

Estrategias digitales innovadoras para fomentar el interés y potenciar la competencia comunicativa y escrita del inglés en los estudiantes

Valeria Daniela Vasquez Mercado

Lina Sarmiento Suarez

Asesor

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Esta investigación se centró en mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico en la asignatura de inglés de los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Antonia Santos, ubicado en la zona rural del Atlántico. El proyecto se basó en el diseño, la implementación y la evaluación de estrategias didácticas innovadoras que combinaron elementos lúdicos que combinaron recursos digitales y trabajo colaborativo, adaptadas al contexto y las necesidades del grupo. El enfoque metodológico aplicado fue el cualitativo, usando el estudio de caso, la observación no participante, entrevistas semi estructuradas, diarios de campos y análisis de cada sesión aplicada. Los hallazgos inicialmente mostraron una baja participación en el aula y baja motivación, relacionadas con metodologías tradicionales y poco dinámicas.

Sin embargo, la aplicación de estrategias innovadoras como; material audiovisual atractivo, juegos virtuales, el uso de herramientas interactivas y por último actividades colaborativas, logrando así un cambio significativo, permitiendo que los estudiantes aumentaran su interés por la asignatura, mejoro la autoconfianza y se fortalecieron las competencias comunicativas en inglés. Para concluir, el estudio demuestra que la variedad metodología, cuando se enfoca en el aprendizaje vivencial y la diversión, tiene un impacto positivo transformador y el aprendizaje del idioma en niños en contextos rurales. Se recomienda el uso organizado de estas estrategias activas e inclusivas en otros niveles y entornos educativos con características similares.

Palabras clave: Comunicación, escritura, motivación, inglés, estrategias.

Abstract

This research focused on improving motivation, participation, and academic performance in the English subject among third-grade primary students at the Antonia Santos School, located in a rural area of Atlántico. The project was based on the design, implementation, and evaluation of innovative didactic strategies that combined playful elements with digital resources and collaborative work, all adapted to the context and needs of the group. The methodological approach applied was qualitative, using a case study, non-participant observation, semi-structured interviews, field journals, and an analysis of each implemented session. The initial findings showed low classroom participation and low motivation, related to traditional and minimally dynamic teaching methodologies. However, the application of innovative strategies such as engaging audiovisual material, virtual games, the use of interactive tools, and collaborative activities led to a significant change. These strategies allowed students to increase their interest in the subject, improve their self-confidence, and strengthen their communicative skills in English. In conclusion, the study demonstrates that methodological variety, when focused on experiential learning and enjoyment, has a positive and transformative impact on language learning in children from rural contexts. The organized use of these active and inclusive strategies is recommended for other educational levels and settings with similar characteristics

Keywords: Communication, writing, motivation, english, strategies.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos.....	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados.....	26
Acercamiento de la Población a la Variable.....	26
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	28
Análisis y Discusión	30

Conclusiones y Recomendaciones33

Referencias Bibliográficas35

Apéndices.....37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	37
--	----

Introducción

Hoy por hoy vivimos en una sociedad que avanza a pasos agigantados, donde las personas se ven obligadas a adaptarse constantemente a los cambios tecnológicos y educativos, en este contexto, uno de los principales idiomas que el sistema capitalista ha posicionado como herramienta fundamental es el inglés, debido al liderazgo tecnológico y educativo de Estados Unidos e Inglaterra. Sobre esta realidad, Forbes (2023) nos señala que el idioma inglés está consolidado como la lengua dominante en innovación, comercio y educación, dándonos un acceso directo al conocimiento de punta, así como a oportunidades laborales de manera internacional.

Dentro de la investigación pudimos notar que uno de los problemas principales de estas instituciones se centra en la falta de estrategias didácticas adecuadas en las clases de inglés; esto genera que los estudiantes de tercer grado realicen otras actividades en lugar de atender a la explicación del docente, debido a que no encuentran motivación ni interés en la asignatura.

El Ministerio de Educación Nacional (2006) nos deja en claro que aprender una lengua extranjera favorece el desarrollo social, cultural y cognitivo, y que el inglés constituye una herramienta esencial para la comunicación en el mundo globalizado dejándonos en la necesidad de implementar metodologías dinámicas, significativas y coherentes con las competencias comunicativas, de manera que los estudiantes se mantengan motivados y vinculados al proceso de aprendizaje del idioma. Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional (2006) nos resalta que la enseñanza del inglés en la educación básica debe incorporar recursos lúdicos, visuales y participativos que fortalezcan la comprensión y mantengan motivados a los estudiantes.

El propósito central de esta investigación es analizar de manera integral las motivaciones y dinámicas pedagógicas que inciden en el rendimiento del área de inglés en los estudiantes del

grado tercero del colegio Antonia Santos. Buscando comprender cómo los procedimientos y técnicas de enseñanza, así como el comportamiento de los alumnos durante la adquisición del idioma inglés, influyen en su interés, participación y desempeño académico.

Caracterización

La Institución Educativa Antonia Santos está ubicada en el Corregimiento de Molinero, municipio de Sabanalarga, Atlántico. Este corregimiento es una zona rural caracterizada por su tranquilidad y amplias zonas verdes, donde se encuentra un parque conocido como Parque de la Convivencia, espacio de interacción comunitaria. La población de Molinero es mayormente de estratos 1 y 2, y se dedica principalmente a actividades agrícolas y ganaderas, con un entorno socioeconómico de escasos recursos.

El grupo poblacional de la institución está compuesto por niños y jóvenes provenientes principalmente de familias campesinas y de fincas cercanas. Muchos de los padres trabajan en labores agrícolas o en las zonas urbanas de Sabanalarga y Barranquilla. La población estudiantil presenta limitaciones socioeconómicas y culturales, lo que impacta directamente en el acceso y permanencia escolar, además de reflejar desafíos en condiciones de salud y diagnósticos clínicos formales. Debido a las condiciones rurales y las limitaciones económicas del corregimiento, el grupo requiere un enfoque educativo que contemple el desarrollo de habilidades prácticas vinculadas con el entorno, así como una atención especializada para estudiantes con necesidades educativas especiales, tanto diagnosticadas como no diagnosticadas clínicamente. Se hace necesaria la formación docente en estrategias inclusivas adaptadas a este contexto diversificado.

Entre los factores que afectan el proceso de aprendizaje se encuentran la falta de recursos económicos en las familias, el déficit de fuentes de empleo en la zona y la limitada capacitación de algunos docentes en atención inclusiva. Adicionalmente, la dispersión geográfica y las condiciones rurales dificultan la asistencia y la permanencia escolar, generando desigualdades en el aprovechamiento educativo y limitando las oportunidades de desarrollo integral de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En el grado tercero de primaria del colegio Antonia Santos se puede observar una gran dificultad en los estudiantes del grado tercero de primaria en la clase de inglés, ya que estos muestran poco interés en la materia por lo que se les hace muy complicado el tema de la escritura y en la parte comunicativa, esto debido a la ausencia de estrategias didácticas y actividades digitales para fomentar la comunicación y escritura en inglés por lo cual esto desmotiva a los estudiantes haciéndole perder el interés.

Esta carencia hace que el proceso educativo resulte poco atractivo para una gran parte de los estudiantes, lo que se traduce en niveles insuficientes de motivación y participación y, en consecuencia, en un rendimiento académico que no refleja todo su potencial, según estudios han demostrado que el uso de estrategias docentes innovadoras centradas en los intereses de los estudiantes mejora significativamente la comprensión, la retención y la aplicación de los conocimientos. Por lo tanto, la ausencia de estas prácticas constituye un obstáculo que impide maximizar el aprendizaje y, a largo plazo, podría incrementar la desmotivación y afectar negativamente el rendimiento académico del grupo de tercer grado, limitando su proceso de aprendizaje del inglés. Por lo tanto, este trabajo se justifica por la necesidad de desarrollar e implementar métodos de enseñanza que respondan a las motivaciones y expectativas de los estudiantes, garantizando así una educación más eficaz e inclusiva centrada en su desarrollo integral.

En el grado tercero de primaria del colegio Antonia Santos se observa que los estudiantes, a pesar de las dificultades para mantener la atención en la clase de inglés, muestran fortalezas importantes en su disposición para aprender cuando se les presentan actividades dinámicas y diferentes; el grupo refleja curiosidad natural hacia los juegos, las canciones y los

elementos visuales, lo que constituye una base significativa sobre la cual se puede fortalecer el proceso de enseñanza del idioma; además, algunos estudiantes evidencian avances en la comprensión de vocabulario básico y expresiones cotidianas, lo que demuestra que, cuando encuentran motivación, logran apropiarse del conocimiento de manera significativa; este desempeño positivo indica que existe un potencial de aprendizaje que puede aprovecharse mediante estrategias didácticas adecuadas, resaltando que el grupo no carece de capacidad, sino de estímulos apropiados que activen su interés.

La mediación del aprendizaje en la clase de inglés ha estado centrada principalmente en explicaciones tradicionales y ejercicios de repetición; esta metodología, aunque permite cierta memorización de contenidos, no resulta suficiente para captar de manera constante la atención de los estudiantes; entre lo que funciona se puede resaltar la participación activa cuando se incluyen dinámicas lúdicas o recursos audiovisuales, ya que en esas ocasiones los niños demuestran entusiasmo y mayor retención del conocimiento; sin embargo, lo que no está funcionando es la falta de estrategias diversificadas que combinen lo lúdico con lo académico de forma sistemática, ya que esto genera desinterés y provoca que los estudiantes se distraigan con facilidad; en consecuencia, es evidente que la mediación actual requiere ajustes que permitan equilibrar el componente motivacional con el desarrollo de competencias lingüísticas de manera progresiva.

Ante esta situación surge el interés por introducir la variable de estrategias pedagógicas innovadoras como un factor de mediación que potencie el aprendizaje del inglés; se justifica este cambio en la necesidad de diseñar actividades más interactivas, creativas y contextualizadas que no solo capten la atención, sino que también favorezca la comprensión y la producción oral del idioma. La hipótesis formulada plantea que la implementación de estrategias lúdicas, digitales y colaborativas en la clase de inglés en tercer grado aumentará la motivación, mejorará la

participación oral y favorecerá el desarrollo de la comprensión auditiva y la producción comunicativa en los estudiantes, esta nueva variable busca transformar la experiencia de aprendizaje en una vivencia significativa que despierte el interés por el idioma desde la niñez y que sienta bases sólidas para futuros procesos educativos.

En resumen, la brecha fundamental de conocimiento radica en la aplicación insuficiente de estrategias docentes que realmente capten y mantengan el interés de los alumnos, lo que limita su motivación y rendimiento académico. Aunque se reconocen los puntos fuertes y los progresos de este grupo de alumnos, El reto principal continúa siendo transformar la enseñanza del inglés en tercer grado en una experiencia significativa y atractiva, que motive a los estudiantes y mejore su aprendizaje. Por ello, se hace necesario investigar métodos pedagógicos innovadores, adecuados a las necesidades específicas del grupo, que fomenten una educación más eficaz y pertinente y mejorar el aprendizaje. Por lo tanto, es esencial llevar a cabo investigaciones que permitan comprender mejor este fenómeno y propongan intervenciones educativas basadas en la evidencia que respondan a las necesidades reales de los estudiantes y promuevan una educación de mayor calidad y más relevante.

Pregunta de Investigación

¿Como fortalecer la competencia comunicativa y escrita del idioma mediante el uso de herramientas digitales?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la competencia comunicativa y escrita de los estudiantes del grado tercero en el área de inglés.

Objetivos Específicos

Desarrollar habilidades comunicativas lectoras, orales y escriturales.

Implementar estrategias digitales basadas en programas de inglés educativos para los estudiantes del grado tercero.

Reconocer estructuras y vocabulario básico que les permitan la comprensión de textos en inglés.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Por medio de este proyecto se permitirá entender desde qué ideas y enfoques se mira el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado tercero del Colegio Antonia Santos. No se trata solo de mencionar teorías, sino de clarificar cómo conceptos como motivación, juego, inmersión y experiencia influyen, en la práctica, en lo que ocurre dentro del aula. Este apartado, por tanto, organiza las bases conceptuales que sostienen la propuesta pedagógica y ayuda a comprender el fenómeno educativo de manera integral y situada en el contexto real de los niños.

En este sentido, se entienden como experiencias educativas motivadoras aquellas situaciones planeadas intencionalmente para despertar interés genuino, curiosidad y compromiso en los estudiantes. No son actividades aisladas, sino propuestas que conectan con su mundo: juegos, retos, historias, canciones, dinámicas interactivas y actividades contextualizadas que logran reducir la ansiedad frente al inglés y transforman la clase en un espacio más cercano y amigable. Este concepto resulta clave porque la falta de motivación aparece, una y otra vez, como uno de los mayores obstáculos en el aprendizaje de una lengua extranjera.

La motivación hacia el aprendizaje del inglés también puede comprenderse desde la importancia de lo que los estudiantes deben ser capaces de hacer con el idioma dentro de su contexto escolar. El Ministerio de Educación Nacional (2006) nos da como orientación referentes claros que nos permiten identificar los conocimientos, habilidades y capacidades que intervienen en la formación de la competencia comunicativa convirtiendo el aprendizaje del idioma en una herramienta útil y significativa en la vida escolar del alumno.

Otro concepto esencial es el de inmersión educativa, entendido como la creación de entornos donde el inglés se convierte en el medio principal de comunicación y no solo en el

contenido de la clase. Esta inmersión puede darse a través de actividades presenciales, recursos virtuales, juegos de rol, proyectos colaborativos y situaciones simuladas que empujen al estudiante a usar el idioma de manera auténtica, aunque sea con errores, y a vivirlo más que memorizarlo. Dentro de este marco, la gamificación aparece como una estrategia poderosa: incorporar elementos de juego puntos, niveles, misiones, recompensas simbólicas con un propósito pedagógico claro puede aumentar la participación, el compromiso y el entusiasmo de los niños frente al inglés (González & Mora, 2023).

Finalmente, el aprendizaje experiencial, propuesto por Kolb (2015), plantea que el estudiante aprende a partir de un ciclo que integra experiencia concreta, reflexión, elaboración de ideas y nueva experimentación. En la enseñanza de lenguas extranjeras, este enfoque resulta especialmente pertinente porque pone al estudiante en el centro del proceso y convierte la comunicación en experiencia viva: hablar, escuchar, jugar, crear y equivocarse forman parte del camino. Así, el aprendizaje deja de reducirse a listas de vocabulario o reglas gramaticales y se transforma en algo significativo, duradero y conectado con la realidad del niño, fortaleciendo tanto su desarrollo integral como su competencia comunicativa en inglés.

Referentes Teóricos

Desde el campo de la didáctica del inglés y en diálogo con lineamientos como LILEI y el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, diversos estudios recientes ayudan a comprender cómo la motivación y las experiencias significativas se traducen en cambios concretos en el aula. Rodríguez (2022), afirma que “la baja motivación hacia el inglés en estudiantes de secundaria y diseñó actividades contextualizadas que conectaran el idioma con sus proyectos de vida y sus metas personales”(p. 17). Sus resultados mostraron que cuando los estudiantes perciben el inglés como una herramienta útil para su futuro para viajar, trabajar,

estudiar o comunicarse con otros su interés aumenta considerablemente. Este hallazgo dialoga directamente con el presente proyecto, al evidenciar que la enseñanza del idioma debe estar vinculada con la realidad y las aspiraciones del estudiante, y no quedarse en ejercicios descontextualizados.

Muñoz (2021), llevó a cabo una investigación acción en educación primaria, donde implementó actividades lúdicas apoyadas en recursos tecnológicos, aplicaciones, videos interactivos, juegos digitales. Los niños mostraron una mejor disposición hacia el inglés y una participación más activa. Sin embargo, la autora señaló un aspecto importante: la motivación se diluye cuando las estrategias se repiten sin cambios o no se adaptan al contexto. Es decir, no basta con “poner juegos” o usar tecnología; se requiere una planificación pedagógica flexible, creativa y sensible a las necesidades y características del grupo.

En la misma línea, González (2024) evaluó el uso de la gamificación como recurso metodológico para la enseñanza del inglés en educación media. Sus resultados indicaron que los elementos de juego retos, insignias, niveles incrementaron la participación y la motivación de los estudiantes. No obstante, advirtió que, si estas dinámicas no están alineadas con los objetivos curriculares, corren el riesgo de quedarse en lo meramente recreativo. Para este proyecto, esa advertencia es fundamental: las actividades motivadoras deben estar al servicio del aprendizaje y no al revés. Este aspecto resulta clave para el presente trabajo, ya que recuerda que cualquier propuesta motivacional debe considerar las condiciones reales de los estudiantes y no apoyarse únicamente en recursos tecnológicos que no todos pueden usar.

Finalmente, Anacona (2023) implementó secuencias didácticas basadas en el aprendizaje experiencial, involucrando a los estudiantes en situaciones prácticas, proyectos y actividades cercanas a su vida cotidiana. Sus resultados mostraron una mejora en la disposición hacia el

idioma y en la significatividad de los aprendizajes. Sin embargo, la autora encontró que el efecto motivacional fue más intenso en el corto plazo, lo que plantea el desafío de sostener esa motivación a lo largo del tiempo. Este aporte respalda el eje central del presente proyecto: diseñar experiencias vivenciales que no solo impacten de manera puntual, sino que contribuyan a construir una relación más estable y positiva de los niños con el inglés.

Referentes Técnicos

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (2006) establece “los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras Inglés, un referente técnico que define los niveles de desempeño esperados y orienta la organización curricular en cada grado” (p. 12) . Estos estándares actúan como una brújula, pues permiten comprender qué se espera que los estudiantes logren, expresen y comprendan en el idioma de acuerdo con su edad y su proceso escolar. Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional (2016) presenta “los Derechos Básicos de Aprendizaje, los cuales ofrecen orientaciones más concretas para la planificación de clases y actividades, indicando contenidos, habilidades y logros prioritarios”(p. 8). En conjunto, ambos documentos aseguran que las propuestas pedagógicas no sean improvisadas, sino coherentes con las metas nacionales de calidad educativa.

En el plano internacional, el Consejo de Europa (2020) establece “descriptores de competencia comunicativa que permiten ubicar el nivel de desempeño de los estudiantes por ejemplo, A1 o A2 y guiar el diseño de actividades acordes con su nivel real” (p. 45). De manera complementaria, la UNESCO (2017) señala que “las guías sobre educación inclusiva y enseñanza de lenguas que promueven enfoques comunicativos, valoran la diversidad cultural y garantizan que todos los estudiantes sin importar sus condiciones sociales, económicas o personales tengan oportunidades reales de aprendizaje”(p.45). Estos lineamientos resultan

especialmente pertinentes para una intervención que aspira a ser motivadora, inclusiva y contextualizada.

Referentes Legales

La Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 67, establece que la educación es un derecho fundamental y un servicio público con función social, orientado a garantizar el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los valores culturales. Este artículo también determina que la educación será obligatoria entre los cinco y los quince años y gratuita en las instituciones del Estado, lo que refuerza el compromiso estatal con la cobertura y la permanencia escolar. Por su parte, el artículo 68 señala que la enseñanza debe estar a cargo de personas con idoneidad ética y pedagógica y asegura la participación de la comunidad educativa en la gestión de las instituciones. Ambos artículos conforman el marco jurídico que garantiza una educación pertinente, de calidad y accesible para toda la población, incluyendo aquella que vive en zonas rurales. Esto implica que la educación rural no es opcional, sino un mandato constitucional para superar brechas históricas y promover la equidad.

Además, el derecho a la educación en una segunda lengua encuentra respaldo en el Decreto 3870 de 2006, que adopta la Estrategia Nacional de Bilingüismo y establece que el aprendizaje del inglés forma parte de la política educativa nacional con el fin de fortalecer la competencia comunicativa de los estudiantes colombianos. Esta normativa se alinea con los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, que definen el inglés como un componente esencial del currículo en todas las instituciones educativas del país.

Referentes Éticos

En coherencia con la Resolución 8430 de 1993, se hace necesario obtener el consentimiento informado de los padres o acudientes y el asentimiento de los estudiantes,

explicándoles de manera clara y adecuada a su edad en qué consiste la intervención y qué se espera de su participación. La protección de los datos personales de los participantes se rige por los principios de la Ley 1581 de 2012, lo que implica asegurar confidencialidad, transparencia y claridad sobre la finalidad de la información recolectada. Ningún dato debe ser usado para fines distintos a los autorizados, ni compartido sin las debidas garantías.

Más allá de las normas, una consideración ética central es cuidar la integridad de los estudiantes: evitar cualquier forma de discriminación, estigmatización o exposición innecesaria. Las actividades diseñadas deben representar un riesgo mínimo y, al mismo tiempo, procurar beneficios educativos reales, generando ambientes de aula seguros, respetuosos, inclusivos y emocionalmente protectores. En este sentido, la intervención se orienta por los principios y recomendaciones de organismos como la UNESCO (2017), priorizando siempre el bienestar integral de los niños y reconociéndolos como sujetos de derechos, con voz, necesidades y ritmos propios dentro del proceso de aprendizaje del inglés.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Se tomará el enfoque cualitativo, El cual tiene como finalidad entender como los estudiantes perciben la enseñanza del inglés, desde su punto de vista recogiendo sus voces y experiencias para poder interpretar a profundidad los factores que realmente influyen en su motivación y rendimiento académico. Este enfoque es adecuado porque brinda un estudio en el contexto de la realidad educativa, buscando analizar los verdaderos factores emocionales y experienciales que realmente afectan su motivación intrínseca y su rendimiento académico.

También se usará un diseño de estudio de caso único, descriptivo e interpretativo centrado en el grado tercero de primaria del Colegio Antonia Santos. Esto permite describir y analizar una situación específica en su entorno cotidiano, conectando las causas y las circunstancias que afectan el proceso del aprendizaje del idioma inglés. Según Stake (1998) nos deja en claro que el estudio de caso cualitativo busca comprender un fenómeno en profundidad atendiendo a su complejidad y a los múltiples factores que lo configuran.

En consecuencia, el propósito principal es analizar las motivaciones y dinámicas pedagógicas que impactan en el rendimiento escolar de estos niños, vinculando la enseñanza, procedimientos, técnicas de enseñanza y comportamiento los estudiantes en cuanto a la adquisición del inglés. Partiendo de este entendimiento profundo, se pueden sugerir opciones pedagógicas contextualizadas y significativas que permitan contribuir a reforzar el interés, la participación y el desempeño de los alumnos en esta área.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes de grado tercero del Colegio Antonia Santos, un grupo de aproximadamente 30 niños y niñas que oscilan entre los 8 y 9 años

de edad. El grupo presenta diferencias marcadas en desempeño académico y motivación hacia el inglés, lo que lo convierte en un caso representativo de las dinámicas que enfrentan instituciones locales en la enseñanza de una segunda lengua.

Su selección responde a la necesidad de comprender cómo se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje en un grupo con diversos estilos cognitivos y niveles de participación, permitiendo elaborar una propuesta pedagógica pertinente y adaptable a contextos similares.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se emplearán técnicas cualitativas que permitan entender, intervenir y evaluar el problema de la motivación y el refuerzo de la parte comunicativa y escrita del inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio Antonia Santos. La técnica se selecciona de acuerdo con el propósito de cada objetivo y se justifica por su relevancia en el análisis de los fenómenos educativos

En relación con el primer objetivo, el cual se enfoca en indagar la problemática de la motivación y el rendimiento académico se utilizará la observación directa no participante se aplicará la observación directa no participante durante un periodo de cuatro sesiones de clase, utilizando una guía de observación estructurada que permita registrar comportamientos, interacciones, actitudes y niveles de atención de los estudiantes, según Hernández et al. (2014) la información ayuda a obtener información objetiva del entorno real sin cambiar el ambiente natural del aula, esta técnica, permite obtener información objetiva del contexto real sin alterar el ambiente natural del aula, utilizando técnicas de observación para identificar conductas y factores motivacionales.

Adicionalmente, se harán entrevistas semiestructuradas a los estudiantes y a la docente del grado tercero este instrumento facilitara obtener información sobre los hallazgos de las

experiencias de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Para el Segundo Objetivo, está orientado a la aplicación de estrategias didácticas que fomentan la participación activa, se utilizarán diarios reflexivos elaborados por los estudiantes, donde plasmarán sus percepciones y sentimientos sobre las actividades desarrolladas; este instrumento promueve el autorreflexión y permite al; investigador tener una visión interna del alumno en cuanto al proceso de aprendizaje.

Además, se grabarán un mínimo de tres sesiones de intervención, Además, se grabarán en video un mínimo de tres sesiones de intervención, con la finalidad de analizar los niveles de interacción, motivación y compromiso durante las actividades creadas; estas grabaciones permitirán el desarrollo de los métodos de forma detallada y objetiva, como evidencia visual del proceso pedagógico.

Para finalizar, el tercer objetivo, enfocado en identificar los cambios producido tras la aplicación de las estrategias, se implementaran mediante Cuestionarios post experiencia y entrevistas de percepción aplicables tanto a docentes como estudiantes; la finalidad de estos instrumentos es evaluar el impacto de las estrategias implementadas, así como identificar avances en la motivación y reconocer y mejoras en las competencias comunicativas ,la triangulación de instrumentos ayuda en la validez de los resultados. En conjunto estas técnicas posibilitan la recolección de datos ricos y variados, lo que permite una visión amplia y profunda fenómeno educativo y garantiza la coherencia entre los objetivos de la investigación, las acciones metodológicas y los resultados esperados.

Categorías para el Análisis de Datos

El estudio de la información obtenida se organizará a partir de tres categorías principales que vincularan directamente con los objetivos de la investigación cada una ayudara a interpretar

los hallazgos de forma coherente con las técnicas suministradas y con la finalidad del estudio, dirigido a fortalecer la motivación y el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio Antonia Santos.

La motivación es el primer objetivo, orientado a explorar la problemática de la motivación y el rendimiento académico. El análisis se centrará en el nivel de interés, la disposición y la participación de los estudiantes durante las clases de inglés, para lograrlo se recopilará los registros de la guía de observación no participantes, diarios reflexivos de los estudiantes. Se observarán los siguientes indicadores como son: la atención sostenida, la respuesta a los estímulos pedagógicos, la expresión de emociones positivas frente al aprendizaje y la iniciativa durante las actividades grupales, basándonos en el Ministerio de Educación Nacional (2006), nos indica que la motivación es un proceso dinámico del cual influyen directamente en la persistencia y el esfuerzo del estudiante durante el aprendizaje de una lengua extranjera.

Teniendo como objetivo las estrategias didácticas, nos centramos en implementar estrategias didácticas innovadoras que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo, el análisis se basará a partir de las evidencias obtenidas de las sesiones de clases, las entrevistas semiestructuradas. En donde se evidenciará la experiencia de los estudiantes sobre las actividades y su relación y comprensión del inglés. Se evaluarán criterios como la creatividad de las actividades, su adecuación para el nivel del grupo, la integración de los recursos lúdicos y digitales y potencial para fomentar la colaboración y el pensamiento crítico. Tal como señala González y Mora (2023), las estrategias didácticas deben combinar el componente lúdico con la intencionalidad pedagógica para generar aprendizajes duraderos y significativos; por ello se valorará el impacto de dichas estrategias en la motivación y participación de los alumnos.

Por medio de las competencias comunicativas se , busca identificar los cambios producidos tras la aplicación de las estrategias pedagógicas se abordará mediante esta categoría, La capacidad de los estudiantes para expresarse, comprender y participar en interacciones básicas en ingles se medirá tomando como base las entrevistas posteriores a la experiencia las grabaciones de clase y los cuestionarios aplicados al finalizar la intervención. Los indicadores estarán orientados a los componentes lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos propuestos por Ministerio de Educación Nacional (2006), además de la fluidez, pronunciación y comprensión auditiva. Se compararán los resultados obtenidos al inicio y al final del proceso mediante observaciones sistemáticas y ejercicios comparativos, con el fin de determinar el progreso en el desarrollo comunicativo y la durabilidad de la motivación generada por las estrategias aplicadas. Unidas estas tres categorías permitirán examinar la evolución de la motivación, la efectividad de las estrategias didácticas y los avances en las competencias comunicativas, ofreciendo una visión integral del impacto de la propuesta pedagógica en el aprendizaje del inglés.

Resultados

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

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de exploración se evidenció que los estudiantes del grado tercero del colegio Antonia Santos mantenían una relación poco positiva con la asignatura de inglés; al inicio, mostraban escaso interés por las actividades, limitadas expresiones en el idioma y actitudes de desánimo ante los ejercicios propuestos. En las primeras observaciones, se registró que varios estudiantes se distraían con facilidad, conversaban entre ellos o jugaban con sus útiles mientras la docente explicaba; algunos expresaban frases como “el inglés es muy difícil” o “yo no entiendo nada”, lo que reflejaba una percepción de frustración y baja confianza en sus propias capacidades.

Durante las sesiones observadas, la mayoría del grupo evitaba participar en actividades orales y respondía con monosílabos o en voz baja cuando se les pedía intervenir; en cambio, mostraban mayor disposición cuando las clases incluían canciones, imágenes o videos, aunque estos recursos se empleaban de forma esporádica, por otro lado las entrevistas semiestructuradas con los estudiantes y docentes confirmaron esta situación: los niños manifestaron que las clases eran “casi siempre iguales”, mientras que los docentes reconocieron que el uso de estrategias lúdicas y digitales era limitado por falta de tiempo y recursos.

Estas evidencias demuestran que la primera relación de los participantes con la variable

estrategias didácticas era débil y distante, marcada por la monotonía y la falta de estímulos que despertaran su curiosidad o implicación activa, debemos tener en cuenta que el comportamiento inicial es clave para comprender la necesidad del proyecto, ya que pone de manifiesto que la falta de variedad metodológica influía directamente en la desmotivación y en el bajo nivel de participación del grupo, evidenciando la urgencia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que conectaran el aprendizaje del inglés con experiencias más significativas y atractivas para los estudiantes.

Experimentación

Durante la fase inicial de exploración, se constató que los estudiantes del tercer grado del colegio Antonia Santos tenían una relación poco positiva con la asignatura de inglés. Al principio mostraban escaso interés por las actividades, algunas expresiones en el idioma y actitudes de desánimo ante los ejercicios propuestos.

Las primeras observaciones revelaron que varios estudiantes se distraían con facilidad, conversaban entre ellos o jugaban con sus útiles mientras la docente explicaba. Algunos manifestaban frases como “el inglés es difícil o yo no entiendo nada”. Lo que reflejaba frustración y falta de confianza en sus propias capacidades.

En las clases observadas, la mayoría de los niños evitaba participar en actividades orales y respondía con monosílabas o con la voz baja cuando se les pedía hablar; en cambio, mostraban mayor disposición cuando las clases incluían canciones, imágenes o videos, aunque estos recursos se empleaban de forma esporádica, Este comportamiento dio lugar para entender la necesidad de la investigación, ya que evidencia la falta de variedad metodológica que influye en la desmotivación y en el bajo nivel de participación de los estudiantes, manifestando la urgencia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que van de la mano con el

aprendizaje del inglés con las experiencias significativas para los estudiantes.

Identificación de Variaciones

En la etapa experimental se aplicaron diversas estrategias didácticas orientadas a fortalecer el aprendizaje del inglés y promover la motivación de los estudiantes del grado tercero del Colegio Antonia Santos. Entre ellas se incluyeron el uso visual de diapositivas animadas y coloridas e interactivas, juegos de roles, actividades dinámicas con preguntas, canciones en inglés y tarjetas con imágenes. Al comienzo de la intervención, algunos estudiantes se mostraron tímidos al participar, sin embargo, a medida que las actividades se desarrollaban, su actitud fue cambiando progresivamente.

En la primera sesión, por ejemplo, se implementaron estrategias como el juego para enseñar las preposiciones de lugar, en donde los niños debían decir en qué lugar se encontraba el búho, luego los niños debían decir donde estaba sentado su compañero si al frente o al lado y debían decirlo en inglés; al principio, pronunciaban con inseguridad, pero después de observar a sus compañeros y recibir retroalimentación positiva, comenzaron a expresar con mayor fluidez, acompañando sus frases con gestos y risas. En las siguientes sesiones, se integraron canciones infantiles inglés, como “Head, Shoulder, Knees and Toes” entre otras que facilitaron la repetición del vocabulario y logrando mejorar la pronunciación; durante estas actividades, se observó un aumento notable en la atención y el entusiasmo, ya que los estudiantes cantaban, seguían los movimientos y repetían las canciones.

El uso del material visual también tuvo un impacto significativo; mediante imágenes y tarjetas de colores se reforzó el aprendizaje de vocabulario objetos, animales, colores y partes del cuerpo, permitiendo que los niños asociaran las palabras con las imágenes, lo que facilitó la comprensión. Las actividades en grupo ayudan a mejorar la confianza y el trabajo en equipo,

especialmente en aquellos estudiantes que al inicio tuvieron ciertas dificultades; ellos dijeron en algunas ocasiones “yo lo digo seño” o ¡yo lo repito! también “ayúdeme a decirlo”, lo que muestra un claro avance en la seguridad y la participación. Como resultado, los registros fotográficos y en los diarios se evidenciaron una mejora significativa en la actitud y el compromiso del grupo; Los niños manifestaron que las clases eran “más divertidas” y “menos difíciles”,

Las observaciones evidenciaron, además, una reducción notable de las conductas problemáticas y un mayor interés por el idioma inglés, estos cambios confirman que la aplicación de estrategias lúdicas, visuales y musicales tuvieron impacto positivo y favoreció la investigación, lo que contribuyó al desarrollo de competencias comunicativas básicas, promovió el aprendizaje significativo y generó un ambiente de aula dinámico, participativo y lleno de confianza.

Análisis y Discusión

La implementación de estrategias didácticas innovadoras, orientadas a fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo y la participación de los estudiantes frente a la asignatura de inglés, evidencio cambios significativos en los resultados obtenidos en esta investigación. En relación con los objetivos propuestos, el estudio de la investigación se basó en comprender como la aplicación de las estrategias didáctica y el uso de herramientas digitales impacto en la actitud de los niños en su nivel de interacción y el desarrollo de competencias comunicativas y escriturales, así como la transformación, a lo largo del proceso pedagógico, del disfrute por aprender una lengua extranjera.

Al inicio del estudio, los estudiantes mostraron una relación distante con la asignatura de inglés. Las observaciones iniciales mostraron actitudes de apatía, dispersión y desinterés acompañadas de expresiones como “el inglés de aburrido” o “es muy difícil”, lo que reflejaba una percepción negativa hacia la materia y también a un bajo nivel de confianza en sus capacidades. Estas conductas coincidieron con lo reportado por Rodríguez (2022), quien encontró que la falta de conexión entre el idioma y los intereses personales afecta directamente la motivación del estudiante. En este sentido los hallazgos iniciales confirmaron las expectativas planteadas: había una baja motivación intrínseca, asociada principalmente a metodología convencionales y poco elaboradas, lo que dio lugar a la necesidad de reemplazar las metodologías tradicionales por nuevas, dinámicas y significativas.

En el transcurso de la fase de experimentación se implementaron actividades lúdicas; como juego de roles, se aplicaron también herramientas interactivas, el uso de los tics adaptado al entorno de los estudiantes; permitieron que estas estrategias generaran un cambio evidente en la dinámica de las clases y en la actitud del grupo, los niños participaron con gran entusiasmo.

Este estudio logro que los niños repitieran frases en ingles con seguridad y cooperaron en las actividades y dinámicas grupales. Este impacto positivo concuerda con lo señalado por González (2024), quien afirma que la gamificación y la metodología participativa aumenta la participación, mejoran la motivación cuando se integran coherentemente a los objetivos pedagógicos. Asimismo, el uso de recursos visuales y musicales mejoran la retención del vocabulario y mejora la pronunciación, confirmando la pertinencia de las teorías de aprendizaje experiencial planteadas por Anacona (2023). Luego de implementar las estrategias, se observaron cambios notables en los estudiantes y la disposición de mejorar en la asignatura del inglés. En las entrevistas semiestructuradas tenían impresiones como “ya no tengo miedo de hablar en inglés” o “ahora entiendo más porque con los juegos aprendo” estas impresiones mostraron un fortalecimiento de la autoconfianza y del sentido de pertenecía en el proceso educativo.

Estos hallazgos demuestran que el aprendizaje mejora lo cognitivo, resaltando la dimensión emocional y actitudinal del estudiante, quien se dio cuenta que pudo ser capaz de aprender a comunicarse y sentir que no era difícil aprender otro idioma.

De igual forma, los aportes de Rodriguez (2022), se ven reflejados el aprendizaje colaborativo en la investigación, puesto que el trabajo colaborativo favoreció la comunicación y fortaleció la comunicación e interacción social. Sin embargo, en contraste con lo expresado por Anacona (2023), advierte que los efectos de la motivación en los estudiantes suelen ser temporal, puesto que en este caso el seguimiento continuo y la variedad de estrategias ayudan a mantener el entusiasmo durante todo el proceso. Las limitaciones encontradas en el estudio incluyeron un corto tiempo de aplicación y un número reducido de sesiones, lo que obstaculizo la evaluación continua en los avances a largo plazo y generalizar los resultados a otras instituciones.

Además, se hallaron fallas logísticas, específicamente la falta de recursos tecnológicos para la grabación de las sesiones, lo que pudo comprometer la precisión de los registros además, que sugiere que para las próximas aumenten el periodo de intervención, la muestra y los instrumentos de medición, estos hallazgos obtenidos tienen implicaciones en la práctica docente, puesto que demuestran la importancia de planificar métodos didácticos diferentes, motivadores y ajustadas al contexto del estudiante al incluir actividades lúdicas, recursos visuales y música en las clases de inglés ayuda no solo al fortalecimiento de las competencias comunicativas, sino también al desarrollo emocional, social y cognitivo del estudiante. A nivel educativo, se sugiere que estos resultados promuevan espacios necesarios para la formación docente, en donde se oriente a este a implementar materiales creativos, que despierten el interés, la curiosidad y el sentido del aprendizaje en los niños de primaria.

Para finalizar, la implementación de estrategias didácticas innovadora ayudó a transformar y mejorar la percepción de las clases de inglés en los estudiantes del grado tercero, cambiando de una actitud de desinterés a una participación activa, segura y colaborativa.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación evidencia que la integración de estrategias digitales innovadoras no solo transforma el proceso de enseñanza del inglés en contextos rurales, sino que también constituye una vía efectiva para reducir brechas educativas históricas y potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. En una escuela rural de Barranquilla, donde los desafíos de conectividad, acceso tecnológico y formación docente han limitado tradicionalmente la calidad educativa, las herramientas digitales emergen como agentes multiplicadores del aprendizaje, capaces de dinamizar la motivación, fortalecer la autonomía y favorecer la construcción activa del conocimiento.

La aplicación de recursos tecnológicos como plataformas interactivas, objetos virtuales de aprendizaje, aplicaciones de gamificación y entornos colaborativos permitió evidenciar mejoras significativas en la competencia comunicativa y escrita del inglés, al promover un aprendizaje experiencial, situado y adaptado al ritmo y estilo de cada estudiante. Estos resultados confirman que las TIC no son únicamente instrumentos complementarios, sino mediaciones pedagógicas esenciales para desarrollar habilidades lingüísticas relevantes en un mundo globalizado.

Asimismo, la investigación demuestra que las estrategias digitales impulsan procesos comunicativos más auténticos, favorecen la participación activa y generan escenarios de práctica real que la educación tradicional difícilmente puede ofrecer. Esto es especialmente relevante en el contexto rural, donde la distancia geográfica, la desigualdad en recursos y la falta de ambientes bilingües limitan las oportunidades de exposición al inglés. En coherencia con el artículo 64 de la Constitución Política de Colombia, el cual exige garantizar acceso a educación y comunicaciones en zonas rurales, estas prácticas constituyen una respuesta técnica y ética a las

obligaciones del Estado frente al cierre de brechas.

En conclusión, la incorporación de estrategias digitales innovadoras no solo potencia las habilidades comunicativas y escritas del inglés, sino que también promueve una educación más justa, flexible y pertinente para los estudiantes rurales. La experiencia en Barranquilla confirma que la transformación educativa solo es posible cuando las escuelas, los docentes y las políticas públicas articulan tecnología, pedagógica y enfoque de equidad. Este estudio reafirma que el camino hacia una educación rural bilingüe, participativa y de calidad requiere innovación sostenida, inversión tecnológica y compromiso institucional para garantizar el derecho a una educación contemporánea, significativa y culturalmente relevante.

Se sugiere a la Institución la adopción sistemática de estrategias didácticas innovadoras, incluyendo formación continua para los docentes en el uso de recursos digitales y metodologías lúdicas, para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en contextos rurales.

Para investigaciones futuras, se recomienda explorar variables adicionales como el apoyo familiar y comunitario, así como extender el período de intervención para evaluar el impacto a largo plazo y en otras habilidades relacionadas con el idioma.

Referencias Bibliográficas

- Consejo de Europa. (2020). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. Volumen complementario. Consejo de Europa.
<https://rm.coe.int/mcer-volumen-complementario-2020/16809ea805>
- Forbes España. (2023). WordUp, una aplicación para aprender inglés basada en inteligencia artificial, presenta Fantasy Chat. Forbes. <https://forbes.es/ultima-hora/252537/wordup-una-aplicacion-para-aprender-ingles-basada-en-inteligencia-artificial-presenta-fantasy-chat/> Fo
- Kolb, D. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2.^a ed.). Pearson Education. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/Kolb-Experiential-Learning-Experience-as-the-Source-of-Learning-and-Development-2nd-Edition/P200000000384>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. MEN. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf_estandares.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Derechos básicos de aprendizaje: inglés. MEN. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-360033_recurso_1.pdf
- Muñoz, V. (2021). *Hablando inglés ando a través de la práctica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la expresión en la segunda lengua* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/40873/1/vamunozc.pdf>
- Rodríguez Ramírez, D. E. (2022). *Implementación de mapas semánticos como estrategia de aprendizaje de idiomas para facilitar la fluidez verbal en exposiciones en inglés* [Trabajo

de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD].Repositorio Institucional
UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50803>

UNESCO. (2017). A guide for ensuring inclusion and equity in education.

UNESCO.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248254>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://docs.google.com/document/d/1dLegW0O6bZ0BgUbNYyj8rL0aTbX94x6T/edit?usp=sharing&oid=104745825072663234369&rtpof=true&sd=true>