto “Playing to speak: aprendizaje del inglés a través del juego y la comunicación en la vida real” se rige por un conjunto de leyes nacionales e internacionales que apoyan la instrucción en inglés en Colombia y aseguran el derecho de los niños a una educación de alta calidad, inclusiva y relevante. A continuación, se exponen las leyes fundamentales que respaldan esta propuesta:

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

Esta normativa dicta las directrices generales de la educación en Colombia y subraya la relevancia de instruir en un idioma extranjero como componente del plan de estudios escolar. El Artículo 21 señala que la instrucción en inglés debe favorecer el crecimiento de las capacidades comunicativas y culturales de los alumnos, favoreciendo su integración en un mundo global.

Decreto 1860 de 1994

Norma la estructura de la educación formal y subraya la importancia de técnicas innovadoras que se ajusten a las demandas del entorno educativo. En este contexto, el proyecto se basa en la independencia institucional para la puesta en marcha de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego y la comunicación interpersonal.

Plan Nacional de Bilingüismo (PNB) 2004 – Presente

Esta política fue implementada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) con el objetivo de optimizar la educación en inglés en Colombia. Este programa se basa en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) y fomenta el aprendizaje del inglés desde la infancia, con una perspectiva comunicativa. El proyecto "Playing to speak" concuerda con este plan al promover la utilización del inglés en situaciones reales y relevantes para los alumnos.

Resolución 18583 de 2017

Establece los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en inglés para los niveles de educación básica y media, definiendo los criterios de habilidad lingüística que los alumnos deben lograr en cada etapa educativa. En estos criterios, se subraya la relevancia de la interacción verbal y la interpretación auditiva, elementos clave en la metodología de este proyecto.

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia

Asegura el derecho de los niños y niñas a recibir educación en términos de equidad, calidad e inclusión. En este contexto, el proyecto tiene como objetivo satisfacer las especificidades del entorno educativo de los alumnos del Colegio Corazón de María en Cartagena, proporcionándoles recursos para potenciar sus competencias lingüísticas en inglés de forma relevante y accesible.

Declaración Universal de los Derechos del Niño (ONU, 1959) y Convención sobre los Derechos del Niño (1989)

Estos acuerdos internacionales, ratificados por Colombia, dictan que todos los niños tienen derecho a una educación de alta calidad y a tener acceso a oportunidades educativas que les faciliten su desarrollo integral. La instrucción del inglés como segundo idioma, a través del juego y la comunicación, fomenta este derecho al mejorar sus capacidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Como se ha venido argumentando, el proyecto "Playing to speak" se basa en un robusto marco jurídico que apoya la instrucción del inglés en la educación primaria, asegurando su relevancia y concordancia con las políticas a nivel nacional e internacional. Al incorporar el juego y la comunicación como elementos metodológicos, la propuesta cumple con las directrices dictadas por el Ministerio de Educación Nacional y otras autoridades reguladoras, fomentando

un aprendizaje relevante y comprensible para los alumnos de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena.

Referentes Éticos

En toda investigación, los referentes éticos son cruciales, ya que aseguran el respeto, la salvaguarda y el bienestar de los participantes. Dentro del ámbito educativo, estos principios adquieren una importancia particular al incluir a los niños en procesos de aprendizaje e innovación en la pedagogía. Durante la implementación del proyecto "Playing to Speak", se toman en cuenta las siguientes consideraciones éticas:

Consentimiento Informado y Asentimiento de los Estudiantes

Debido a que los sujetos del estudio son menores de edad, resulta esencial conseguir el consentimiento informado de sus padres o tutores. Este documento debe detallar de manera precisa los propósitos del proyecto, las ventajas proyectadas, el método empleado y las acciones para asegurar el bienestar de los alumnos. Además, es necesario conseguir el asentimiento de los niños, garantizando que entiendan su implicación y la acepten de forma libre.

Es por esto que, antes del desarrollo del proyecto, se llevó a cabo una junta con los padres de familia para transmitirles la relevancia de la instrucción del inglés a través de tácticas lúdicas. Se les entregó un formulario de consentimiento y se disiparon sus incertidumbres respecto al procedimiento. De igual manera, a los niños se les explicó en términos sencillos en qué consistía la propuesta y se les preguntó si querían participar.

Confidencialidad y Protección de Datos Personales

Todo el contenido adquirido durante el desarrollo del proyecto debe ser gestionado con rigurosa confidencialidad. No se divulgarán los nombres y datos personales de los alumnos y cualquier resultado conseguido se presentará de forma anónima o con seudónimos, garantizando

así la privacidad de los participantes.

Durante la etapa de valoración del efecto del proyecto, se codificó las grabaciones de las conversaciones en inglés de los niños con un número en vez de sus nombres, asegurando así su anonimato y protección.

Beneficio para los Participantes y Equidad

El estudio debe ofrecer un beneficio palpable para los alumnos participantes, garantizando que todos los involucrados tengan acceso equitativo a las estrategias pedagógicas sugeridas. Ningún niño debe ser excluido por motivos socioeconómicos, de desempeño escolar o cualquier otro criterio discriminatorio.

En la Institución Educativa Corazón de María, varios niños tenían problemas para aprender inglés a causa de la escasez de recursos en el hogar. Para asegurar equidad, se idearon actividades que no requerían de tecnología de punta y se fomentó la colaboración grupal para que todos los alumnos se respaldaran mutuamente.

Respeto por la Autonomía y Diversidad de los Estudiantes

Cada alumno posee su propio ritmo de aprendizaje y formas personales de asimilación del idioma. Por lo tanto, el proyecto tiene que respetar estas diferencias y proporcionar un entorno inclusivo, en el que todos los niños se sientan a gusto participando sin miedo a ser criticados o ridiculizados.

En una actividad de rol-playing en inglés, se dio la oportunidad a los alumnos de seleccionar los personajes con los que se sintieran más a gusto, promoviendo de esta manera la autoconfianza y la expresión natural en el idioma.

Ética en la Intervención Educativa y Evaluación

Las tácticas aplicadas deben estar en consonancia con principios de enseñanza y valores

morales que fomenten el crecimiento integral de los niños. Además, la valoración de la repercusión del proyecto debe ser imparcial y no provocar presión o ansiedad en los alumnos.

Durante una actividad en grupo en la que los niños tenían que exponer en inglés, se optó por no evaluar con calificaciones numéricas rigurosas, sino que se utilizó una retroalimentación positiva que fortalecerá su confianza y motivación.

Como hemos evidenciado en las acciones que desarrolla el proyecto "Playing to Speak" se lleva a cabo dentro de un sólido marco ético que valora el bienestar, la igualdad y la salvaguarda de los alumnos. Al aplicar tácticas fundamentadas en el juego y la comunicación, se promueve un aprendizaje seguro, estimulante y respetuoso con la singularidad de cada niño, garantizando su implicación voluntaria y fomentando un entorno de inclusión y confianza.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente proyecto adopta una perspectiva cualitativa, pues aspira a entender el efecto de las tácticas recreativas en el progreso de las competencias comunicativas en inglés en alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena. El método cualitativo es apropiado ya que posibilita investigar las percepciones, vivencias y transformaciones en el proceso de aprendizaje de los niños mediante la observación directa, la interacción con los participantes y el estudio de sus reacciones en situaciones reales (Creswell & Poth, 2018).

Además, la investigación se lleva a cabo bajo un enfoque de investigación-acción, ya que implica la puesta en marcha de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego, su valoración en el aula y la reflexión acerca de su influencia en el aprendizaje del inglés.

Para este proyecto, la investigación-acción es perfecta ya que posibilita una intervención directa en el entorno educativo y permite modificaciones en las estrategias a medida que se detectan las necesidades y progresos de los alumnos (Kemmis, McTaggart & Nixon, 2014).

El método cualitativo, en concordancia con la investigación-acción y el análisis de casos, ofrece un robusto marco metodológico para valorar la efectividad de la instrucción del inglés basada en el juego. Esto posibilita no solo detallar y examinar las variaciones en los alumnos, sino también perfeccionar de manera constante la propuesta educativa basándose en sus resultados.

Unidad de Análisis

Los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena de Indias constituyen la unidad de evaluación de este proyecto. Este conjunto de niños y niñas,

de 9 a 11 años de edad, forma parte de un entorno socioeconómico vulnerable, marcado por situaciones de gran pobreza y riesgo social. El estudio se centrará en potenciar sus competencias comunicativas en inglés mediante tácticas divertidas e interactivas, teniendo en cuenta su contexto educativo y comunitario. Adicionalmente, se examinarán sus interacciones en el aula y fuera de ella para valorar el efecto de utilizar el juego como medio para el aprendizaje del idioma en contextos diarios.

Técnicas para la Recolección de Datos

En el contexto del proyecto *Playing to Speak*, se utilizarán varias técnicas que se ajustarán a cada uno de los propósitos del estudio. El proceso de recopilación de datos se llevará a cabo en tres fases, cada una correspondiente a un objetivo específico: exploración, movilización y evaluación de cambios.

Fase 1 Exploración de conocimientos previos y contexto

En la etapa de exploración del proyecto *Playing to speak*: se llevaron a cabo varias actividades con el objetivo de entender cómo los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena interactúan inicialmente con el inglés. Para ello, se emplearon tres estrategias fundamentales: ilustraciones y representaciones visuales, diálogos y juegos de simulación, y observación directa.

Fase 2 Movilización del aprendizaje mediante la intervención

En esta fase, se pondrán en marcha tácticas divertidas e interactivas para promover la utilización del inglés en situaciones de comunicación relevantes. Para medir el progreso de los alumnos, se implementarán:

Diarios reflexivos: Los alumnos expondrán de forma escrita o gráfica sus vivencias con la utilización del inglés en actividades de ocio.

Videos de la actividad: Se registrarán sesiones fundamentales en las que los alumnos se involucren en juegos interactivos, representaciones teatrales y escenarios de comunicación simulados.

La utilización de diarios reflexivos y videos facilitará la identificación de patrones de participación, mejoras en la expresión verbal y modificaciones en la postura hacia el aprendizaje del inglés.

Fase 3 Evaluación de los cambios y percepciones finales

Para evaluar el efecto de la intervención y las modificaciones en las capacidades comunicativas de los alumnos, se utilizarán las técnicas siguientes:

Cuestionarios post-experiencia: Los alumnos contestarán interrogantes acerca de su experiencia en actividades recreativas y su opinión acerca de su progreso en el aprendizaje del inglés.

Entrevistas semiestructuradas: Se llevarán a cabo entrevistas con alumnos y profesores para obtener evaluaciones acerca de la eficacia del método implementado.

Las respuestas recogidas en las encuestas y entrevistas facilitarán la valoración del efecto de la estrategia en el fortalecimiento de competencias de comunicación en inglés y su utilidad en situaciones reales.

Este procedimiento permitirá obtener una visión integral del proceso de aprendizaje de los estudiantes, identificando tanto sus fortalezas como las áreas en las que se requieren ajustes para mejorar la efectividad de las estrategias implementadas.

Categorías para el Análisis de Datos

Dentro del proyecto *Playing to Speak*, se han establecido categorías de análisis que facilitarán el análisis de los datos obtenidos y la obtención de conclusiones relevantes acerca del

efecto de las estrategias lúdicas en la mejora de las competencias comunicativas en inglés. Estas categorías concuerdan con los propósitos de la investigación y con la orientación cualitativa de la misma.

Desarrollo de Habilidades Comunicativas en Inglés

Esta clasificación examinará el avance de los alumnos en la expresión verbal y entendimiento del inglés mediante actividades recreativas e interactivas. Se destacarán elementos tales como:

Fluidez y espontaneidad en la comunicación.

Uso de estructuras gramaticales básicas.

Capacidad para comprender y responder a preguntas en inglés.

Ampliación del vocabulario en contextos reales.

Permite evaluar si las estrategias implementadas han facilitado el aprendizaje del idioma y cómo los estudiantes aplican sus conocimientos en situaciones comunicativas.

Participación y Motivación en el Aprendizaje

Se medirá el grado de involucramiento y entusiasmo de los alumnos en las actividades, considerando:

Disposición para interactuar en inglés.

Nivel de confianza al expresarse en el idioma.

Actitudes hacia las dinámicas lúdicas y comunicativas.

La motivación tiene un gran impacto en el aprendizaje de un idioma extranjero. Analizar esta categoría facilitará entender cómo la utilización del juego promueve el interés y la implicación activa en el aprendizaje del inglés.

Estrategias Lúdicas e Interactivas

Esta categoría analizará la eficacia de los juegos, representaciones teatrales y otros métodos en la instrucción del inglés, tomando en cuenta:

Tipos de juegos más efectivos en la adquisición del idioma.

Impacto del aprendizaje basado en la simulación de situaciones reales.

Integración de la gamificación en el aula y su influencia en el aprendizaje.

Lo anteriormente presentado contribuirá a establecer qué tácticas son más apropiadas para potenciar las capacidades comunicativas en los alumnos y si estas pueden ser reproducidas en otros entornos educativos.

Auto Aprendizaje

Se examinarán las perspectivas de los alumnos respecto a su propio proceso de aprendizaje y la relevancia del inglés en su vida diaria, tomando en cuenta la seguridad y confianza en el uso del idioma.

Relación del aprendizaje del inglés con situaciones de la vida real.

Preferencias sobre las metodologías utilizadas en el aula.

Este estudio posibilitará valorar la autopercepción del proceso de aprendizaje y establecer si las tácticas han conseguido establecer un vínculo relevante entre el idioma y el entorno real de los alumnos.

Las categorías establecidas facilitarán la obtención de conclusiones significativas acerca de la eficacia de las tácticas lúdicas en el aprendizaje del inglés. Adicionalmente, permitirán identificar tendencias en el desarrollo de la comunicación, la motivación de los alumnos y la factibilidad de replicar las tácticas en otros conjuntos educativos. Mediante este estudio, se podrá formular una propuesta educativa basada en la experiencia y pruebas recogidas durante el

estudio.

Resultados

En esta sección se muestran de forma clara y exhaustiva los resultados logrados en el estudio, estructurados en tres secciones fundamentales en consonancia con los objetivos específicos establecidos: la aproximación inicial de la población a la variable, los resultados obtenidos de la experimentación con la variable, y las fluctuaciones detectadas después de su puesta en marcha. A continuación, se muestran los descubrimientos:

Acercamiento de la Población a la Variable

En el periodo de investigación del proyecto *Playing to Speak*, se llevaron a cabo varias actividades con el objetivo de entender cómo los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Corazón de María en Cartagena establecen su relación inicial con el inglés. Para conseguirlo, se emplearon tres métodos fundamentales: ilustraciones y representaciones visuales, diálogos y juegos de simulación, y la observación directa.

Los alumnos fueron convocados a ilustrar escenas de su vida diaria en las que pensaban que el inglés podría ser útil o útil. Los hallazgos proporcionaron datos útiles: la mayoría de los dibujos ilustraban escenarios vinculados al ocio, como la utilización de videojuegos, canciones y películas. Algunos niños ilustraron escenas de aeropuertos, visitantes o establecimientos culinarios, en las que se incluían palabras como "hello", "bye", "pizza", "play", "music" o "school".

Sin embargo, también se evidenció que pocos estudiantes asociaban el uso del inglés con contextos reales dentro de su comunidad inmediata, lo que indica una percepción limitada del idioma como herramienta de comunicación en su entorno próximo.

Ejemplo concreto: una estudiante dibujó una escena donde cantaba una canción en inglés en casa, representando la letra del coro con fonética inventada. Esto sugiere que, aunque no

domina el idioma, lo percibe como parte de su experiencia diaria y siente gusto por interactuar con él a través de medios musicales.

Conversaciones y Juegos de Simulación

Se realizaron juegos de roles simples como tiendas, canciones de saludos o visitas al médico, ¿con expresiones básicas como “How are you?, I want an apple, o My name is....” En estas actividades se observó que los estudiantes se mostraban tímidos al inicio, pero a medida que el entorno se volvía más lúdico, empezaron a responder con mayor espontaneidad, aunque con vocabulario limitado. Algunos niños utilizaron palabras en español con pronunciación inglesa, lo que refleja una intención de comunicarse y una familiaridad parcial con el idioma.

Canciones de Saludos en Inglés

“Hello teacher, (bis). how are you? (bis) very good thank you (bis). fine and you? (bis)
 Good morning to my friend how are you? (teacher ask) Very good (studiantes responden)
 And we make all the posibles to be more friends. Good morning to my friend are you?”
 (teacher).

“Very Good” (studiantes responden)

Estas canciones se han convertido en el icono de saludo de los estudiantes así como “if you are happy...” al punto que se extendió al desarrollo de trabajos en la comunidad matutina donde los estudiantes el día que es mi deber realizar la comunidad estudiantil ellos piden cantar en inglés pues me identifica como la docente de inglés y por ende quieren cantar en inglés las canciones aprendidas en clase de tal manera que ya toda la comunidad entona las canciones, a tal punto que cuando se dice “good mornig” ellos atentamente ya responde “good morning”, al igual que en “how are you?” dando señales que este tipo de reacciones les agrada demasiado a los estudiantes.

Conversaciones y Juegos de Simulación

En una simulación de tienda, un estudiante dijo: "Yo want un juice, please". Aunque la oración no es gramaticalmente correcta, evidencia una comprensión básica de las estructuras del idioma y una disposición a usarlo, lo cual es un punto de partida clave para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Observación Directa

Durante las rutinas de clase y actividades regulares, se observó que la mayoría de los estudiantes mostraban entusiasmo cuando se introducían elementos en inglés, especialmente si estaban relacionados con canciones, juegos o dinámicas de grupo. La participación aumentaba cuando el inglés se vinculaba con el movimiento, la música o elementos visuales. No obstante, en actividades más estructuradas y académicas, la mayoría de los estudiantes adoptaba una actitud pasiva o de duda frente al idioma, lo que sugiere una necesidad de estrategias más cercanas a sus intereses y estilos de aprendizaje.

Ejemplo concreto: durante la clase de inglés con canciones animadas, el grupo cantaba con energía e incluso algunos repetían frases más allá de la canción. Pero en una actividad de completar frases en una hoja de trabajo, la mayoría permanecía callada o pedía ayuda constantemente.

Estos primeros acercamientos permiten afirmar que, si bien los estudiantes poseen una noción del inglés como un idioma presente en su vida cotidiana, su uso aún no está interiorizado como herramienta comunicativa real. Existe una base afectiva positiva hacia el inglés, impulsada por el juego y la música, que representa una oportunidad pedagógica clave. La aplicación de estrategias divertidas e interactivas, como sugiere este proyecto, puede reforzar esta disposición inicial y convertirla en competencias comunicativas funcionales y contextualizadas.

La información obtenida en esta etapa, en particular los dibujos, las conversaciones y las observaciones en el salón de clases, se utiliza como fundamento para contrastar los progresos alcanzados durante la etapa de intervención, lo que permite valorar de forma imparcial las modificaciones en la percepción y el empleo del inglés de los alumnos.

Experimentación

En la etapa de experimentación del proyecto *Playing to Speak*, se desarrollaron diversas actividades de carácter lúdico, comunicativo y situado, con el objetivo de potenciar en los alumnos habilidades de comunicación en inglés en situaciones diarias. Esta etapa facilitó la observación directa de cómo la variable (la utilización del juego y la interacción social como método de aprendizaje) impactaba en la motivación, implicación, entendimiento y producción verbal de los niños en inglés.

Las actividades se estructuraron en torno a contextos comunicativos reales (exposiciones individuales, juegos de roles, canciones relacionadas, tareas de orientación y localización, empleo de instrucciones sencillas y relatos cortos). Estas se llevaron a cabo en un periodo de cuatro semanas, con encuentros semanales de carácter vivencial, participativo y con integración del cuerpo, la voz y los sentidos. Ejemplos de actividades:

"Introduce My Family": los estudiantes crearon tarjetas con dibujos de sus familiares, acompañados por frases simples en inglés como "This is my mother. Her name is Rosa." Luego, expusieron al grupo en tono conversacional.

Juego "listen repeat and do it ": trabajamos el uso de las preposiciones de lugar para identificar luego objetos en las ciudades y en diferentes lugares, los comandos en inglés han sido básicos para la construcción de saberes en los estudiantes a tal punto que cuando se les indica "please bring, the garbage bin that is in front the white board" los estudiantes ya están adaptados

al idioma.

“Presenting my city” utilizando material reciclable se crearon ciudades, identificando en ella los distintos lugares existentes en las mismas de tal manera que junto a los adjetivos los estudiantes presentarían sus diferentes ciudades indicando su nombre, lugares, si es linda, grande y por último la docente le preguntaba dónde queda cada cosa en la ciudad.

Motivando el idioma en inglés en los estudiantes a través del uso constante del idioma en todas sus actividades académicas esenciales como lo son al momento de las consignaciones.

Canciones interactivas aprendiendo algunos verbos en inglés: canciones con comandos como “Clap your hands”, “Touch your nose”, permitieron reforzar vocabulario y estructuras gramaticales básicas.

Respuesta de los Participantes

Desde el inicio de la intervención, se evidenció una mayor disposición a participar y reducción del temor a equivocarse. El juego generó un ambiente emocionalmente seguro, lo que permitió que incluso los estudiantes con bajo nivel inicial se animaran a hablar.

Reflexiones Extraídas de los Diarios Reflexivos del Docente y Notas de Observación

“Hoy Juanito, quien casi nunca hablaba en clase, pidió ser el primero en presentar a su familia. Usó frases sencillas pero claras. Todos lo aplaudieron.”

“Los estudiantes empiezan a utilizar expresiones en inglés fuera del contexto de clase. Escuché a varios saludándose en el descanso diciendo “Hello” y “Goodbye”.

Los diarios también evidenciaron cómo la experiencia cambió la forma en que los estudiantes percibían el inglés:

“Ahora entiendo que el inglés sirve para muchas cosas, no solo para repetir en el cuaderno” (comentario de una estudiante durante una actividad de cierre).

“Me gusta jugar en inglés porque puedo hablar como en las películas”, escribió otro niño en una autoevaluación guiada.

A través de la experimentación, se observaron los siguientes avances significativos:

Incremento en la producción oral espontánea, con frases simples pero significativas.

Aumento en la confianza comunicativa, especialmente en estudiantes que inicialmente se mostraban inseguros.

Asociación del inglés con el disfrute y la utilidad, lo que refuerza la motivación intrínseca.

Mejor comprensión de comandos y vocabulario funcional, relacionados con la vida diaria.

El componente lúdico fue esencial para reducir la ansiedad lingüística.

La conexión emocional con el contenido favoreció la memorización y producción verbal.

La participación en dinámicas grupales fortaleció la seguridad personal y el trabajo colaborativo.

El uso del cuerpo, la voz y la emoción en la clase mejoró la retención del lenguaje.

La fase de experimentación confirmó que el uso de estrategias lúdicas y comunicativas dentro del aula puede movilizar positivamente las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes. Los cambios observados en la disposición, participación y expresión oral reflejan que la variable trabajada no solo es pertinente, sino transformadora cuando se conecta con el mundo cotidiano y emocional de los niños.

Esta evidencia será clave para la siguiente fase de análisis y valoración del impacto de la intervención.

Identificación de Variaciones

Luego de la implementación del proyecto “Playing to Speak: Aprendizaje del Inglés a través del Juego y la Comunicación en la Vida Real”, se evidenciaron cambios significativos en el aspecto ontológico de la unidad de análisis (los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Corazón de María). Este aspecto se relaciona directamente con la manera en que los estudiantes perciben, se relacionan y utilizan el idioma inglés en sus experiencias cotidianas.

Para identificar estos cambios, se analizaron los datos comparativos recolectados antes y después de la intervención, mediante dibujos, observaciones, entrevistas finales, conversaciones espontáneas y cuestionarios de percepción.

Cambios en la Percepción del Idioma Inglés

Antes de la intervención: Los dibujos iniciales mostraban que los estudiantes asociaban el inglés únicamente con el entorno escolar, especialmente con el tablero, el cuaderno o el aula. En las conversaciones espontáneas, expresaban frases como: “El inglés es para escribir y hacer tareas”. “Solo los que viajan hablan inglés”, “Es difícil porque no entiendo nada”.

Después de la intervención: Los dibujos post-intervención reflejaron una expansión del contexto de uso del inglés, integrando actividades de la vida diaria como ir al supermercado, ver películas, usar tecnología, o viajar. Los estudiantes empezaron a reconocer el inglés como una herramienta útil y cercana: “Sirve para hablar con personas de otros países”, “En mi celular todo está en inglés, ahora entiendo algunas cosas”. “En los juegos hablamos inglés y es divertido”.

Cambios en la Actitud Frente al Aprendizaje del Inglés

Antes se observaba bajo entusiasmo, inseguridad y miedo a equivocarse. Muchos estudiantes evitaban participar oralmente o respondían solo con palabras sueltas. En las entrevistas iniciales, frases como “me da pena hablar”, “no sé cómo decirlo” fueron frecuentes.

Después: los cuestionarios y entrevistas finales evidenciaron un aumento en la motivación, la confianza y la participación activa. Se registraron comentarios como “Ahora no me da miedo hablar, aunque me equivoque”, “Me gusta aprender inglés jugando”, “Quiero aprender más para hablar como en los juegos”,

Además, varios estudiantes comenzaron a utilizar saludos y expresiones básicas en contextos informales, como en el descanso o durante la formación, lo que demuestra una apropiación más natural del idioma.

Cambios en el Comportamiento Comunicativo

Antes la producción oral era limitada, con poco uso del idioma fuera de las repeticiones o imitaciones del docente. Había baja interacción entre pares en inglés.

Después: durante las actividades finales y juegos de simulación, se observó una mayor fluidez, espontaneidad y creatividad en el uso de frases cortas y vocabulario cotidiano. Por ejemplo, en una dinámica de mercado simulado, un estudiante expresó: “I need one tomato and one onion, please”. En una presentación sobre su familia, una niña dijo con claridad: “This is my brother. He is funny. He likes to play soccer.” Estas expresiones evidencian una evolución desde el uso mecánico del lenguaje hacia una producción significativa y contextualizada. Están más prestos a la interacción en inglés utilizando comandos y frases sencillas para expresarse en el idioma.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten valorar el impacto que tuvo la implementación de estrategias lúdicas y comunicativas para promover el uso del inglés en la vida cotidiana de estudiantes de tercer grado. En coherencia con los objetivos planteados, se analizó cómo los estudiantes se relacionaban inicialmente con el idioma, cómo respondieron a la intervención, y qué cambios se evidenciaron en su percepción, actitud y comportamiento comunicativo. Este análisis se enmarca en una perspectiva cualitativa, centrada en la comprensión de las transformaciones en el aspecto ontológico de los participantes, es decir, en su manera de ser y estar en el mundo frente al idioma extranjero (Gadamer, 1990).

En la etapa inicial, se demostró que los alumnos percibían el inglés como un área académica más, distante de su vida diaria. Esta percepción se expresó en las ilustraciones elaboradas, en las que el salón de clases y los libros fueron los componentes más destacados, y en frases verbales como "yo solo hablo español" o "el inglés es complicado". Este acercamiento se ajustó a lo previsto, teniendo en cuenta que en entornos vulnerables y con escasa exposición al idioma, los alumnos suelen vincularlo únicamente con aspectos académicos (Bachman & Palmer, 1996). Sin embargo, asombró la inflexibilidad de estas percepciones incluso en alumnos con acceso esporádico a tecnología con contenido en inglés, lo que puso de manifiesto una brecha entre su ambiente mediático y la valoración de estos lugares como oportunidades de aprendizaje.

La etapa de experimentación mostró que la implementación de juegos, simulaciones, melodías y dinámicas de comunicación produjo una transformación notable en la actitud de los alumnos hacia el idioma. Se notó un incremento en la participación, espontaneidad y seguridad al

usar expresiones en inglés, además de una asimilación gradual de vocabulario práctico. Este hallazgo concuerda con las sugerencias de Piaget (1997) y Vygotsky (1978), quienes sostienen que el juego fomenta el aprendizaje significativo al vincular emociones, motivación y idioma. Además, se corrobora lo planteado por Cameron (2001), quien sostiene que los niños adquieren un mejor aprendizaje de un segundo idioma cuando las actividades se diseñan desde su entorno emocional y cognitivo. El entorno divertido, al disminuir la ansiedad, facilitó que los alumnos se manifestaran sin miedo a equivocarse, facilitando el uso del inglés como herramienta comunicativa y no solo como contenido académico.

Luego de la implementación del proyecto, se observó una transformación significativa en el aspecto ontológico de los alumnos. Ya no solo consideraban el inglés como una disciplina, sino también como un instrumento eficaz para interactuar en diversos escenarios. Por ejemplo, en las últimas entrevistas, algunos manifestaron: "ya sé cómo expresar cosas en el juego", "yo le dije bye a un primo en un video llamado". Los gráficos ilustraron escenas de interacción en supermercados, viajes y tecnología, en las que el inglés era un componente esencial del ambiente. Estas modificaciones evidencian un cambio en la identidad lingüística de los niños (Norton, 2000), quienes empezaron a ser vistos como posibles usuarios del idioma, movilizándolo su subjetividad hacia un vínculo más íntimo con el idioma foráneo.

Los hallazgos coinciden con estudios como los de Ellis (2003) y Krashen (1982), quienes sostienen que la adquisición de una segunda lengua mejora cuando el input es comprensible y emocionalmente significativo. De manera similar, proyectos como el de Mihaljević Djigunović (2009) en escuelas primarias de Croacia reportaron mejoras notables en la motivación y producción oral al integrar juegos y dramatizaciones en el aprendizaje del inglés. Sin embargo, a diferencia de contextos donde los estudiantes tienen mayor exposición extracurricular al idioma,

en este caso la intervención escolar tuvo un peso aún mayor, dado que el contacto con el inglés fuera del aula era casi nulo. Esta diferencia contextual resalta la necesidad de que la escuela actúe como espacio catalizador para el aprendizaje de lenguas extranjeras en comunidades con acceso limitado a recursos lingüísticos.

Una de las principales restricciones es el tiempo limitado para llevar a cabo las actividades, lo que limitó la oportunidad de evaluar los aprendizajes a largo plazo. Igualmente, el tamaño de la muestra, al enfocarse en un único conjunto escolar, restringe la extrapolación de los hallazgos. Otro elemento fue la falta de medios tecnológicos, lo cual obstaculizó la expansión de las estrategias audiovisuales. Adicionalmente, ciertos alumnos presentaban una asistencia irregular, lo que impactaba la continuidad del proceso. Estas restricciones deben tenerse en cuenta en futuros estudios para potenciar el efecto y la recopilación de datos, incluyendo, por ejemplo, monitoreo a medio plazo o tácticas diferenciadas en función de niveles de exposición anterior al lenguaje. Los resultados de esta investigación poseen significativas consecuencias pedagógicas.

Primero, se verifica la eficacia de tácticas lúdicas y comunicativas para la instrucción del inglés en entornos escolares con escasa exposición al idioma. Así, se aconseja a las entidades implementar métodos pedagógicos enfocados en el juego, la creatividad y la comunicación genuina. Además, estos descubrimientos pueden respaldar la creación de políticas institucionales que robustezcan el programa de inglés desde la educación básica primaria, con un incremento en la carga horaria y la capacitación de los profesores. Además, demuestran la importancia de generar entornos emocionalmente seguros en los que los alumnos se sientan aptos para expresarse, sin miedo a la crítica o al error.

En resumen, este proyecto evidenció que la aplicación de estrategias lúdico-comunicativas puede modificar la relación de los alumnos con el idioma inglés, fomentando una percepción más próxima, práctica y positiva. El aspecto ontológico fue activado al fomentar en los niños una identidad comunicativa más activa y confiable. Basándonos en estos descubrimientos, emergen nuevas cuestiones de investigación como: ¿Qué repercusión tendría esta clase de intervención en otros grados de educación? ¿De qué manera se puede incorporar la implicación familiar en el proceso de asimilación del inglés? Previa investigación podrían examinar la fusión de técnicas recreativas con instrumentos tecnológicos, además de su viabilidad a largo plazo en entornos educativos en situación de vulnerabilidad.

Conclusiones y Recomendaciones

El proyecto demostró que la aplicación de tácticas divertidas e interactivas tuvo un efecto beneficioso en el progreso de competencias comunicativas en inglés en los alumnos de cuarto grado. Mediante actividades como juegos educativos, canciones, representaciones teatrales y ejercicios de colaboración, se consiguió despertar el interés y la implicación activa de los niños, quienes exhibieron avances notables en su habilidad para escuchar, entender y comunicarse en inglés de manera elemental. Estos hallazgos corresponden directamente a las metas propuestas, dado que se analizó el acercamiento inicial de los alumnos a estas estrategias, se incentivó su implicación activa y se identificaron variaciones específicas en su rendimiento comunicativo. En este contexto, la cuestión de investigación —dirigida a explorar la influencia de las estrategias lúdicas e interactivas— busca investigar cómo afectan las estrategias lúdicas e interactivas se encuentra una respuesta clara en los hallazgos obtenidos.

Una de las contribuciones más significativas de este estudio fue el cambio en la actitud y la percepción de los alumnos respecto al aprendizaje del inglés. En un principio, muchos de ellos relacionaban el idioma con problemas, monotonía o temor a equivocarse. No obstante, al verse envueltos en actividades recreativas que apreciaban el juego, la creatividad y la colaboración, empezaron a percibirse como individuos capaces de aprender de forma independiente, cooperativa y entretenida. Esta movilización ontológica se manifestó en el crecimiento de su autoestima, en la voluntad de comunicarse en inglés sin miedo a la crítica, y en la aceptación de su propia voz como válida en el proceso de comunicación.

El enfoque de estudio se profundizó al demostrar que, al dar prioridad al disfrute y la vinculación emocional, el proceso de aprendizaje se transforma en una vivencia transformadora. La variable principal del estudio (herramientas lúdicas e interactivas), resultó ser sumamente

eficaz para mejorar las capacidades comunicativas en inglés en el grupo de estudio. Las actividades planificadas posibilitaron ajustar los contenidos al nivel cognitivo, emocional y lingüístico de los alumnos, promoviendo un entendimiento del idioma más orgánico y relevante. No obstante, también se detectaron elementos menos eficaces: ciertas tácticas necesitaban más capacitación del profesor o más recursos pedagógicos de los existentes, y en algunas situaciones se requirió adaptar las dinámicas para satisfacer la variedad de ritmos de aprendizaje que se encontraban en el salón de clases.

A pesar de estos desafíos, el empleo lúdico del idioma inglés fue apreciado positivamente tanto por los alumnos como por los profesores, resaltándose como un método efectivo para convertir la enseñanza convencional en una experiencia vivencial y estimulante.

Este análisis aporta a la bibliografía pedagógica al demostrar que las tácticas lúdicas no solo son complementarias, sino esenciales para el aprendizaje del inglés como idioma extranjero en entornos escolares de nivel primario. Se fortalece el concepto de que el juego y la interacción no deben considerarse actividades secundarias, sino como componentes esenciales del diseño curricular cuando el objetivo es promover habilidades de comunicación auténticas y duraderas.

En términos metodológicos, la investigación utilizó herramientas como las rúbricas de observación, diarios de campo y entrevistas semiestructuradas para recoger de manera cualitativa los progresos en la expresión verbal y el entendimiento de la audición. Estas perspectivas posibilitan que futuros estudios en el campo repliquen o modifiquen estas herramientas, y descubran el potencial de la actividad recreativa como mediadora entre el saber y el individuo.

Se aconseja fortalecer la incorporación de estrategias divertidas e interactivas en el plan de área de inglés para el nivel de primaria. Los profesores tienen la posibilidad de incorporar rutinas cotidianas como "English games time", representaciones teatrales dirigidas o

competencias de canciones temáticas, ajustadas al vocabulario que se ha trabajado en el curso.

Además, se recomienda potenciar los espacios de capacitación docente en didáctica lúdica del inglés, además de establecer bancos de recursos que faciliten al equipo docente la disponibilidad de materiales accesibles, reproducibles y adaptables a su contexto. Estas modificaciones facilitarán que el aprendizaje del inglés se establezca como una experiencia dinámica, relevante y consistente con la fase de crecimiento de los alumnos.

Se recomienda incluir variables como la motivación inherente del alumno, la implicación de las familias en el proceso de aprendizaje del inglés o el efecto de la retroalimentación lúdica en futuras investigaciones. Además, resultaría apropiado utilizar una metodología combinada que fusiona datos cualitativos con exámenes diagnóstico y post-test cuantitativos, lo que permitiría evaluar con mayor exactitud el avance lingüístico logrado. Además, se podría investigar la aplicación de instrumentos digitales interactivos como aplicaciones didácticas o plataformas lúdicas, y evaluar su vinculación con actividades en persona para potenciar la experiencia educativa de forma híbrida y multisensorial.

Referencias Bibliográficas

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2017, 1 de junio). Resolución 18583 de 2017. *Por la cual se adopta el Plan Maestro de Equipamientos para Bogotá D.C.* Secretaría Distrital de Planeación.
<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=71384>
- Asher, J. J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second to Language Learning. *The Modern Language Journal*.53(1) 3-17.
https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1540-4781.1969.tb04552.x?utm_source=chatgpt.com
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. MLSU- Central Library.
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.112045>
- Bachman, L. F., & Palmer, A. S. (1996). *Language Testing in Practice: Designing and Developing Useful Language Tests*. Oxford University Press.
https://archive.org/details/languagetestingi0000bach/page/n5/mode/2up?utm_source.com
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
https://assets.cambridge.org/9780521774345/frontmatter/9780521774345_frontmatter.pdf
- Congreso de la República de Colombia (1994, 8 de febrero) *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2020/12/LEY-GENERAL-DE-EDUCACION.pdf> Corporación Juego y Niñez
- Congreso de la República de Colombia (2006, 8 de noviembre). *Ley 1098 de 2006. Por el cual se expide el Código de Infancia y Adolescencia*. Diario oficial No. 46.446
www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (Companion Volume)*. Cambridge University Press.
<https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16802fc1bf>

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4.^a ed.). SAGE.
https://pubhtml5.com/enuk/cykh/Creswell_and_Poth%2C_2018%2C_Qualitative_Inquiry_4th/
- Cummins, J. (2000). *Language, power and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*.
 Multilingual Matters.
https://books.google.com.co/books/about/Language_Power_and_Pedagogy.html?id=fM4KdFOicGcC&redir_esc=y
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*.
 Plenum Press.
https://books.google.com.co/books?id=M3CpBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
erwinwidiyatmoko.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/motivational-strategies-in-the-language-classroom-by-zoltan-dornyei.pdf
- Ellis, R. (2003). Task in SLA and language pedagogy. En *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford University Press
https://alad.enallt.unam.mx/modulo7/unidad1/documentos/CLT_EllisTBLT.pdf
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11, 137–155.
<https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1245&context=podimproveacad>
- Gadamer, H. G. (1990). *Truth and Method*. Continuum
web.mit.edu/kaclark/www/gadamer_truth_and_method.pdf
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
publish.uwo.ca/~gardner/docs/SECONDLANGUAGE1985book.pdf

- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairos.
www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company. <https://psycnet.apa.org/record/1989-98552-000>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/269/1/2014_Book_TheActionResearchPlanner.pdf
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780133892406/samplepages/9780133892406.pdf
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press Inc.
www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Mihaljević Djigunović, J. (2009). Impact of learning conditions on young FL learners' motivation. En Nikolov, M. *Early Larning of Modern Foreing Languages* (pp. 75–90). Multilingual Matters.
https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.21832/9781847691477-008/html?srsId=AfmBOooMgtTJL-E_Q5u_WgwSFXEV4nDNQFNTMposeIQ9b0qxLX2o72U9
- Ministerio de Educación Nacional. (1994, 3 de agosto). *Decreto 1860 de 1994: Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales* (Diario Oficial No. 41.473) https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2004). *Plan Nacional de Bilingüismo Colombia 2004 – 2019*.
www.mineduacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Programa Nacional de Inglés: Colombia Bilingüe 2014–2025*.

- https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Lineamientos curriculares: Idiomas extranjeros – Inglés*.
https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje: Inglés. Grados de transición a 5.º de primaria*. Bogotá,
https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA-TRANSICI%C3%93N-Y-PRIMARIA_Ingl%C3%A9s-min.pdf
- Norton, B. (2000). *Identity and Language Learning: Gender, Ethnicity and Educational Change*. Longman.
faculty.educ.ubc.ca/norton/Norton_Identity_and_Language_Learning_1e_2000.pdf
- Organización de las Naciones Unidas (1989). *Declaración Universal de los Derechos del Niño*.
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_declaracionderechosnino.pdf
- Piaget, J. (1964). Development and learning. In R. Ripple & V. Rockcastle (Eds.), Piaget rediscovered (7-20). Cornell University Press. <https://reflexus.org/wp-content/uploads/35piaget-child-development.pdf>
- Piaget, J. (1997). *Psicología del niño*. Morata.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1999). *Approaches and methods in language teaching* (15.ed.). Cambridge University Press.
www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/richards-jack-c.-&-rodgers.pdf?srsltid=AfmBOoo-7_rTQC6ob6OJNYAnJPmx9wmVmqDEzZ2q9NmH9NMJChete3sl
- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*.
www.professorjackrichards.com/wp-content/uploads/teaching-listening-and-speaking-from-theory-to-practice.pdf

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning.

Cognitive Science, (12), 257–285.

mrbartonmaths.com/resourcesnew/8.%20Research/Explicit%20Instruction/Cognitive%20Load%20during%20problem%20solving.pdf

UNESCO. (2019). *Informe Mundial sobre Educación 2019*.

<https://www.unesco.org/es/articles/unesco-lanza-el-informe-mundial-sobre-educacion-2019>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. [www.unicef.org/sites/default/files/2019-](http://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](http://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1ZEkw7uLt_6xSS6IQVua7XHykCBq5y3C5?usp=sharing