

**Los juegos de imitación como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las emociones
en inglés en estudiantes de primer grado de la institución San José N1 de Magangué
Bolívar**

Angie Katerine Castiblanco Murcia

Gisel Andrea Reinel Vega

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

Este proyecto de investigación está diseñado para estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N.º 1 en Magangué Bolívar, donde se ha evidenciado interés y motivación por actividades recreativas, como juegos, música y dramatización, pero experimentan dificultades para encontrar y expresar sentimientos en inglés. Esto se debe a la mínima integración del idioma en situaciones reales y cotidianas, lo que obstaculiza tanto su formación lingüística como afectiva.

El principal propósito de esta investigación es reforzar la comprensión y expresión del lenguaje de las emociones en inglés, mediante juegos de imitación como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año escolar 2026. Se utiliza un método cualitativo para observar la participación, interacción y expresión emocional de los estudiantes dentro del aula, lo cual permite analizar cómo estas estrategias lúdicas contribuyen al fortalecimiento del aprendizaje del idioma y al desarrollo de habilidades comunicativas y socioemocionales en los estudiantes.

La metodología contempla el diseño e implementación de actividades basadas en juegos y ejercicios de imitación en el idioma inglés, integrados en actividades emocionales diarias; esto favorece el aprendizaje de un vocabulario emocional en inglés, mejora las habilidades de expresión emocional y permite a los estudiantes identificar y describir sus sentimientos y emociones, favoreciendo el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos de imitación, expresión emocional, enseñanza del inglés, educación primaria, estrategia pedagógica.

Abstract

This research project is designed for first-grade students at the San José No. 1 Educational Institution in Magangué, Bolívar, where students have shown interest and motivation in recreational activities such as games, music, and dramatization, but experience difficulties in identifying and expressing feelings in English. This is due to the minimal integration of the language in real-life, everyday situations, which hinders both their linguistic and affective development.

The main purpose of this research is to reinforce the understanding and expression of emotional language in English through imitation games as a pedagogical strategy during the first semester of the 2026 school year. A qualitative method is used to observe students' participation, interaction, and emotional expression in the classroom, allowing for an analysis of how these playful strategies contribute to strengthening language learning and developing students' communicative and socio-emotional skills.

The methodology includes the design and implementation of activities based on games and imitation exercises in English, integrated into daily emotional activities. This fosters the learning of emotional vocabulary in English, improves emotional expression skills, and allows students to identify and describe their feelings and emotions, promoting meaningful learning and the students' holistic development.

Keywords: Imitation games, emotional expression, English language teaching, primary education, pedagogical strategy.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referencias conceptuales	15
<i>Emociones</i>	15
<i>Juegos de Imitación</i>	15
<i>Estrategia Pedagógica</i>	16
<i>Aprendizaje a través del Juego</i>	16
<i>Aprendizaje de las Emociones en Inglés</i>	17
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	21
<i>Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Colombia</i>	21
<i>Secretaría de Educación Municipal de Magangué, Bolívar</i>	21
<i>Organizaciones Internacionales (UNICEF y UNESCO)</i>	22
Referentes Legales	22
<i>Constitución Política de Colombia (1991)</i>	22
<i>Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)</i>	22

<i>Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006)</i>	23
<i>Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras</i>	23
<i>Decretos y Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN)</i>	23
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis de Datos	27
Resultados	29
Acercamiento de la Población a la Variable	29
Experimentación	29
Análisis y Discusión	31
Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	39
--	----

Introducción

La educación de lenguas extranjeras en el nivel educativo primario puede ser una oportunidad para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes. La enseñanza del inglés es especialmente adecuada cuando se combina con métodos lúdicos que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo. En la Institución Educativa San José N.º 1 ubicada en Magangué, Bolívar, los juegos y la expresión corporal son herramientas importantes para reforzar la formación emocional y el desarrollo lingüístico de los estudiantes.

En este contexto surge una problemática relacionada con el desafío que tienen los estudiantes para interpretar y comunicar las emociones en inglés, debido a las barreras en su competencia comunicativa dentro de situaciones contextualmente significativas. Varios estudios indican que el aprendizaje de una lengua extranjera durante los primeros años escolares formativos se ve potenciado cuando se combina con experiencias emocionales y actividades significativas; sin embargo, persiste una brecha entre el vocabulario emocional que se aprende y su aplicación en la práctica real del idioma en el contexto de estudio. Este problema justifica la necesidad de analizar estrategias pedagógicas que permitan mejorar este proceso, especialmente mediante el uso de juegos de imitación como método de enseñanza.

El propósito de este estudio es fortalecer el aprendizaje de las emociones en inglés de los estudiantes de primer grado utilizando juegos de imitación como estrategia pedagógica en el primer semestre del año escolar 2026. Para ello, se emplea un enfoque cualitativo con un diseño de Investigación-Acción a 20 estudiantes y se analizan las técnicas de recolección de datos de observación directa, registros de aula, entrevistas y actividades lúdicas para comprender mejor el proceso de aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a categorías alineadas con los objetivos de la investigación.

Este hallazgo principal evidencia la relación positiva que tienen los juegos de imitación con el aprendizaje emocional y la adquisición del inglés, al facilitar la participación activa, motivar a los estudiantes en situaciones significativas y promover la expresión abierta de sus emociones; por tanto, las estrategias lúdicas en el aula tienen un impacto positivo, promoviendo el crecimiento integral de los estudiantes. Por último, se anima al lector a revisar el contenido completo del estudio para obtener una visión detallada de la metodología empleada y las transformaciones evidenciadas en el aprendizaje de los estudiantes.

Caracterización

El estudio se llevó a cabo en un aula del municipio de Magangué, Bolívar, en donde los niños y niñas involucrados participan muy activamente en su proceso de aprendizaje, la muestra estuvo conformada por un grupo de 20 niños de primer grado, de 6 y 7 años, de diferentes entornos sociales y familiares. El aula está ubicada en una zona urbana, sin embargo, algunos estudiantes provienen de áreas rurales donde las oportunidades educativas varían enormemente, la mayoría de las familias no cuentan con recursos tecnológicos lo que limita el aprendizaje de los que los estudiantes fuera del aula.

El grupo presenta diversos intereses y habilidades, algunos son bastante sociables y participativos; otros requieren un poco de ayuda para expresarse y conectarse con sus compañeros de clase. Todos disfrutan de actividades divertidas y muestran gran entusiasmo por actividades lúdicas, especialmente aquellas movimiento y expresión corporal, lo que evidencia la importancia de integrar el arte y la música en su proceso educativo.

Hay necesidades específicas que presenta el grupo en cuanto al desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales y emocionales. Aprender el lenguaje tanto en su lengua materna como en inglés es algo que requiere mucha atención. La música y el juego no solo son naturales para los estudiantes, sino también un factor importante en su progreso hacia el aprendizaje, ya que facilitan su participación y comprensión. Algunos de ellos todavía presentan dificultades, por lo que es igualmente importante fortalecer el desarrollo emocional para que estos niños puedan expresar lo que sienten o lo que piensan.

Existen diversos factores que influyen en el aprendizaje en este contexto. Fuera de la escuela, la falta de recursos educativos y materiales, incluida la tecnología, limita la consolidación del conocimiento. La ausencia de acompañamiento familiar en las tareas escolares

también genera brechas en el desarrollo de algunos estudiantes. Finalmente, el entorno social y económico de la comunidad afecta directamente las oportunidades de acceso a experiencias culturales y educativas que contribuyen a su desarrollo integral.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N°1, Magangué, Bolívar, han demostrado fuertes competencias en el aprendizaje a través del juego, haciendo movimientos y sonidos. También encuentran muy atractivas las actividades de imitación, actuación y representación, ya que sus movimientos y sonidos les ayudan a desarrollar su comprensión y expresión de emociones. Sin embargo, a pesar de estas fortalezas, los estudiantes presentan dificultades para aprender inglés y expresar sus sentimientos en este idioma, ya que les cuesta percibir las emociones y expresarlas con mayor precisión cuando se les trabaja más profundamente.

Hoy en día, las técnicas pedagógicas han sido realmente exitosas, ya que los juegos de imitación y las actividades divertidas han sido bien recibidas por los estudiantes. Sin embargo, la incorporación del inglés en estos contextos no es suficientemente adecuada para favorecer el desarrollo de un uso fluido del lenguaje emocional en los estudiantes. Se ha observado que disfrutan de canciones y juegos relacionados con las emociones, pero no cuentan con suficiente exposición al idioma fuera del aula, lo que provoca que lo olviden y no lo apliquen en situaciones prácticas. Además, existe poco acompañamiento familiar, lo que genera una brecha entre lo que se trabaja en la escuela y lo que se refuerza en el hogar.

La inteligencia emocional contribuye al proceso de aprendizaje de un idioma extranjero y ayuda a los estudiantes a ser conscientes de sus propias emociones al interactuar con el idioma. Así, el juego puede ayudar a evitar el miedo a cometer errores, así como al desarrollo espontáneo, porque al final del día, jugar puede ser un espacio seguro, confiable y entretenido para probar las nuevas palabras y, al hacerlo, mejorar las habilidades comunicativas en inglés.

El deseo de reforzar los juegos de imitación como herramienta pedagógica surge del deseo de consolidar no solo el aprendizaje del inglés, sino también el reconocimiento y expresión de la respuesta emocional de los estudiantes. El propósito de los juegos de rol y las actividades de imitación orientadas a las emociones, dentro de un aprendizaje lúdico más estructurado, es motivar a los niños no solo a aprender vocabulario en inglés, sino también a expresarse con mayor claridad y a desarrollar mayor conciencia de sus emociones.

La principal brecha de conocimiento que se busca abordar es que los estudiantes no logran conectar el aprendizaje de las emociones en inglés con su vida cotidiana. La premisa de este proyecto es que el uso de esta estrategia mejorará la comprensión emocional y lingüística de los estudiantes, y facilitará una mayor integración entre los contenidos enseñados en el aula y sus experiencias emocionales diarias. Aunque los estudiantes muestran preferencia por el aprendizaje a través del juego y la música, no cuentan con suficientes oportunidades para practicar el idioma de manera significativa, lo que impacta directamente en su capacidad de comunicación, su lenguaje y la comprensión de las emociones, afectando su desarrollo integral.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje y la expresión de las emociones en inglés en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N.º 1 de Magangué (Bolívar) mediante la implementación de juegos de imitación como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año escolar 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de las emociones en inglés en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José No. 1 en Magangué (Bolívar) mediante la implementación de juegos de imitación como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año escolar 2026.

Objetivos Específicos

Analizar el enfoque inicial de los estudiantes de primer grado hacia el aprendizaje de las emociones en inglés en el contexto previo a la implementación de juegos de imitación durante el primer semestre del año escolar 2026.

Diseñar e implementar una propuesta pedagógica basada en juegos de imitación dirigida a construir el aprendizaje de las emociones en inglés durante el primer semestre del año escolar 2026.

Reconocer las transformaciones evidenciadas en el aprendizaje de las emociones en inglés entre los estudiantes de primer grado después de la implementación de juegos de imitación como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año escolar 2026.

Marcos de Referencia

Referencias conceptuales

En el presente estudio, los siguientes referentes conceptuales permiten identificar y clarificar los conceptos clave relacionados con la implementación de juegos de imitación como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las emociones en inglés en estudiantes de primer grado en la Institución Educativa San José No. 1 en Magangué, Bolívar.

Emociones

Todos los seres humanos experimentan respuestas emocionales; estas son respuestas psicofisiológicas a estímulos internos (pensamientos) o externos (eventos) y se generan para comunicar, adaptarse y sobrevivir. Las emociones son "estados breves y coordinados, caracterizados por la experiencia subjetiva, la expresión y las respuestas fisiológicas que permiten a las personas adaptarse a eventos significativos" (Keltner, 2022, p. 4). Son respuestas físicas, psicológicas y conductuales que actúan como señales en reacción a cualquier estímulo o cambio.

Reconocer cada una de ellas, especialmente en los primeros años escolares favorece el desarrollo socioemocional de los niños y niñas, fomenta las habilidades de autorregulación y relaciones interpersonales saludables. Las emociones básicas incluyen: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa y asco.

Juegos de Imitación

Los juegos de imitación o también conocidos como juegos simbólicos son una estrategia pedagógica que permite a los niños y niñas aprender mediante la reproducción de acciones, conductas y roles observados en la vida cotidiana; incluyen gestos, movimientos corporales y dramatizaciones. Groos (1901) señala que "los juegos de imitación son aquellas actividades

lúdicas en las que el niño reproduce, copia acciones, conductas y roles observados en otras personas, realizando la imitación por el placer mismo y como forma de aprendizaje social y desarrollo de habilidades” (p.290). Estos juegos son fundamentales en la infancia, promoviendo la creatividad, la expresión corporal y la interacción social.

Estrategia Pedagógica

Es una mediación que responde a un propósito educativo, destinada a alcanzar metas de aprendizaje específicas. Es flexible, ya que se adapta a las características, necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, utilizando recursos tecnológicos, lúdicos, cognitivos y socio-afectivos para así facilitar la enseñanza. Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002) señalan que una estrategia pedagógica consiste en un conjunto de acciones planificadas y organizadas por el docente, orientadas a promover un aprendizaje significativo, considerando las necesidades, intereses y contexto de los estudiantes, de manera que los conocimientos se integren con experiencias prácticas y funcionales.

Aprendizaje a través del Juego

Es un enfoque pedagógico que utiliza actividades lúdicas para facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias. El juego funciona como un entrenamiento emocional, de exploración y gestión de emociones. Según Groos (1901), el juego es esencial para el desarrollo infantil, ya que permite a los niños explorar, experimentar y practicar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno seguro y motivador. A su vez, potencia la creatividad y la capacidad de resolver problemas, enseñando a los niños a enfrentar retos y a desarrollar habilidades para la resolución de problemas.

Aprendizaje de las Emociones en Inglés

Se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren vocabulario y estructuras básicas en relación con los estados emocionales (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa y asco). En la enseñanza del inglés este aprendizaje permite fortalecer habilidades comunicativas y establecer una conexión significativa entre el idioma y la vida cotidiana. Según Méndez López (2013), la participación activa y el desempeño de los estudiantes en experiencias emocionales positivas contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo. Este tipo de aprendizaje fortalece el vocabulario básico, el cual es fundamental para expresar sentimientos y emociones en la vida diaria y constituye un pilar esencial de la comunicación interpersonal.

Referentes Teóricos

El juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje de estudiantes, les brinda oportunidades para descubrir, probar cosas o desarrollar conocimientos de una manera satisfactoria y significativa. Montessori (1912) declara "el juego es el trabajo del niño" (p. 196), indicando que las actividades lúdicas no son solo un medio de entretenimiento, sino un mecanismo a través del cual los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Mediante el juego los estudiantes aprenden a explorar ideas, desarrollar comportamientos sociales y a comunicar sus sentimientos en un entorno seguro; a su vez, el juego fomenta curiosidad, experimentación y creatividad, siendo estos elementos para el desarrollo integral de los niños.

Los juegos de imitación son una metodología eficaz para la enseñanza de emociones en inglés, puesto que consisten en que los niños observen y reproduzcan gestos, expresiones o acciones de sus docentes o compañeros, permitiendo la asociación de palabras con movimientos corporales y faciales. De esta manera, se facilita un aprendizaje activo y significativo, porque no

solo escuchan y memorizan vocabulario, sino que lo experimentan y lo relacionan en situaciones reales y concretas. Los juegos de imitación también fomentan la participación grupal, la colaboración y la interacción entre pares, reforzando así competencias sociales claves para el aprendizaje de una lengua extranjera en un contexto lúdico y motivador.

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1977) proporciona un marco conceptual para comprender cómo los niños y niñas adquieren conductas y conocimientos mediante la observación. De este modo, afirmó que “la mayor parte del comportamiento humano se aprende de manera observacional a través de modelos” (p. 22), lo que significa que los estudiantes aprenden no solo a través de la observación, sino también reteniendo y reproduciendo lo que ven de sus docentes o compañeros. Este proceso involucra cuatro elementos fundamentales: atención, retención, reproducción y motivación. Al aplicar esta teoría en el aula, los juegos de imitación se convierten en una estrategia poderosa para reforzar hábitos de comportamiento, expresión emocional y adquisición de nuevo vocabulario, integrando el aprendizaje de manera práctica y significativa.

En el contexto educativo, los juegos de imitación permiten a los estudiantes desarrollar nuevas formas de comunicación y expresión, incluyendo el vocabulario emocional en inglés. Los niños aprenden a asociar palabras con estados de ánimo, gestos y expresiones faciales al observar y representar acciones o emociones de otras personas, en donde la interacción con el docente y los compañeros fortalece tanto la competencia lingüística como la comprensión emocional. Al mismo tiempo, al participar activamente en estas actividades, los estudiantes experimentan un proceso de construcción de conocimiento basado en la práctica, lo que aumenta su autonomía y confianza para expresarse en un segundo idioma.

Las emociones desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje, ya que integran experiencias subjetivas, respuestas fisiológicas y manifestaciones conductuales. Vygotsky (1978) y Piaget (1977) destacan que las emociones no solo acompañan el aprendizaje, sino que influyen en la construcción del conocimiento y la motivación del niño. Por lo tanto, reconocer y comprender las emociones es esencial para diseñar estrategias pedagógicas efectivas, en donde la inclusión de actividades lúdicas fomentan la identificación y expresión de emociones, contribuyendo significativamente a la regulación emocional, al desarrollo de la empatía y a la creación de un entorno de aprendizaje más confiable y respetuoso.

La educación emocional es considerada un eje transversal en la formación infantil. Bisquerra (2018) resalta que integrar competencias como la empatía, la comunicación y la autorregulación permite que los niños desarrollen habilidades socioemocionales esenciales, además de los aprendizajes académicos. La educación emocional en la infancia facilita la capacidad de reconocer y gestionar emociones propias, comprender las emociones de los demás y responder de manera adecuada en diferentes contextos cotidianos. La educación emocional no solo contribuye al bienestar del estudiante, sino que también fortalece el aprendizaje activo y significativo, potenciando la motivación, la participación y la interacción positiva en el aula.

El Ministerio de Educación Nacional (2017) indica que el juego es una experiencia privilegiada que fomenta la creatividad, la exploración y la construcción de vínculos afectivos. La combinación de actividades lúdicas con educación emocional permite que los niños adquieran conocimientos de manera integral, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma simultánea. Los juegos de imitación permiten integrar la dimensión emocional con el aprendizaje académico al proporcionar un espacio seguro para la expresión de emociones, la colaboración entre pares y la construcción de aprendizajes significativos.

Diversos estudios respaldan la eficacia de los juegos de imitación, Altamar De Hoyos (2022) señala que actividades lúdicas relacionadas con el reconocimiento de emociones favorecen la autonomía, la expresión emocional y las habilidades sociales en niños de educación infantil. De manera complementaria, Parra Cuervo (2023) afirma que las emociones positivas potencian la motivación y la disposición para aprender inglés, y que los docentes pueden actuar como mediadores emocionales, transformando experiencias negativas en oportunidades de aprendizaje significativo y fortaleciendo la interacción comunicativa en el aula.

Coronado Blanco (2024) enfatiza que el aprendizaje de inglés desde los primeros grados se beneficia de actividades lúdicas, dramatizaciones y juegos dinámicos que permiten asociar palabras con emociones, mejorando la comprensión y la expresión oral. Por su parte, García Mendoza (2023) destaca que los docentes que implementan estrategias creativas como los juegos de imitación favorecen el desarrollo integral, fortaleciendo el bienestar socioemocional de los estudiantes. Estos hallazgos expresan que integrar la dimensión emocional en la enseñanza de un segundo idioma incrementa la eficacia del aprendizaje y promueve un desarrollo equilibrado en la infancia.

El Total Physical Response (TPR) de Asher (1977) considera que el aprendizaje del lenguaje es más efectivo cuando se vincula con el movimiento físico y la expresión corporal ya que la comprensión del lenguaje se desarrolla antes de la producción oral, lo que respalda el uso de juegos de imitación en el aula. Lo anterior permite entender que el aprendizaje debe apoyarse de actividades dinámicas y corporales porque favorece la participación activa de los estudiantes creando una relación entre el lenguaje y la experiencia significativa en el entorno educativo.

En síntesis, los juegos de imitación centrados en emociones representan una estrategia pedagógica integral, ya que permiten de manera conjunta el aprendizaje del inglés y el desarrollo

socioemocional; promueven una construcción activa del conocimiento, interacción social y expresión emocional. Por tanto, implementar juegos de imitación en la educación infantil contribuye a formar estudiantes autónomos, competentes y emocionalmente conscientes, conforme a los objetivos de la educación contemporánea y a los lineamientos de desarrollo integral propuestos por la literatura educativa.

Referentes Técnicos

Los siguientes referentes técnicos orientan la planificación y ejecución de estrategias pedagógicas y para este proyecto, se identifican los siguientes:

Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Colombia

El MEN establece lineamientos para la educación inicial y primaria, destacando la importancia de desarrollar competencias socioemocionales y comunicativas desde los primeros grados. Sus orientaciones se enfocan a metodologías activas, como el juego, la dramatización y la imitación, para facilitar el aprendizaje significativo, la expresión de emociones y la enseñanza del inglés en situaciones concretas y cotidianas. Estas directrices promueven que los estudiantes participen de manera activa y contextualicen sus aprendizajes dentro de su vida diaria.

Secretaría de Educación Municipal de Magangué, Bolívar

La secretaría local fomenta estrategias pedagógicas que integren actividades lúdicas, recreativas y de dramatización, reconociendo su impacto en la creatividad, la interacción social y la expresión emocional de los estudiantes. Estas orientaciones apoyan el uso de los juegos de imitación como herramienta para fortalecer competencias socioemocionales y lingüísticas.

Organizaciones Internacionales (UNICEF y UNESCO)

UNICEF: Recomienda la educación socioemocional desde la infancia, destacando el juego como un medio eficaz para la exploración, reconocimiento y expresión de emociones, al mismo tiempo favorece el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

UNESCO: Señala la importancia de implementar estrategias educativas activas que integren aspectos emocionales y lingüísticos mediante actividades lúdicas contextualizadas, en donde los estudiantes relacionen el idioma extranjero con experiencias reales y cotidianas.

Los anteriores referentes técnicos respaldan la implementación de los juegos de imitación como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las emociones en inglés, asegurando que la propuesta se alinee con los lineamientos nacionales e internacionales de educación socioemocional y enseñanza de lenguas extranjeras.

Referentes Legales

La presente investigación se enmarca dentro de las normas legales colombianas que protegen los derechos de los niños y regulan la educación, garantizando un entorno seguro y propicio para su desarrollo integral. Se destacan los siguientes referentes legales:

Constitución Política de Colombia (1991)

Garantiza los derechos fundamentales de los niños; incluye el acceso a la educación, la igualdad de oportunidades y la protección frente a cualquier forma de vulneración.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

Establece que la educación debe ser integral, participativa y adaptada al desarrollo de los estudiantes, con metodologías activas y estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo.

Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006)

Protege la integridad física, emocional, educativa y social de los niños, asegurando un ambiente escolar seguro que fomente su bienestar integral.

Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras

Orientan la enseñanza del inglés en la educación básica y establece metas de desarrollo de competencias comunicativas y socioculturales. Los estándares apoyan la implementación de estrategias lúdicas, como los juegos de imitación, para favorecer la comprensión y expresión de emociones en inglés desde los primeros grados de primaria.

Decretos y Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN)

Respaldan la inclusión de metodologías lúdicas y participativas en la enseñanza de lenguas extranjeras, lo que promueve la integración del aprendizaje emocional y lingüístico en los estudiantes.

De acuerdo a los anteriores referentes legales la investigación se asegura de cumplir con la normativa vigente, protegiendo los derechos de los niños y fortaleciendo la enseñanza del inglés mediante estrategias pedagógicas innovadoras y significativas.

Referentes Éticos

La investigación considera los siguientes principios éticos fundamentales para garantizar la protección, el respeto y el bienestar de los estudiantes.

Consentimiento informado: Siempre se debe contar con la autorización de los padres o acudientes, quienes deben conocer los objetivos, actividades y beneficios de la investigación. A su vez, los estudiantes deben aceptar y participar de manera voluntaria.

Respeto a la dignidad y privacidad: La información de los estudiantes se debe manejar de forma confidencial, en donde se garantice un entorno seguro que no cause incomodidad y no afecte la autoestima de los estudiantes.

Beneficencia y no maleficencia: Todas las estrategias, como los juegos de imitación, deben favorecer el aprendizaje y la expresión emocional, evitando cualquier riesgo físico o psicológico.

Inclusión y equidad: Todos los estudiantes deben tener las mismas oportunidades de participación, sin importar sus características personales, habilidades o contexto social.

Valoración de la diversidad: Las actividades se diseñan considerando los diferentes contextos familiares y culturales, con el fin de fomentar el respeto y la colaboración entre los estudiantes.

Responsabilidad del docente-investigador: El docente encargado debe actuar con ética, transparencia y responsabilidad, priorizando siempre el bienestar y aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior se asegura que la investigación se realice de manera segura, respetuosa y acorde a la edad de los participantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente proyecto utiliza un enfoque cualitativo, porque se centra en comprender cómo los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N.º 1 de Magangué aprenden y expresan emociones en inglés mediante juegos de imitación. Se busca observar sus interacciones, conocer sus experiencias y analizar cómo se desarrollan sus habilidades emocionales y lingüísticas dentro del aula. La finalidad no es cuantificar resultados, sino analizar la transformación del aprendizaje y la expresión emocional desde una perspectiva interpretativa, teniendo en cuenta la diversidad de contextos familiares, sociales y educativos de los estudiantes.

El tipo de estudio que se lleva a cabo es de Investigación–Acción , ya que se examina un grupo específico de 20 estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N.º 1 de Magangué, Bolívar. Este enfoque permite observar de manera clara y detallada el proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto natural, así como las reacciones y conductas de los estudiantes, identificando sus necesidades y evaluando la implementación de los juegos de imitación como estrategia pedagógica para analizar profundamente su impacto en el aprendizaje de las emociones en inglés.

La Investigación-Acción facilita la recolección de información a través de diferentes técnicas, como la observación directa, los registros de aula y las entrevistas, permitiendo un análisis integral de las experiencias de los estudiantes.

Por consiguiente, el enfoque cualitativo y la Investigación-Acción son los más adecuados para este proyecto investigativo, ya que posibilitan la comprensión del desarrollo del aprendizaje emocional y lingüístico de los estudiantes de primer grado, así como las transformaciones que se

generan a partir de la implementación de los juegos de imitación como estrategia pedagógica, todo dentro del contexto específico del aula y de la comunidad de Magangué.

Unidad de Análisis

El estudio se centra en un grupo de 20 estudiantes de primer grado de la Institución Educativa San José N.º 1 del municipio de Magangué, Bolívar, el estudio analiza el aula, las interacciones sociales y la implementación de los juegos de imitación para el aprendizaje de las emociones en inglés, durante el primer semestre de 2026.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo del presente estudio se emplearon diversas técnicas de recolección de datos, las cuales se encuentran directamente relacionadas con los objetivos planteados.

Para el objetivo 1 enfocado a la exploración, se utilizó la observación directa del comportamiento de los estudiantes dentro del aula, acompañada de conversaciones guiadas y actividades como dibujos relacionados directamente con las emociones. Como producto, se obtuvieron registros de observación y producciones gráficas de los estudiantes de primer grado, que permitieron identificar su nivel inicial en el reconocimiento y expresión de emociones en inglés.

Para el objetivo 2 orientado en la movilización, se implementaron los juegos de imitación como estrategia pedagógica. Se recogieron evidencias mediante registros en fotos, videos, diarios de campo del docente y a través de una ficha de observación inicial, la cual permitió sistematizar conductas, participación y desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades.

Para el objetivo 3 centrado en la indagación de cambios, se aplicaron entrevistas de respuesta corta y cuestionarios pictográficos adaptados a la edad de los estudiantes de primer grado, encaminados en conocer sus percepciones sobre el aprendizaje de las emociones en

inglés. Como producto se obtuvieron respuestas orales y escritas junto a registros que evidenciaron los avances en la expresión emocional y el uso del vocabulario de las emociones en inglés.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de la información recolectada en el estudio, se definieron categorías alineadas con el objetivo general, los objetivos específicos y el enfoque cualitativo de la investigación. Estas categorías involucran el reconocimiento, la expresión, la participación y los resultados relacionados con la percepción del aprendizaje; lo que permite organizar, analizar e interpretar los avances en el reconocimiento y la expresión de emociones en inglés por parte de los estudiantes de primer grado.

En primer lugar, se define la categoría reconocimiento de emociones, asociada al objetivo de exploración. Esta categoría hace referencia a la capacidad de los estudiantes de primer grado para identificar emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa y asco). Se analiza a partir de los registros de observación, conversaciones guiadas y dibujos realizados por los estudiantes. Se vincula con el desarrollo socioemocional y el inicio del aprendizaje de una lengua extranjera, permitiendo establecer el nivel inicial de comprensión emocional en inglés.

En segundo lugar, se plantea la categoría expresión de emociones en inglés, relacionada directamente con el objetivo de movilización. Esta categoría involucra la habilidad de los estudiantes de primer grado para expresar emociones utilizando vocabulario básico en inglés, especialmente durante la implementación de juegos de imitación. Se analizan evidencias como fotos, videos, diarios de campo y ficha de observación inicial. A su vez, se respalda en la dimensión comunicativa del lenguaje, evidenciando cómo los estudiantes de primer grado comienzan a usar el idioma en contextos lúdicos y reales.

En tercer lugar, se establece la categoría participación y motivación en actividades lúdicas, vinculada al objetivo de movilización. Se fundamenta en aspectos ontológicos relacionados con el aprendizaje activo y la interacción social; permite analizar el nivel de participación, interés y disposición de los estudiantes durante las actividades propuestas.

En cuarto lugar, se manifiesta la categoría percepción del aprendizaje, relacionada con el objetivo de indagación de cambios; tiene la finalidad de recoger opiniones y experiencias de los estudiantes de primer grado frente al proceso de aprendizaje de las emociones en inglés, a través de entrevistas de respuestas cortas y cuestionarios pictográficos, se procede al análisis de respuestas orales y escritas, identificando avances en el uso del vocabulario emocional.

Finalmente, es importante destacar que las anteriores categorías permiten generar conclusiones sobre el impacto de los juegos de imitación como estrategia pedagógica implementada, evidenciando no solo el aprendizaje del idioma inglés, sino también el fortalecimiento de las competencias socioemocionales de los estudiantes de primer grado, al integrar en conjunto dimensiones cognitivas, emocionales y comunicativas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Se observó que los estudiantes de primer grado mostraron interés por cada una de las actividades lúdicas respondiendo positivamente con expresiones corporales. Sin embargo, tenían dificultad para reconocer y nombrar algunas de las emociones en inglés. La mayoría de los estudiantes identificaron algunas de las emociones, pero lo hicieron en español y con acompañamiento para asociarla. El vocabulario Happy, Sad, Angry fueron los más reconocidos en los dibujos y conversaciones guiadas. También se pudo evidenciar que cada uno de los estudiantes podía comprender mejor las emociones cuando se apoyaban en actividades como gestos faciales o situaciones cercanas que suceden en su vida diaria.

Experimentación

Durante la implementación de los juegos de imitación, los estudiantes participaron con alegría y mucha disposición a la hora de utilizar el vocabulario de emociones en inglés. Actividades como Mirror Emotions y Act and Guess ayudaron a la asociación de los gestos, emociones y palabras. En el transcurso de la sesión se pudo observar que los estudiantes comenzaron a repetir expresiones en inglés, con un poco más de seguridad, y también respondieron de forma más espontánea, cuando se realizaron las dinámicas.

Al realizar la comparación de los registros iniciales con los finales se evidencia avances significativos en el reconocimiento y la expresión de las emociones en inglés. En la fase diagnóstica, los estudiantes dependían exclusivamente del español y al acompañamiento docente continuo, no obstante al finalizar la intervención se pudo ver que la mayoría de los estudiantes logró identificar de manera autónoma las emociones básicas en inglés. También se observó que los estudiantes tuvieron mayor seguridad al momento de participar y de comunicarse durante las

actividades. Cada uno de estos cambios nos muestra que los juegos de imitación contribuyen de manera positiva al aprendizaje de las emociones en inglés, el cambio no fue solo de vocabulario sino de seguridad personal; es un gran logro que un niño que se atreve a gritar "I am angry" en inglés está rompiendo barreras de timidez que le servirán para toda la vida.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos de esta investigación evidencia avances significativos en el aprendizaje y la expresión de las emociones en inglés en los estudiantes de primer grado. Los hallazgos dan cuenta del proceso de exploración inicial, la implementación de los juegos de imitación y las transformaciones observadas en los estudiantes; por consiguiente el análisis se orienta a interpretar los resultados a partir de las categorías definidas (reconocimiento de emociones, expresión de emociones en inglés, participación y motivación en actividades lúdicas y percepción del aprendizaje), lo que permite comprender de forma integral el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Desde una perspectiva ontológica, el aprendizaje se concibe como una experiencia real y significativa en la que los estudiantes construyen en su propio conocimiento a partir de la interacción, la expresión emocional y el uso del lenguaje dentro de su contexto escolar. De este modo, se destaca la relación de estos hallazgos con la variable central de la investigación, reconociendo el papel de los juegos de imitación como estrategia pedagógica.

Al analizar el acercamiento inicial de la población en relación a la variable, se evidenció claramente que los estudiantes de primer grado mostraron una relación positiva y favorable con las actividades lúdicas asociadas al aprendizaje de las emociones en inglés, aunque vale la pena aclarar que se presentaron ciertas limitaciones en el reconocimiento y uso del vocabulario en la lengua extranjera. Inicialmente, se esperaba que los estudiantes logaran identificar algunas emociones básicas en inglés, las emociones como happy, sad y angry fueron las más reconocidas mientras que otras emociones como scared, surprised y disgusted presentaron mayores dificultades de reconocimiento y pronunciación, lo cual requirió un mayor acompañamiento y apoyo del español para su asociación. A su vez se observó que la expresión corporal facilitó

significativamente la comprensión de las emociones lo que evidencia un aprendizaje más experiencial que lingüístico en esta fase inicial.

Durante la fase de experimentación, la implementación de los juegos de imitación tuvo un impacto positivo y significativo en la unidad de análisis; se evidenciaron avances positivos en el reconocimiento y la expresión de emociones en inglés por parte de los estudiantes de primer grado. Inicialmente dependían solo del español para identificar y reconocer sus emociones, pero luego lograron incorporar vocabulario básico de las emociones en inglés, apoyados en gestos, dramatizaciones y dinámicas como Mirror Emotions y Act and Guess.

Estos sustanciales hallazgos se relacionan directamente con la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), debido a que los estudiantes de primer grado aprendieron mediante la observación, la imitación y la reproducción de modelos, activando procesos de atención, retención y motivación. En cuanto a los planteamientos de Montessori (1912) y Groos (1901), expresan que el juego funciona como eje fundamental del desarrollo infantil, y con Vygotsky (1978), se destacó la importancia de la interacción social en la construcción del conocimiento. Sin duda el aprendizaje de las emociones en inglés no solo depende del acompañamiento docente, sino de un contexto lúdico estructurado, confirmando así que los juegos de imitación son una estrategia pedagógica pertinente y eficaz para lograr una mayor autonomía comunicativa.

En el aspecto ontológico se evidenciaron importantes cambios en la forma de ser y actuar de los estudiantes de primer grado después de la intervención. Inicialmente, los estudiantes mostraban inseguridad, pero tras los juegos de imitación se observó mayor seguridad, confianza, autonomía y disposición para comunicarse. Por ejemplo, en entrevistas algunos estudiantes lograron decir expresiones como “I am happy” sin ayuda, y en cuestionarios manifestaron que

les gustaba “actuar las emociones” porque les ayudaba a aprender inglés. Estos resultados muestran una actitud segura y favorable frente al aprendizaje del idioma inglés, puesto que se pasó de una postura pasiva y dependiente a una más activa y expresiva, integrando lenguaje emocional en inglés con sus experiencias cotidianas dentro del aula.

Los hallazgos de este estudio coinciden con previas investigaciones que confirman la efectividad del juego y la imitación como estrategias pedagógicas para el aprendizaje de una lengua extranjera en edades tempranas; especialmente cuando se integra la dimensión emocional mediante la interacción, el movimiento y la dramatización. En los estudiantes de primer grado se evidenció una mejora progresiva en el reconocimiento y la expresión de emociones en inglés a través de actividades lúdicas como Mirror Emotions y Act and Guess. Los estudiantes pasaron de depender del español para identificar emociones a incorporar vocabulario básico en inglés para expresarlas. Sin embargo, otros estudios reportan un mayor apoyo tecnológico y familiar, en este caso los avances fueron más variables por el limitado acceso a recursos educativos fuera del aula y el escaso acompañamiento familiar. Lo anterior reafirma que aunque el juego de imitación es una estrategia efectiva para el desarrollo del lenguaje y las habilidades emocionales, su impacto depende también de factores contextuales.

Por otra parte, una de las principales limitaciones del estudio fue el tamaño reducido de la muestra, lo que dificulta la generalización de los resultados a otros contextos educativos, influye también el corto tiempo de implementación porque solo se enfocó en el primer semestre del año escolar 2026, lo que restringió la observación de procesos de aprendizaje más completos y profundos. Se identificaron barreras como el escaso acompañamiento familiar y el limitado acceso a recursos tecnológicos fuera del aula, lo que afecta el alcance de resultados. Para futuras investigaciones, sería recomendable ampliar el tiempo de intervención, incluir una muestra más

amplia y diversa y promover estrategias de vinculación familiar que fortalezcan el proceso de aprendizaje fuera del aula.

Los hallazgos de este estudio tienen importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo, porque evidencian que la integración de juegos de imitación como estrategia pedagógica favorece plenamente el aprendizaje del inglés y el desarrollo socioemocional en estudiantes de primaria, por tal razón se sugiere incorporar de manera sistemática actividades lúdicas centradas en la expresión corporal y emocional dentro del currículo, primordialmente en la enseñanza de una lengua extranjera. Asimismo, estos resultados pueden orientar a la institución en el diseño de propuestas pedagógicas más dinámicas e inclusivas, que involucren a las familias con el fin de fortalecer el vínculo entre escuela – hogar. A nivel comunitario, contribuye a generar ambientes de aprendizaje más significativos, promoviendo habilidades comunicativas y emocionales esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. g

Finalmente, los resultados obtenidos reflejan que los juegos de imitación son una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje de las emociones en inglés y el desarrollo socioemocional en estudiantes de primer grado, estos hallazgos abren la posibilidad de seguir investigando aspectos como la importancia del acompañamiento familiar y el uso de recursos didácticos innovadores para futuras investigaciones orientadas a diseñar y evaluar nuevas estrategias lúdicas que fortalezcan de manera continua los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos similares.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de la investigación evidencian que la implementación de juegos de imitación como estrategia pedagógica son clave para el aprendizaje de las emociones en inglés en los estudiantes de primer grado. Se observaron importantes avances en el reconocimiento, la expresión, la participación y el uso del vocabulario emocional en inglés, lo que dio respuesta a la pregunta de investigación, al cumplimiento de los objetivos y se demostró que el aprendizaje se potencia cuando se integran en conjunto el juego y la expresión corporal en el aula.

La investigación permitió fortalecer el aspecto ontológico al evidenciar transformaciones positivas, en relación a la forma en que los estudiantes comprenden, expresan y viven sus emociones dentro del proceso de aprendizaje. Se lograron grandes avances en la unidad de análisis, porque los estudiantes no solo adquirieron vocabulario en inglés, sino que también fortalecieron su identidad emocional, su seguridad y confianza para expresarse en contextos lúdico pedagógicos.

La variable de los juegos de imitación tuvo un impacto positivo en la población de estudio, porque los estudiantes de primer grado aumentaron su motivación, participación, seguridad y confianza durante las actividades realizadas. A su vez, se resaltan logros importantes como el uso más espontáneo del inglés y una mejor asociación entre emoción, gesto y palabra. Sin embargo, también se presentaron algunas dificultades, como la pronunciación de ciertas palabras en inglés y la necesidad de mayor refuerzo fuera del aula, estos son aspectos para fortalecer en futuras intervenciones.

Los resultados de este estudio contribuyen significativamente a la literatura educativa, ya que al evidenciar el valor de las estrategias lúdicas en la enseñanza de lenguas extranjeras desde un enfoque socioemocional, aportan una perspectiva metodológica centrada en el uso del estudio

de caso y el enfoque cualitativo en contextos reales de aula, permitiendo orientar futuras investigaciones interesadas en integrar el aprendizaje emocional y lingüístico en niveles iniciales.

A la institución educativa se le recomienda fortalecer e implementar estrategias lúdicas, especialmente los juegos de imitación, siendo estos una estrategia pedagógica eficaz dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. Asimismo, se resalta la importancia de promover la participación de las familias mediante actividades que puedan desarrollarse en casa, con el fin de reforzar el aprendizaje y fortalecer el acompañamiento familiar; siendo crucial e indispensable la elaboración e implementación de una cartilla pictográfica de emociones, diseñada creativamente con imágenes y vocabulario básico en inglés, permitiendo acompañamiento familiar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes sin necesidad de tener un dominio avanzado del idioma.

Para futuras investigaciones, se sugiere involucrar enfoques metodológicos mixtos que permitan complementar la comprensión cualitativa con datos cuantitativos para obtener un análisis más completo y profundo. Asimismo, sería pertinente explorar nuevas variables como el uso de recursos tecnológicos, el acompañamiento familiar, la aplicación de más estrategias lúdicas, con el fin de obtener una visión más amplia, crítica y reflexiva del aprendizaje de las emociones en inglés en contextos educativos similares.

Referencias Bibliográficas

- Altamar De Hoyos, A. (2022). *Estrategias lúdicas para el reconocimiento de emociones en educación infantil*. Editorial educativa.
- Asher, J. (1977). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*. Sky Oaks Productions.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bisquerra, R. (2018). *Educación emocional y bienestar*. Editorial Síntesis.
- Colombia, Constitución Política de 1991. (1991). Asamblea Nacional Constituyente.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*.
- Coronado Blanco, J. (2024). *El aprendizaje del inglés mediante actividades lúdicas en educación primaria*. Revista de Educación y Lenguas.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- García Mendoza, L. (2023). *Estrategias creativas para la enseñanza del inglés en educación básica primaria*. Editorial Pedagógica.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. Appleton.
- Keltner, D. (2022). *Understanding emotions: A scientific perspective*. University Press.
- Méndez López, M. (2013). *Emotions and language learning in primary education*. Educational Psychology Review.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Lineamientos curriculares y orientaciones para la educación inicial*. MEN.

- Montessori, M. (1912). *The Montessori method*. Frederick A. Stokes Company.
- Parra Cuervo, D. (2023). *La influencia de las emociones en el aprendizaje del inglés*. Revista Colombiana de Educación.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- UNESCO. (s. f.). *Enfoques de aprendizaje activo y educación integral*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNICEF. (s. f.). *Educación y desarrollo socioemocional en la infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1zGOBu5y7E6ErtU32X4Csx0dwc3pX3Fj?usp=sharing>