

Enriquecimiento del vocabulario de expresiones cotidianas en inglés a través de juegos interactivos de roles y material concreto en estudiantes de grado 301 de la Sede Rural

Buenos Aires

Karol Aryenis Mancera Garavito

Asesor

Smith Ibeth Guerrero Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Dedicatoria

Dedico este trabajo, fruto de la perseverancia y el compromiso académico, primero que todo a Dios, por guiarme y darme la fuerza y la sabiduría necesarias para culminar este camino profesional. También a mis padres y a mi familia, cuyo apoyo incondicional, amor y paciencia han sido el motor fundamental para alcanzar esta meta personal y profesional, pero, en especial a los 28 estudiantes del curso 301 de la Sede Rural Buenos Aires, por su entusiasmo, participación y por demostrar que, con la estrategia adecuada, el aprendizaje se convierte en una experiencia transformadora y motivadora.

Agradecimientos

Deseo expresar mi sincero agradecimiento a las personas e instituciones que hicieron posible la realización de esta investigación, primero, a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) y a la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU), por proporcionarme el marco formativo riguroso y la oportunidad de realizar este ejercicio de investigación pedagógica. Segundo, pero no menos importante, a mi asesora Smith Ibeth Guerrero Rodríguez por su valiosa orientación, dedicación y acompañamiento experto, elementos cruciales en la elaboración de este informe. Tercero, al cuerpo directivo y docente de la IED Técnico Industrial, en particular al personal de la Sede Rural Buenos Aires, por su colaboración y por abrirme las puertas para llevar a cabo la intervención pedagógica con los estudiantes. Finalmente, a los investigadores y autores referenciados en este estudio, como Alabsi, Sarwat, Hamza y Wazeer, cuya evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos de roles y el material concreto fue fundamental para sustentar la metodología de esta propuesta.

Resumen

El presente documento constituye el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió una profunda reflexión sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Sede Rural Buenos Aires de la IED Técnico Industrial de Tocancipá, trabajando con 28 estudiantes del grado 301 de educación primaria con un Nivel A1. El objetivo general de la investigación fue enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés en esta población, utilizando un enfoque cualitativo y experimental. El estudio puso en juego los juegos interactivos de roles y el uso de material concreto, reconociendo sus efectos en la aplicación y contextualización comunicativa del vocabulario. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la estrategia de intervención implementada resultó ser altamente efectiva y motivadora, logrando un progreso significativo en el léxico funcional y la capacidad de los estudiantes para construir oraciones completas, lo cual superó la retención transitoria y el déficit de contextualización comunicativa inicial.

Palabras clave: Vocabulario, Roles, Lúdica, Comunicación, Concreto.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for in-depth reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Buenos Aires Rural Campus of the IED Técnico Industrial de Tocancipá, working with 28 students in grade 301 of primary education with an A1 level. The overall objective of the research was to enrich the vocabulary of everyday expressions in English in this population, using a qualitative and experimental approach. The study involved interactive role-playing games and the use of concrete materials, recognizing their effects on the application and communicative contextualization of vocabulary. Based on this research exercise, it was concluded that the intervention strategy implemented proved to be highly effective and motivating, achieving significant progress in the functional lexicon and the students' ability to construct complete sentences, which exceeded temporary retention and the initial communicative contextualization deficit.

Keywords: Vocabulary, Roles, Play, Communication, Concrete.

Tabla de Contenido

Introducción	10
Caracterización	12
Planteamiento del Problema	15
Pregunta de Investigación.....	17
Objetivos.....	18
Objetivo General.....	18
Objetivos Específicos.....	18
Marcos de Referencia	19
Referentes Conceptuales.....	19
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	25
Resultados	27
Acercamiento de la Población a las Dimensiones	27
Experimentación	31
Identificación de Variaciones	32
Análisis y Discusión	34
Conclusiones y Recomendaciones.....	39
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	45

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Resultados y Hallazgos</i>	27
--	----

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Resumen del Desafío, Método Implementado y Resultados</i>	36
--	----

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Consentimientos Informados</i>	45
Apéndice B <i>Registro Fotográfico y de Video de la Estrategia Implementada</i>	46
Apéndice C <i>Planes de Clase, Diarios de Observación y Entrevista</i>	47

Introducción

La presente investigación se enfoca en el enriquecimiento del vocabulario de los estudiantes mediante el uso de juegos interactivos de roles y material concreto. Dominar las expresiones cotidianas consideradas unidades de vocabulario multipalabra o modismos es fundamental para hablar inglés bien y lograr una comunicación natural y efectiva. Esta temática cobra vital importancia en el contexto educativo y comunitario de la Sede Rural Buenos Aires de la IED Técnico Industrial, ubicada en Tocancipá. Dada la transformación económica de Tocancipá hacia un polo industrial y comercial, potenciar la competencia en la adquisición de vocabulario en inglés se vuelve esencial para los estudiantes, ya que esta capacidad optimiza su comunicación y les facilita el acceso a recursos educativos digitales y tecnológicos en un contexto globalizado. La implementación de metodologías lúdicas y prácticas activas es crucial para contrarrestar la limitada exposición al inglés fuera del aula debido a factores socioeconómicos.

A pesar del interés notable y la capacidad de los estudiantes del curso 301 para participar activamente en actividades lúdicas, el problema central radica en su retención de vocabulario limitada y transitoria, especialmente para el léxico que no se utiliza con regularidad. Esta problemática está marcada por un déficit de contextualización, lo que resulta en una clara brecha en su capacidad para aplicar el vocabulario en situaciones reales o cotidianas. Ante la escasez de recursos tecnológicos y la limitada interacción con contextos anglófonos en la sede, se justificó la necesidad de implementar estrategias innovadoras que se pudieran llevar a cabo con recursos prácticos. Estudios previos respaldan la hipótesis de la intervención, sugiriendo que las estrategias de juego de roles son significativamente más efectivas que los métodos tradicionales para la enseñanza de vocabulario, ya que fomentan una alta motivación y permiten a los

estudiantes practicar el idioma en un contexto real y auténtico. Además, el uso de material concreto facilita el paso del pensamiento concreto al abstracto en el léxico y apoya a los aprendices kinestésicos.

El objetivo general de esta investigación fue enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés en los estudiantes de grado 301 a través de juegos interactivos de roles y el uso de material concreto durante el tercer trimestre de 2025. Para lograrlo, el estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo basado en la Investigación-Acción Pedagógica. La investigación se propuso tres objetivos específicos, desde determinar el vocabulario inicial hasta aplicarlo funcionalmente. La recolección de datos combinó técnicas como la observación directa y diarios reflexivos (fases iniciales y de experimentación) con pruebas interactivas. El análisis se enfocó en tres temas emergentes clave: la adquisición léxica, la motivación/participación y, centralmente, la aplicación y contextualización comunicativa del vocabulario (aspecto ontológico y práctico).

El hallazgo más importante de la investigación fue que la estrategia implementada demostró una alta eficacia y motivación. Este éxito se reflejó en una disparidad estadísticamente significativa en el desempeño léxico posterior a la intervención. Crucialmente, el estudio logró movilizar el aspecto ontológico del aprendizaje, ya que los estudiantes evidenciaron un progreso significativo en su competencia comunicativa, pasando de la retención transitoria de palabras sueltas a la construcción activa de oraciones completas y el uso funcional del vocabulario en simulaciones conversacionales que se profundizará a continuación en este documento.

Caracterización

La sede rural Buenos Aires pertenece a la Institución Educativa Técnico Industrial ubicada en la vereda Verganzo del Municipio de Tocancipá, Cundinamarca. Esta institución tiene una PEI cobertura educativa de las veredas Canavita, Buenos Aires, La Diana y Verganzo, lugares donde la economía de la población se centra en la producción y explotación agroindustrial, el comercio y los servicios.

Tocancipá está ubicado en la región de Sabana Centro del departamento de Cundinamarca, tiene una gran industria y los empresarios instalaron su polo a tierra en este territorio. Hace un buen tiempo el municipio era pequeño, rural y con una actividad productiva encaminada a lo agropecuario; sin embargo, con la llegada de grandes empresas como Leona, Coca-Cola, Bavaria, Colpapel, entre otras, cambió radicalmente la estructura económica, transformando este lugar en una zona industrial y comercial. Este cambio provocó el incremento masivo de la población, la cual pertenece a diferentes estratos socioeconómicos y llega de otros territorios para buscar mejores ofertas laborales.

La escuela Rural Buenos Aires está ubicada a un límite con el municipio de Sopo, Cundinamarca, aunque en el ordenamiento territorial se menciona que es de carácter rural, está ubicada en una pequeña urbanización a las afueras del municipio de Tocancipá y el 95% de los estudiantes viven en apartamentos de condominios de la zona de la vereda de Verganzo, ellos tienen servicio de transporte y llegan a la escuela 8 rutas, tan solo un 5% de los estudiantes viven en zonas no urbanizadas. La urbanización de zonas rurales ha incrementado la población, por lo que el municipio de Tocancipá presenta problemas de cobertura educativa debido a la población flotante que llega anualmente al municipio. En la Escuela Rural de Buenos Aires estudian 198 estudiantes divididos en 7 cursos de educación primaria: un preescolar, un grado primero, un

grado segundo, dos grados terceros, un grado cuarto y un grado quinto. La población seleccionada es el grado 301, cuenta con 28 estudiantes con edades entre los 8 y 13 años, de los cuales 17 son niñas y 11 son niños. El estrato socioeconómico de los estudiantes oscila entre estrato 1, 2 o 3 y la mayoría de los padres de familia son asalariados con una vida económica activa en el sector empresarial. A pesar de que el PEI y el currículo institucional proponen una formación integral y técnica industrial con uso de las nuevas tecnologías, muchas veces en las sedes de primaria dista de este propósito que sí puede llevarse a cabo en la sede central de educación secundaria con la robótica, mecanización, diseño gráfico, soldadura y demás talleres.

El curso 301 de la sede Buenos Aires precisa primordialmente potenciar su competencia en la adquisición de vocabulario en inglés, puesto que esta capacidad resulta esencial para optimizar su comunicación y facilitar el acceso a recursos educativos digitales y tecnológicos en un contexto globalizado. La mayoría de los estudiantes provienen de entornos familiares con pocas oportunidades de exposición a ambientes donde se practique el inglés de manera constante, lo que dificulta la ampliación de su vocabulario y el uso contextual del idioma. Además, las restricciones en cuanto a los recursos tecnológicos disponibles en la sede dificultan la implementación de estrategias innovadoras de enseñanza. Por lo tanto, resulta imperativo diseñar actividades que puedan llevarse a cabo con recursos prácticos y que tengan un impacto directo en la ampliación del léxico de los estudiantes. La metodología docente debe centrarse en estrategias que favorezcan la memorización y el uso activo del vocabulario, con énfasis en la comunicación oral, que permita a los estudiantes expresarse con mayor confianza en situaciones cotidianas.

En el ámbito educativo, se observa que los factores sociales y económicos ejercen una influencia significativa en las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes. La comunidad, definida por un entorno predominantemente rural y una economía fundamentada en actividades

agroindustriales y comercio, restringe la exposición de los estudiantes a contextos donde puedan aplicar el inglés de manera espontánea. Las circunstancias del entorno familiar también desempeñan un rol significativo, puesto que numerosas unidades familiares se ven confrontadas con vicisitudes de índole económico-financiera, lo cual deriva en una preeminencia de la obtención de recursos materiales y la satisfacción de las necesidades básicas del día a día, dejando un margen restringido para la participación en actividades académicas complementarias o para el fomento del aprendizaje de idiomas. En este sentido, el entorno comunitario, caracterizado por su escasez de recursos y limitada interacción con entornos internacionales, constituye un desafío para la práctica y la consolidación del vocabulario en inglés en contextos reales. La ausencia de infraestructura tecnológica y recursos apropiados en la sede constituye un obstáculo para la implementación de metodologías innovadoras, lo que repercute en el proceso de adquisición de vocabulario y limita el desarrollo de la competencia comunicativa en este idioma.

Planteamiento del Problema

En el contexto educativo de la sede Rural Buenos Aires, los estudiantes del curso 301 han demostrado un interés notable por el aprendizaje del inglés, así como una capacidad innata para participar de manera activa en las actividades propuestas. A pesar de las limitaciones en cuanto a recursos tecnológicos y la escasa exposición al idioma en su entorno familiar, los estudiantes han logrado adquirir una comprensión básica del vocabulario y frases comunes en inglés a través de dinámicas lúdicas y juegos de rol. Las interacciones en el aula, aunque limitadas, revelan que algunos estudiantes son capaces de utilizar el vocabulario aprendido en situaciones cotidianas, lo que denota su potencial para seguir avanzando. Este rendimiento positivo resulta esencial y evidencia que, con la orientación apropiada, los estudiantes pueden desarrollar competencias comunicativas efectivas.

No obstante, las estrategias pedagógicas contemporáneas exhiben tanto logros satisfactorios como restricciones inherentes. Los resultados de la implementación de actividades lúdicas han demostrado su eficacia en la motivación y participación de los estudiantes, propiciando un ambiente de aprendizaje ameno. Sin embargo, la ausencia de recursos didácticos y tecnológicos apropiados constituye un obstáculo para la aplicación de métodos más innovadores y dinámicos. En este sentido, se ha observado que, si bien los estudiantes exhiben entusiasmo al participar en actividades lúdicas y ejercicios orales, la retención del vocabulario tiende a ser transitoria y carente de contextualización, debido a la limitada disponibilidad de oportunidades para practicar el idioma fuera del ámbito escolar. Asimismo, la utilización de materiales impresos y métodos convencionales ha limitado la capacidad de maximizar el impacto de dichas prácticas en el desarrollo de competencias comunicativas sólidas.

Ante esta situación, se evidencia un interés por introducir el uso de recursos multimedia y plataformas educativas digitales como estrategia de mediación en el proceso de aprendizaje del inglés. La hipótesis planteada en este estudio es que la integración de estas herramientas podría enriquecer el entorno de aprendizaje, facilitando la adquisición de vocabulario a través de experiencias más interactivas y contextualizadas. Se postula que la exposición a contenidos en inglés, mediada por vídeos, aplicaciones interactivas y ejercicios en línea, no solo capturaría la atención de los estudiantes de manera más efectiva, sino que también les proporcionaría un marco más amplio para aplicar lo aprendido, favoreciendo así la memorización a largo plazo y el uso funcional del vocabulario en contextos reales.

A pesar de los logros y el interés demostrado por los estudiantes, se evidencia una clara brecha en el conocimiento del vocabulario en inglés, atribuible a las restricciones pedagógicas y económicas que enfrenta la institución educativa. La limitación en la disponibilidad de recursos tecnológicos y la limitada interacción con contextos anglófonos han sido identificadas como factores que contribuyen a la reducción de oportunidades para la práctica y aplicación del idioma. El propósito de este estudio es abordar los desafíos mencionados, proponiendo la incorporación de estrategias innovadoras que faciliten el aprendizaje del inglés. El objetivo es ofrecer una solución efectiva a la brecha existente en el desarrollo del vocabulario y la competencia comunicativa de los estudiantes en este idioma.

Pregunta de Investigación

¿Cómo enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés de los estudiantes de grado 301 de la Sede Buenos Aires de la IED Técnico Industrial (Cundinamarca) a través de juegos interactivos de roles y el uso de material concreto en las clases durante el tercer trimestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés en los estudiantes de grado 301 de la Sede Buenos Aires de la IED Técnico Industrial (Cundinamarca) a través de juegos interactivos de roles y el uso de material concreto en las clases durante el tercer trimestre de 2025.

Objetivos Específicos

Determinar la cantidad de vocabulario que dominan los estudiantes a través de pruebas y juegos interactivos.

Ampliar el vocabulario en inglés de los estudiantes de grado 301 elaborando material concreto con expresiones cotidianas en inglés y utilizando estas en juegos de roles interactivos.

Aplicar el vocabulario adquirido de los estudiantes de grado 301 a través de juegos de roles y pruebas interactivas de reconocimiento de vocabulario.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El uso de material concreto se arraiga en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien sostiene que la infancia juega un rol activo en la adquisición de la inteligencia mediante la acción y la exploración. De manera crucial, el uso de manipulativos es esencial para el desarrollo cognitivo, facilitando de esta forma, la comprensión y la memoria (Quigley, 2021). La implementación de material concreto en el estudio apoya la comprensión fundamental al permitir el paso del pensamiento concreto al abstracto en el léxico, lo cual es indispensable en el nivel de educación primaria de los estudiantes.

Complementariamente, el paradigma del socio constructivismo, referenciado en la teoría de Lev Vygotsky, en este enfoque establece que el aprendizaje es un proceso activo de construcción de significado que se desarrolla a través de la interacción social. Por lo tanto, los juegos de roles interactivos se implementan como una forma de Aprendizaje Basado en Tareas Comunicativas (TBLT), un método que ha demostrado ser altamente eficiente en el desarrollo de la adquisición de vocabulario y en el aumento de la motivación estudiantil (Cevallos, 2016). La práctica de roles fomenta el uso auténtico y comunicativo del lenguaje y la comunicación inherente a estas tareas juega un papel importante en la adquisición a largo plazo del vocabulario, resultando fundamental para superar el déficit de contextualización comunicativa inicial que presentaba la población estudiantil.

Además, los Estilos de Aprendizaje de David Kolb, teoría que sustenta el éxito de las actividades prácticas como la combinación de la elaboración de material concreto y la realización de juegos de roles (role-playing) facilita significativamente el aprendizaje kinestésico y visual, que se consigue mediante actividades físicas y movimiento, mejora la retención y la

comprensión de los conceptos (Oviedo et al, 2010), ya que los estudiantes se benefician al producir el lenguaje de manera activa en simulaciones de la vida real. Esta adaptación de la enseñanza a los estilos de aprendizaje no solo incrementó el compromiso y la participación, sino que también contribuyó a la construcción de vocabulario contextualizado.

Frente a este tipo de estrategia, se expone un estudio cuasiexperimental realizado por Alabsi (2016) con estudiantes de secundaria en Arabia Saudita, que investigó la efectividad de la estrategia de juego de roles para la enseñanza del vocabulario. En el presente estudio se exponen los resultados de una investigación en la que se comparó un grupo experimental, que hizo uso de la dramatización de roles, con un grupo de control, que empleó métodos tradicionales. Los resultados obtenidos en el post-test mostraron un rendimiento significativamente mayor en el grupo experimental. El autor concluye que el empleo de la metodología de roles constituye una estrategia de mayor agrado y atractivo, lo que redundará en una motivación incrementada y en un ambiente de aprendizaje más creativo. Este estudio resulta de particular importancia para la presente investigación, ya que su metodología (cuasiexperimental con pretest y post-test) y su hallazgo principal respaldan la hipótesis de que los juegos de roles son más efectivos que los métodos tradicionales para el enriquecimiento del vocabulario.

En un estudio similar, Sarwat, Hamza y Wazeer (2023) realizaron una investigación experimental en Pakistán para evaluar el impacto de los juegos de roles en el desarrollo del vocabulario en estudiantes de nivel intermedio. Los resultados obtenidos en el estudio demostraron una diferencia significativa a favor del grupo experimental, donde el 80 % de los estudiantes lograron calificaciones superiores al 70 % en la prueba posterior, lo que confirma la efectividad de la estrategia implementada. Los autores de este estudio subrayan la relevancia de los juegos de roles en el fomento de un ambiente motivador y de competencia amistosa, que

permite a los estudiantes practicar el idioma en un contexto real. Este estudio fortalece la legitimidad de la metodología propuesta, evidenciando su eficacia en un ámbito de ESL distinto y destacando el potencial de los juegos para transformar el aprendizaje del vocabulario en un proceso más dinámico y menos tedioso.

En un estudio reciente, se ha explorado el impacto de un juego de rol (RPG) diseñado para la enseñanza del inglés en Taiwán. Este estudio, realizado por Guo (2024), amplía la perspectiva hacia el aprendizaje basado en juegos en general. Si bien el estudio principal no halló mejoras significativas en la competencia lingüística general, un estudio piloto previo sí reveló que el juego de rol mejoró significativamente la adquisición de vocabulario. Además, los sujetos del estudio informaron de su inmersión y conexión emocional con los personajes y las narrativas del juego, manifestando una preferencia por este método en comparación con las formas de enseñanza convencionales. Este hallazgo resulta de vital importancia, puesto que sugiere que el componente narrativo y de inmersión de los juegos de roles no solo facilita el aprendizaje de vocabulario, sino que también aumenta el compromiso y la motivación del estudiante, un factor clave para el éxito en el curso 301.

Por otra parte, la investigación de Hawkins (2016), si bien enfocada en el juego «Taboo», proporciona contribuciones significativas en relación con la utilización de juegos para el enriquecimiento del vocabulario en un contexto académico. Los hallazgos revelaron que los juegos eran efectivos en la enseñanza del vocabulario a escritores multilingües en el ámbito universitario. Este estudio, si bien emplea un tipo de juego diferente, corrobora el principio general de que las actividades lúdicas constituyen herramientas pedagógicas potentes. La presente investigación se vincula con el uso de juegos como una estrategia legítima y efectiva

para la enseñanza de vocabulario, lo que justifica la exploración de diferentes tipos de juegos, como los de roles, para lograr objetivos similares en el aula de primaria.

En el ámbito de la investigación educativa, el estudio realizado por Alaa' Ibrahim Harb (2007) en Gaza constituye una contribución significativa. Este estudio investigó de manera específica la efectividad de los juegos de roles en el aprendizaje del vocabulario en estudiantes de sexto grado. Este estudio experimental también concluyó que el grupo que utilizó juegos de roles exhibió un rendimiento significativamente superior al del grupo de control, lo que sugiere la eficacia del uso de juegos en la enseñanza de vocabulario. La relevancia de este estudio estriba en su enfoque en una población de edad similar a la del curso 301 (primaria superior), lo que sugiere la aplicabilidad y efectividad de los juegos de roles no solo en estudiantes de nivel secundario o universitario, sino también en niños y preadolescentes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El estudio emplea un enfoque cualitativo, encaminado en la comprensión profunda del fenómeno educativo, mediante la exploración de las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes. Este enfoque se caracteriza por su compatibilidad intrínseca con el paradigma de la Investigación-Acción Pedagógica, esta elección como paradigma de investigación se justifica con la referencia a Orlando Fals Borda, citado por Calderón y López (2016). Este autor identifica la efectividad y la importancia de la investigación participativa y las metodologías cualitativas en el ámbito educativo.

El enfoque es fundamental para el estudio propuesto, ya que permite analizar el impacto del concepto de los juegos de roles y el uso de tarjetas de repaso con material concreto en la aplicación y contextualización educativa. Para ello, es imperativo comprender las anotaciones registradas y observadas en las percepciones, actitudes o comportamientos de los participantes tras la intervención. Además, se explora cómo las estrategias lúdicas y el material concreto facilitan la adquisición contextualizada del vocabulario y si dichas herramientas enriquecen el entorno de aprendizaje, lo cual es fundamental para contrarrestar la limitación actual de oportunidades de práctica contextualizada fuera del aula. En consecuencia, el propósito de la presente investigación radica en generar un entorno de aprendizaje que fomente la creatividad, así como en incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estos factores se evalúan de manera más efectiva mediante técnicas cualitativas, tales como observaciones y diarios reflexivos.

Unidad de Análisis

El presente estudio se centra en el análisis del curso 301 de la Sede Rural Buenos Aires de la Institución Educativa Técnico Industrial (IED Técnico Industrial), ubicada en Tocancipá, Cundinamarca. El grupo está compuesto por 28 estudiantes de educación primaria, con edades comprendidas entre los 8 y los 13 años, y se encuentran en un nivel A1 de inglés.

Técnicas para la Recolección de Datos

De acuerdo con el primer objetivo de la investigación, se va a recolectar datos sobre la cantidad de vocabulario que dominan los estudiantes, esto se hará a través de la observación directa, para registrar las percepciones y comportamientos iniciales de los participantes en relación con el vocabulario y las expresiones cotidianas, luego, se hará pequeñas entrevistas semiestructuradas, para obtener percepciones iniciales y datos exploratorios sobre el manejo del vocabulario usando dibujos y conversaciones sencillas adecuadas para el contexto.

En concordancia con el segundo objetivo los datos sobre la ampliación del vocabulario con el uso de material concreto en inglés y juegos de roles interactivos se realizará por medio de la observación de aula para describir cómo los participantes responden durante las actividades de experimentación, esto se recopilará por medio de diarios reflexivos donde se documenten las reflexiones y descubrimientos clave de los participantes y además grabar pequeños videos de la actividad, donde se muestre incluye los juegos de roles.

Para verificar la aplicación del vocabulario adquirido a través de juegos de roles y tarjetas interactivas de reconocimiento de vocabulario, se emplearán técnicas de recolección como son entrevistas de percepciones y valoraciones de competencias, para analizar los cambios en las actitudes o comportamientos por medio de cuestionarios posteriores a la experiencias que evidencien las variaciones y lograr obtener datos comparativos antes y después de la

intervención. Es decir que se emplearán pruebas interactivas de reconocimiento de vocabulario usando herramientas como Kahoot, Wordwall o Educaplay.

Categorías para el Análisis de Datos

El primer tema emergente o categoría es el nivel y tipo de adquisición de vocabulario (Aspecto Cognitivo), donde se enfoca en el dominio del vocabulario y la capacidad de la retención transitoria a la memorización a largo plazo y el uso funcional del léxico. En esta, se analizará si el uso de juegos interactivos y material concreto, como flashcards, promueve el desarrollo de vocabulario activo y pasivo. Además, verificar cómo los juegos de roles ayudan a aprender elementos de vocabulario en un escenario de la vida real, y a su vez el uso de material concreto manipulativo puede ayudar a la memoria y a construir una comprensión fundamental permitiendo el paso del pensamiento concreto al abstracto.

El segundo tema emergente o categoría es el compromiso, motivación y participación (Aspecto Actitudinal/Social), en esta sección se mide la influencia del concepto en la actitud de los estudiantes, ya que, de acuerdo con investigaciones previas se destaca que los juegos de roles aumentan la motivación y el compromiso, por tanto, este estudio examinará cómo los participantes se relacionaron inicialmente con el concepto y cómo la experimentación influyó en la dimensión de análisis, buscando de esta forma verificar si los juegos de roles y el uso de material concreto resultan ser una estrategia de mayor agrado y atractivo para lograr fomentar la participación dinámica y la competencia amistosa.

El tercer tema emergente o categoría es la aplicación y contextualización comunicativa (aspecto ontológico y práctico), la cual se refiere a la capacidad de los estudiantes de aplicar el vocabulario adquirido en contextos reales, esto con el objetivo de superar la carencia de contextualización del problema inicial, para ello se analizará la forma en que el juego de roles,

que simula situaciones de la vida real, enriquece el entorno de aprendizaje al proporcionar un marco más amplio para aplicar lo aprendido. Este tema emergente permite evaluar el éxito de la intervención en la transferencia de conocimiento, examinando si se logra enriquecer la competencia comunicativa mediante la práctica oral enfocada en expresiones cotidianas en inglés. Los datos de los juegos de roles y las entrevistas finales servirán para ilustrar los avances en la aplicación del vocabulario.

Resultados

Acercamiento de la Población al Concepto de Estudio

De acuerdo con los hallazgos derivados de las técnicas de recolección de información, tales como la observación directa, diarios de reflexión y las pruebas diagnósticas, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Resultados y Hallazgos

Objetivos	Temas Emergentes o Categorías de Análisis	Hallazgos
Determinar la cantidad de vocabulario que dominan los estudiantes a través de pruebas y juegos interactivos.	Dominio léxico básico y retención transitoria	Los hallazgos preliminares, derivados de la observación directa y las pruebas diagnósticas iniciales (pre-test), confirmaron el problema central de los estudiantes del curso 301 (Nivel A1). Los resultados de las pruebas de reconocimiento de vocabulario iniciales revelaron que, si bien los estudiantes tenían una capacidad para adquirir vocabulario básico y frases comunes, la retención del vocabulario tendía a ser transitoria y limitada, especialmente para el léxico que no utilizaban con regularidad.
	Aceptación de actividades lúdicas	A pesar de la limitada exposición al inglés en su entorno familiar y las restricciones tecnológicas, la población de estudio demostró un interés notable por el aprendizaje del inglés y una alta participación en actividades lúdicas y ejercicios orales preexistentes. Esta respuesta inicial sugirió una aceptación intrínseca de las actividades lúdicas, indicando que el concepto de juegos interactivos de roles y material

		concreto sería percibido como una estrategia de mayor agrado y atractivo.
Déficit de contextualización		La técnica exploratoria de observación directa en el aula detectó un déficit de contextualización. Los participantes del curso 301 exhibían una clara brecha en su habilidad para aplicar el vocabulario en contextos reales o situaciones cotidianas. Esta limitación, en la que el vocabulario adquirido carecía de funcionalidad fuera del contexto de memorización, justificó la necesidad del concepto implementado: los juegos de roles que simularan escenarios de la vida real para transferir el léxico a la competencia comunicativa.
Ampliar el vocabulario en inglés de los estudiantes de grado 301 elaborando material concreto con expresiones cotidianas en inglés y utilizando estas en juegos de roles interactivos.	Alta motivación y aprendizaje kinestésico	La fase de implementación de los juegos de roles interactivos y las actividades con material concreto (como flashcards o manipulativos) demostró ser altamente efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El uso de material concreto resultó ser una herramienta pedagógica potente para los estudiantes de primaria. Los diarios reflexivos documentaron que estos materiales ayudaron directamente a la memoria y facilitaron la comprensión. Específicamente, las actividades de role-playing que promovían la actividad física y el movimiento beneficiaron significativamente a los aprendices kinestésicos. La utilización de material concreto es clave para construir una comprensión fundamental,

		<p>permitiendo el paso del pensamiento concreto al abstracto en el léxico.</p>
	Contextualización funcional	<p>La simulación de escenarios cotidianos mediante los juegos de roles fue crucial para el desarrollo de un vocabulario contextualizado y para la movilización del aspecto ontológico y práctico de la unidad de análisis. La observación en el aula y los videos de las actividades mostraron que los participantes fueron forzados a practicar el idioma en un contexto real.</p>
Aplicar el vocabulario adquirido de los estudiantes de grado 301 a través de juegos de roles y pruebas interactivas de reconocimiento de vocabulario	Variación en el rendimiento léxico	<p>Las evaluaciones interactivas de reconocimiento de vocabulario (post-test), realizadas con herramientas como Wordwall y también por medio de imágenes y fichas de juegos para armar, evidenciaron un progreso notable en el ámbito del enriquecimiento léxico. Se observó una disparidad estadísticamente significativa en el desempeño de los estudiantes en comparación con la etapa inicial. Estos resultados concuerdan con estudios experimentales donde la implementación de juegos de roles resultó en un incremento significativo en el rendimiento, con un 80% de los estudiantes logrando calificaciones superiores al 70% en las pruebas posteriores.</p>
	Consolidación de la competencia comunicativa	<p>La variación más significativa observada se dio en el ámbito de la transferencia de conocimiento a la comunicación oral y la funcionalidad del vocabulario. La práctica enfocada en modos orales (habla y escucha), facilitada por los juegos de roles, resultó ser un factor</p>

determinante para la adquisición a largo plazo y la comprensión contextual en conversaciones. Investigaciones sobre vocabulario multipalabra (como las expresiones cotidianas) confirman que las prácticas de habla y escucha tienen un impacto mucho mayor en la adquisición a largo plazo y la comprensión contextual que la escritura o la lectura.

Aumento de la confianza y superación de la retención transitoria	Los estudiantes demostraron un progreso significativo en su competencia comunicativa, al pasar de la utilización de palabras singulares a la construcción de oraciones completas con una selección léxica más precisa. Además, las entrevistas finales y los cuestionarios post-intervención indicaron un aumento en el nivel de confianza para utilizar expresiones cotidianas en inglés. La provisión de un marco de aplicación extenso mediante la simulación de la vida real superó la retención transitoria que caracterizaba el problema inicial
--	--

Nota. Hallazgos identificados en la entrevista, los diarios de campo y los resultados de las pruebas.

De acuerdo con los resultados obtenidos, se corroboró la situación problemática, evidenciando el problema del dominio de vocabulario básico y la retención limitada de los estudiantes del curso 301. A pesar de su nivel A1, los estudiantes exhibieron un interés notable por el aprendizaje del inglés y una capacidad para adquirir vocabulario básico y frases comunes en dicho idioma. Sin embargo, los resultados de las pruebas iniciales de reconocimiento de vocabulario (pre-test) sugieren que la retención del vocabulario tiende a ser transitoria,

especialmente para el vocabulario que no se utiliza con regularidad. Esta limitación ha sido observada en estudios que comparan métodos tradicionales.

Además, en el presente estudio se evidencia que los sujetos bajo análisis ya mostraban entusiasmo y una alta participación en actividades lúdicas y ejercicios orales. Por lo tanto, se puede concluir que existe una aceptación de las actividades lúdicas. En este sentido la observación inicial sugiere que la implementación de juegos interactivos de roles y material concreto podría ser percibida como una estrategia de mayor agrado y atractivo, lo cual resulta esencial para fomentar el compromiso. En suma, en la información recolectada a través de la observación directa en el aula se detectó un déficit de contextualización, revelando una clara brecha en la capacidad de los estudiantes para aplicar el vocabulario en contextos reales o situaciones cotidianas, lo que justificó la necesidad de implementar juegos de roles que simularan escenarios de la vida real.

Experimentación

La fase de experimentación, que combinó el uso de material concreto (como flashcards) con los juegos de roles, generó los siguientes hallazgos:

Alta Motivación y Compromiso

La implementación de los juegos de roles interactivos y actividades con material concreto fue altamente efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, tal como lo indican estudios previos sobre la eficacia de los juegos de roles. El 100% de los docentes encuestados en un estudio similar estuvieron de acuerdo en que el material concreto mejora la participación de los estudiantes (engagement).

Facilitación del Aprendizaje Kinestésico y Visual

La elaboración de material concreto, como flashcards o manipulativos, resultó ser una herramienta pedagógica potente para los estudiantes de primaria. Los diarios reflexivos indicaron que el uso de material concreto (manipulativos) ayuda a la memoria y facilita la comprensión. Los estudiantes que prefieren estilos de aprendizaje kinestésico se beneficiaron significativamente de estas técnicas que promueven la actividad física y el movimiento (role-playing).

Desarrollo de Vocabulario Contextualizado

Los videos de la actividad y la observación de aula mostraron que los juegos de roles obligaron a los participantes a practicar el idioma en un contexto real, simulando escenarios cotidianos. Esta práctica activa fue crucial para que los estudiantes comenzaran a producir el lenguaje (vocabulario activo), en lugar de solo reconocerlo. Se observó que los estudiantes empleaban el vocabulario recién aprendido inmediatamente en las simulaciones.

Identificación de Variaciones

Los datos comparativos y las entrevistas de valoración de competencias evidenciaron variaciones significativas. En primer lugar, se evidencia un progreso notable en el ámbito del enriquecimiento léxico, como lo demuestran las evaluaciones interactivas de reconocimiento de vocabulario efectuadas al concluir la intervención (post-test). Dichas evaluaciones revelan una disparidad estadísticamente significativa en el desempeño de los estudiantes en relación con la etapa inicial. Los resultados de los estudios experimentales demostraron que el grupo experimental que utilizó juegos de roles para adquirir vocabulario mostró un rendimiento significativamente mayor en comparación con el grupo de control. Un análisis comparativo de naturaleza similar ha puesto de manifiesto que la implementación de actividades lúdicas, basadas en la interpretación de roles, ha resultado en un incremento notable en la performance académica

de los estudiantes. Específicamente, se ha observado que un 80% de los estudiantes que han participado en estas actividades han logrado alcanzar calificaciones superiores al 70% en las pruebas posteriores.

En el ámbito de la transferencia de conocimiento a la comunicación oral, la variación más significativa corresponde a la funcionalidad del vocabulario. La práctica en modos orales (habla y escucha), inherente a los juegos de roles, resultó ser un factor determinante para la adquisición a largo plazo y la comprensión contextual en conversaciones. Los estudiantes evidenciaron un progreso significativo en su competencia comunicativa, al pasar de una utilización de palabras singulares a la construcción de oraciones completas con una selección más precisa de vocabulario.

Además, se evidenció un incremento en el nivel de confianza y, simultáneamente, una disminución en los niveles de retención transitoria. Este fenómeno se superó mediante la provisión de un marco más extenso para la aplicación de los conocimientos adquiridos, lo que resultó en una mayor contextualización y comprensión. Los resultados de las entrevistas finales y los cuestionarios administrados tras la intervención indican un aumento en la confianza para utilizar expresiones cotidianas en inglés. Estos hallazgos sugieren que el concepto en cuestión facilitó el uso activo y funcional del vocabulario.

Análisis y Discusión

Los resultados generales de la investigación demuestran un progreso significativo en el enriquecimiento léxico de los estudiantes del curso 301, tal como lo evidencian las evaluaciones interactivas posteriores a la intervención. Estos hallazgos se alinean directamente con el objetivo general de enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés a través de juegos interactivos de roles y el uso de material concreto. El concepto implementado, que combinó juegos de roles con material concreto, resultó ser altamente efectivo para aumentar la motivación y el compromiso de la unidad de análisis. Este análisis se enfocará en desglosar estos resultados, prestando especial atención a cómo los juegos de roles y material concreto impactaron la adquisición y retención del vocabulario, y lo más importante, cómo se manifestó el cambio en la capacidad de los estudiantes para aplicar el vocabulario en contextos comunicativos reales.

El acercamiento inicial al curso 301 de nivel A1 se determinó que a pesar de que los estudiantes ya mostraban un interés notable por el inglés y una alta participación en actividades lúdicas, las pruebas diagnósticas iniciales (pre-test) corroboraron una retención del vocabulario limitada y transitoria, especialmente para el léxico que no se usaba con regularidad. Además, se identificó un déficit de contextualización, lo que reflejaba una clara brecha en su capacidad para aplicar el vocabulario en situaciones cotidianas. Por lo tanto, si bien los sujetos bajo análisis ya aceptaban y se entusiasmaban con las actividades lúdicas, la implementación de juegos de roles que simulaban escenarios de la vida real se justificó plenamente para abordar esta necesidad de contextualización.

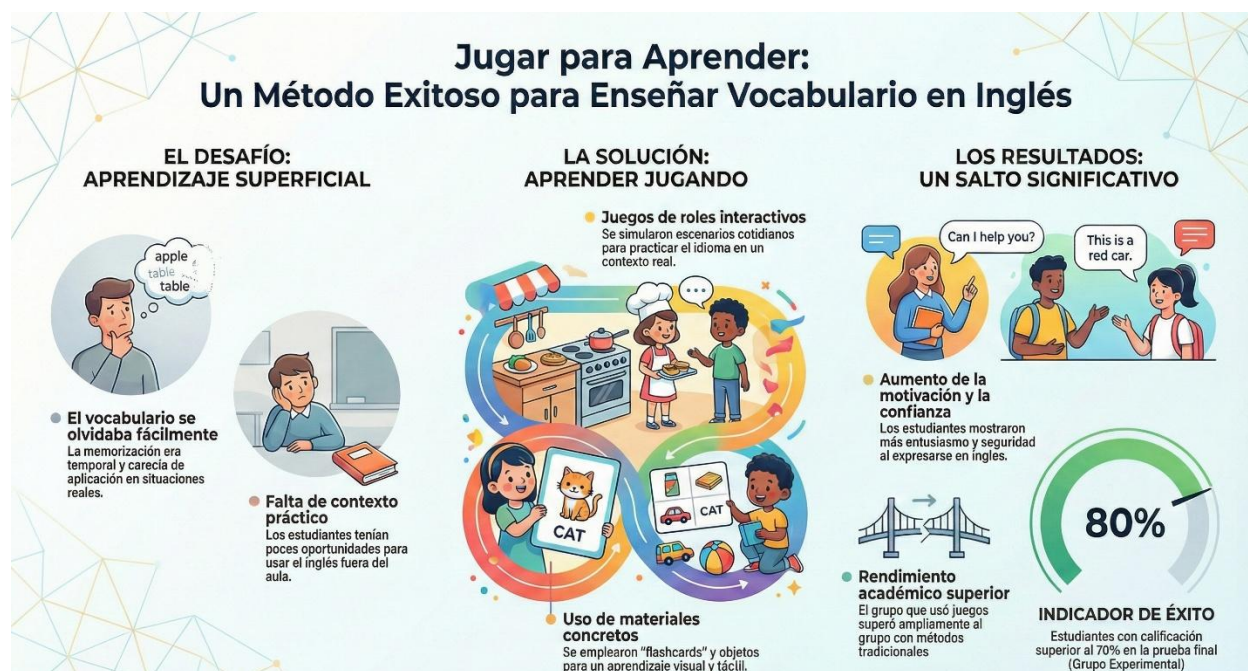
La fase de experimentación reveló que la combinación de juegos de roles y material concreto tuvo un impacto multidimensional positivo en la unidad de análisis. En primer lugar, se generó una Alta Motivación y Compromiso, una observación respaldada por estudios previos

que confirman la eficacia de los juegos de roles y el material concreto para mejorar la participación (engagement), llegando al 100% en encuestas a docentes sobre el material concreto. En segundo lugar, el uso de material concreto como los manipulativos y las actividades físicas inherentes al juego de roles en este caso el role-playing facilitó el aprendizaje kinestésico y visual, ayudando directamente a la memoria y a la construcción de una comprensión fundamental, permitiendo el paso del pensamiento concreto al abstracto. Finalmente, la simulación de escenarios cotidianos mediante el juego de roles fue crucial para el desarrollo de vocabulario contextualizado, impulsando a los estudiantes a producir lenguaje activamente en un contexto real.

El aspecto de la aplicación y contextualización comunicativa fue el que experimentó la variación más significativa, cumpliendo con el objetivo de superar la carencia de contextualización comunicativa inicial. La práctica en modos orales (habla y escucha), inherente a los juegos de roles, resultó ser determinante para la adquisición a largo plazo y la comprensión contextual. Los estudiantes demostraron un progreso notable al pasar de una utilización de palabras singulares a la construcción de oraciones completas con una selección más precisa de vocabulario. Las entrevistas y cuestionarios posteriores a la intervención evidenciaron un aumento en el nivel de confianza para utilizar expresiones cotidianas en inglés, lo que demuestra que el concepto de estudio facilitó el uso activo y funcional del vocabulario, superando la retención transitoria observada inicialmente.

Figura 1

Resumen del Desafío, Método Implementado y Resultados



Nota. Gráfico elaborado a partir de datos propios, resume el problema identificado, la estrategia implementada en el aula de clases y los resultados obtenidos en la investigación.

Los hallazgos de este estudio están fuertemente respaldados por investigaciones previas. La disparidad estadísticamente significativa en el desempeño de los estudiantes en el post-test que está a favor de la intervención concuerda con estudios cuasiexperimentales que compararon los juegos de roles con métodos tradicionales. Por ejemplo, Sarwat, Hamza y Wazeer (2023) observaron que el 80% de los estudiantes en su grupo experimental lograron calificaciones superiores al 70% en la prueba posterior a la aplicación de la estrategia de juegos de roles. Además, la efectividad de la metodología en la población de primaria de edades entre los 8 y 13 años se refuerza con la investigación de Harb (2007) en estudiantes de sexto grado, que también concluyó la superioridad del grupo que utilizó juegos de roles para el aprendizaje de vocabulario.

Esto fortalece la legitimidad de la metodología propuesta para el contexto de niños y preadolescentes.

Diversas limitaciones inherentes al contexto y al diseño pudieron haber influido en los hallazgos. Una barrera inicial fue la restricción en cuanto a los recursos tecnológicos disponibles en la sede educativa. Aunque la solución fue el diseño de actividades con material práctico y concreto, la falta de exposición a ambientes donde se practique el inglés de manera constante fuera del aula es una limitación socioeconómica que el estudio de corto plazo no puede resolver por completo. Además, aunque la muestra del curso 301 (28 estudiantes) fue adecuada para el enfoque cualitativo y experimental, el tamaño limitado de la muestra podría restringir la capacidad de generalizar los resultados a otras poblaciones. El tiempo de intervención limitado de tan solo el tercer trimestre de 2025 también implica que los resultados de la adquisición a largo plazo podrían ser menos robustos, ya que la evidencia sugiere que la práctica debe ser continua para la retención duradera.

Las implicaciones prácticas de estos hallazgos son sustanciales para el contexto educativo de la Sede Rural Buenos Aires y la comunidad circundante. El éxito en el aumento de la motivación y el compromiso sugiere que las estrategias lúdicas como los juegos de roles y el material concreto deben ser integradas sistemáticamente para contrarrestar el impacto de las restricciones pedagógicas y económicas. Al centrarse en la comunicación oral y la simulación de escenarios reales, esta metodología ofrece una solución de bajo costo y alto impacto para la adquisición de vocabulario funcional. Esto es vital para los estudiantes que provienen de entornos familiares con pocas oportunidades de exposición al inglés, ya que les proporciona la competencia comunicativa necesaria en un municipio como Tocancipá, cuya estructura económica se ha transformado radicalmente hacia lo industrial y comercial.

En conclusión, el análisis confirma que el uso de juegos interactivos de roles y material concreto es una estrategia efectiva y altamente motivadora para el enriquecimiento léxico y el desarrollo de la competencia comunicativa en el nivel de primaria. La variación más destacada fue la capacidad de los estudiantes de aplicar el vocabulario adquirido en contextos reales, movilizándolo con éxito al aspecto ontológico del estudio. Para investigaciones futuras, se recomienda enfáticamente explorar la retención del vocabulario a largo plazo donde el periodo sea más largo que tres meses para determinar la sostenibilidad de los logros obtenidos. Además, sería valioso proponer un estudio comparativo que investigue cómo la intensidad del uso de los diferentes modos de práctica como la oral versus escrita influye en la consolidación del vocabulario en contextos conversacionales, alineándose con hallazgos que sugieren que la práctica oral es clave para la adquisición duradera en el registro conversacional.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación concluyó que la estrategia de enriquecimiento léxico mediante juegos interactivos de roles y el uso de material concreto fue altamente efectiva y motivadora para los estudiantes del curso 301 de la Sede Rural Buenos Aires. Los hallazgos revelaron un progreso significativo en el ámbito léxico, evidenciado por la disparidad estadísticamente significativa en las evaluaciones interactivas posteriores a la intervención (post-test). Estos resultados cumplieron con el objetivo general de enriquecer el vocabulario sobre expresiones cotidianas en inglés en esta población. Específicamente, se logró determinar el vocabulario que dominaban los estudiantes inicialmente (Objetivo 1), se amplió su vocabulario mediante la elaboración y uso del material concreto y los juegos de roles (Objetivo 2), y se aplicó dicho vocabulario de manera funcional en contextos simulados (Objetivo 3). De esta manera, se respondió afirmativamente a la pregunta de investigación sobre cómo enriquecer el vocabulario de expresiones cotidianas en inglés a través de estas herramientas.

La investigación resultó fundamental la aplicación y contextualización comunicativa de la unidad de análisis. Se logró superar el déficit inicial de contextualización que llevaba a una retención transitoria del vocabulario. El avance más significativo en el curso 301 fue la funcionalidad del vocabulario, demostrada cuando los estudiantes pasaron de usar palabras singulares a construir oraciones completas con una selección léxica más precisa en contextos de conversación simulada. La práctica en modos orales (habla y escucha), intrínseca a los juegos de roles, fue el factor determinante para la adquisición a largo plazo y la comprensión contextual de las expresiones cotidianas. Este uso activo y funcional del vocabulario se vio reforzado por un aumento en el nivel de confianza de los estudiantes para expresarse en inglés.

El concepto de juegos interactivos de roles y material concreto tuvo un impacto predominantemente positivo y multidimensional en la población de estudio (curso 301). Entre los logros destacados, se observó una alta motivación y compromiso por parte de los estudiantes, tal como lo indican estudios previos que demuestran que estas actividades son altamente agradables y atractivas. El uso de material concreto (manipulativos) facilitó el aprendizaje kinestésico y visual, apoyando directamente a la memoria y promoviendo el paso del pensamiento concreto al abstracto en el léxico. Además, la simulación de escenarios cotidianos mediante los juegos de roles fue crucial para impulsar a los estudiantes a producir lenguaje activamente (vocabulario activo). Un aspecto que pudo haber sido menos efectivo, o que constituyó una limitación, fue la restricción en cuanto a los recursos tecnológicos disponibles en la sede educativa. Aunque se compensó con el material práctico, esta limitación, junto con el corto tiempo de intervención (un trimestre), sugiere que los resultados sobre la adquisición a largo plazo podrían ser menos sólidos.

Los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente al reforzar la evidencia empírica de que la metodología de juegos de roles y material concreto es superior a los métodos tradicionales para la adquisición de vocabulario en el nivel de primaria. Un aporte significativo es la demostración de la transferencia de conocimiento a la competencia comunicativa y la superación de la falta de contextualización, lo cual es vital para el desarrollo de expresiones cotidianas o vocabulario multpalabra. Metodológicamente, se resalta la validación del uso del Task-Based Language Teaching (TBLT) comunicativo como una solución viable y de alto impacto en contextos educativos con restricciones económicas o tecnológicas. Esto influye en futuras investigaciones al sugerir la necesidad de un enfoque longitudinal para evaluar la retención a largo plazo de estos logros. También subraya que los modos de práctica oral y

auditiva son más importantes para la adquisición duradera en el registro conversacional que los modos de lectura o escritura.

Para el contexto específico de la Sede Rural Buenos Aires, se recomienda la integración curricular obligatoria y sistemática de los juegos de roles interactivos y el material concreto, como flashcards o manipulativos, en las clases de inglés. Dado que la estrategia demostró ser efectiva para aumentar la motivación y el compromiso, debe utilizarse para contrarrestar la limitada exposición al inglés que tienen los estudiantes fuera del aula debido a factores socioeconómicos. Se sugiere que los docentes reciban capacitación continua sobre la implementación del TBL comunicativo y en técnicas que enfatizan la práctica en modos orales (habla y escucha), ya que estos modos demostraron ser cruciales para la comprensión contextual de expresiones cotidianas.

Para obtener una visión más completa del fenómeno, se recomienda enfáticamente que las futuras investigaciones:

1. Extiendan el período de intervención para realizar un estudio longitudinal que evalúe la retención del vocabulario a largo plazo (más allá del tercer trimestre de 2025), determinando la sostenibilidad de los logros comunicativos.
2. Explore la implementación del concepto de práctica multimodal complementaria a los juegos de roles. Específicamente, aunque la institución tiene restricciones, se podría explorar la eficacia de herramientas interactivas digitales (como Kahoot, Wordwall o Educaplay, utilizadas en las pruebas) para tareas de práctica de escucha y habla, buscando modos que motiven a los estudiantes a utilizar una mayor variedad de estilos de aprendizaje más allá de la lectura (el modo a menudo preferido por los estudiantes).

3. Se proponga un estudio comparativo que investigue cómo la intensidad del uso de los modos de práctica oral versus escrita influye en la consolidación del vocabulario en contextos conversacionales, alineándose con hallazgos que sugieren que la práctica oral es clave para la adquisición duradera en el registro conversacional.

Referencias Bibliográficas

- Alabsi, T. A. (2016). The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(2), 227–234.
- Calderón, J., & López, D. (2016). Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa. I Encuentro hacia una pedagogía emancipatoria en nuestra américa.
<https://iipmv.ctera.org.ar/wp-content/uploads/2025/03/Frisch-Stoppani.-2014.-Hacia-una-pedagogia-emancipatoria-en-nuestra-America.pdf#page=87>
- Cevallos Estupiñán, M. P. (2016). Desarrollo de la habilidad hablar basado en el modelo social constructivista para la enseñanza del inglés (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría en Ciencias de la Educación).
<https://repositorio.puce.edu.ec/bitstreams/4fdf835a-bb6e-4064-a352-a980dfd5b507/download>
- Gómez, F. (2024). Estrategias con material didáctico para potenciar el aprendizaje de la gramática del inglés en estudiantes de grado tercero de básica primaria durante el segundo semestre del 2024 [Trabajo de grado de diplomado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/65019>.
- Guo, S. (2024). Using role-playing games to foster language proficiency and emotional competence. IATED Digital Library.
- Mina, N. (2025). Estrategias lúdicas e interactivas: Favoreciendo la adquisición de vocabulario en estudiantes de segundo grado de primaria [Trabajo de grado de diplomado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68601>.

- Mohammad Ali, H., & Fredriksson, M. (2023). The effect of vocabulary acquisition on L2 students' communicative competence through task-based learning [Proyecto Independiente de Posgrado]. Malmö Universitet.
- Oviedo, P. E., Cárdenas, F. A., Zapata, P. N., Rendón, M., Rojas, Y. Á., & Figueroa, L. F. (2010). Estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje: implicaciones para la educación por ciclos. *Actualidades pedagógicas*, (55), 31-43. <https://ap.lasalle.edu.co/article/view/377>
- Quigley, M. T. (2021). Concrete Materials in Primary Classrooms: Teachers' Beliefs and Practices about How and Why they are Used. *Mathematics Teacher Education and Development*, 23(2), 59–78.
- Saavedra Chamolí, M. A. (2023). Flip y juego de roles: Usos pedagógicos para el desarrollo de la expresión oral en inglés en un instituto de idiomas de Lima [Trabajo de posgrado]. Repositorio Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/26425>.
- Sarwat, S., Hamza, A., & Wazeer, M. A. (2023). Investigating the Impact of Role play games on Vocabulary Building of ESL Learners at Intermediate Level. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 7(1), 20–33. [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-I\)03](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-I)03).
- Spring, R., & Takeda, J. (2024). Teaching Phrasal Verbs and Idiomatic Expressions Through Multimodal Flashcards. *Journal of English Teaching through Movies and Media*, 25(2), 40–53. <https://doi.org/10.16875/stem.2024.25.2.40>.

Apéndices

Apéndice A

Consentimientos Informados

Este apéndice contiene los documentos firmados del consentimiento informado a los padres de familia de los menores de edad participantes en la investigación.

<https://drive.google.com/drive/folders/11UHud5s-z0z-qm6Z1Nw3sOBvJU0YkzcK?usp=sharing>

Apéndice B*Registro Fotográfico y de Video de la Estrategia Implementada*

Este apéndice contiene fotos, videos y PDF con las evidencias de los recursos, las estrategias didácticas y pedagógicas implementadas en el escenario.

<https://drive.google.com/drive/folders/16nKmtX0dEwZQy-yaYydOCCLkq49zMmaX?usp=sharing>

Apéndice C

Planes de Clase, Diarios de Observación y Entrevista (con Transcripción)

Este apéndice incluye un archivo de video con la entrevista y un PDF con la descripción de las actividades implementadas, los diarios de observación y la transcripción de la entrevista.

<https://drive.google.com/drive/folders/1DVXQ6iQaUAQd3Tl0IWl8py48-UtWdRR?usp=sharing>