



**Estrategias lúdicas para el
fortalecimiento del bilingüismo en
el I.E.D. Rodrigo de Bastidas de la
ciudad de Santa Marta**



Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del bilingüismo en el I.E.D. Rodrigo de Bastidas de la ciudad de Santa Marta



Recreational strategies for the strengthening of bilingualism in the I.E.D. (Distrital Education Institution) Rodrigo Bastidas in Santa Marta

Autores:

*Arleth Carolina Rodríguez Núñez

**Martha Johana Sánchez García

***Nelfy Rocío Hernández

Recibido Junio 2024 Avalado Noviembre 2024 Publicado 06-06-2025

DOI <https://doi.org/10.22490/ECEDU.10130>

Resumen

Este trabajo presenta los resultados de una investigación realizada durante 2 años aproximadamente dentro de las prácticas pedagógicas. El estudio se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo y utilizó la observación participante como principal herramienta de recolección de datos. Este enfoque permitió identificar las causas del desinterés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. En consecuencia, durante el periodo comprendido entre el 16-04 del año 2022 hasta el 16-01 del año 2024, se inició este proyecto con una población entre los 5 hasta los 9 años de edad perteneciente a los grados de transición, primero y segundo del nivel de primaria. Cabe mencionar que este grupo de estudiantes enfrenta limitaciones económicas y pocas condiciones en su entorno que favorezcan el desarrollo del bilingüismo. El trabajo se organizó de manera sistemática para proporcionar una comprensión clara y detallada del estudio realizado.

Palabras clave: Bilingüismo, Aprendizaje, Estrategias lúdicas, Enseñanza, Prácticas pedagógicas

*Estudiante Programa Licenciatura en pedagogía infantil. Escuela Ciencias de la Educación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Correo electrónico: acrodriguez@unadvirtual.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7636-2617>

**Docente e investigadora de la Escuela de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Correo electrónico: marthaj.sanchez@unad.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4096-0025>

*** Docente e investigadora de la Escuela de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Correo electrónico: nelfy.hernandez@unad.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1726-9746>

Abstract

This article presents the results of an investigation conducted for approximately 2 years within pedagogical practices. The study was conducted through a qualitative approach and used participant observation as the main data collection tool. This approach made it possible to identify the causes of students' disengagement in learning English. Consequently, during the period from April 16, 2022, to January 16, 2024, this project began with a population of children between 5 and 9 years of age, belonging to the transition, first, and second grades of primary school. It is worth mentioning that this group of students faces economic limitations and few conditions in their environment that favor the development of bilingualism. The work was organized in a systematic way to provide a clear and detailed understanding of the study conducted.

Keywords: Bilingualism, Learning, Recreational strategies, Teaching, Pedagogical practices.

Introducción

Cuando nos emocionamos de manera casi que inmediata los neurotransmisores que tenemos en nuestro cerebro se activan y optimizan nuestra eficacia cognitiva, ya que el juego nos conecta emocionalmente con lo que hacemos, y el error pasa a un segundo plano (Marín, 2018). Teniendo en cuenta lo anterior, nos encontrábamos al inicio de las prácticas pedagógicas, en una institución de carácter público de la ciudad de Santa Marta. Al realizar el ejercicio de observación participante, se encontró una problemática en el contexto escolar, la cual no permitía el conocimiento significativo de la enseñanza del inglés en los estudiantes en vista que no eran motivantes ni lúdicas, por lo tanto, los estudiantes no mantenían esos conocimientos nuevos dentro de su aprendizaje. Es relevante tener en consideración según Ramírez y Torres (2011), que:

Hoy cada vez se habla más de plurilingüismo y el bilingüismo. El plurilingüismo se define como la capacidad de las personas para manejar múltiples idiomas, una habilidad que el Consejo de Europa describe como la capacidad de utilizar varias lenguas para la comunicación personal. La diversidad lingüística se considera un valor educativo agregado, importante que promueve la tolerancia lingüística, siendo fundamental en la educación intercultural y en la formación de los futuros ciudadanos, ya que diversos estudios han demostrado que el bilingüismo tiene efectos positivos en el desarrollo general del proceso de enseñanza-aprendizaje, p.356.

Hamel (2005) “hace un análisis retrospectivo de diversas posturas acerca de la manera en la que el inglés pasó de ser la lengua de un imperio a lograr tener el estatus de la lengua de la hegemonía mundial” (p.23).

En un rincón atiborrado de sueños y fantasías, en el que la magia se entrelaza con el aprendizaje; despertar las habilidades lingüísticas en los pequeños corazones, es una aventura que requiere de métodos innovadores que involucre estrategias lúdico-pedagógicas, que permitan tejer aprendizajes significativos. Fue así que durante mi primera visita explore la sensación de la monotonía una clase de inglés, parecían atrapados en la monotonía, allí se evidencia la falta de motivación de esa chispa que encienda el interés y el deseo por aprender. Sin embargo, desde mi primer contacto con los estudiantes se logra encender un rayo de

esperanza, atrayendo el interés por medio del juego como mariposas a las flores, anhelando esos momentos en que podían volar libremente en el recreo, lejos de las páginas del cuaderno.

De esta manera, se entretejió un nuevo método, en donde cada planeación se centre en lo que quiere aprender el estudiante ese enfoque autodirigido o aprendizaje centrado en el estudiante, combinado con estrategias lúdicas que llene el escenario educativo de una gama de aventuras desbordada de emociones en donde no solo se aprenda, sino que además se les permita disfrutar, explorar y generar conocimiento mediante lo que le gusta o le despierte interés.

La institución educativa, es de carácter oficial ubicada en un barrio popular que cuenta con estrato entre 1 y 2 en la ciudad de Santa Marta, conto con una población de niños y niñas entre los 5 y 9 años de edad de una institución educativa oficial de Santa Marta. La investigación se llevó a cabo durante el periodo comprendido entre el 16-04 del año 2022 hasta el 16-01 del año 2024. Es de mencionar que la población objeto presentan algunas características comunes como las limitaciones en recursos educativos, falta de equipos tecnológicos, bajo nivel de motivación y sumado a esto problemas emocionales. Todos estos factores se convierten una limitante para alcanzar el éxito en el aprendizaje del inglés.

La enseñanza de una segunda lengua (inglés) se ha convertido en un reto, pero a la vez ha sido experiencia significativa centrada en el fortalecimiento del bilingüismo. Esta experiencia con este tipo de poblaciones es gratificante dado que es una ventana al mundo mágico de las prácticas pedagógicas, pero a la vez, es un puente para mejorar las condiciones de calidad educativa de los participantes, además se pretende ser color de esperanza en una población desfavorecida.

En este contexto, la implementación de las estrategias pedagógicas es un vínculo entre la exploración y el desarrollo de habilidades. De este modo este proyecto centro su objetivo en identificar las causas del desinterés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, asimismo, diseñar, implementar y evaluar experiencias educativas frente a la enseñanza del inglés por medio de estrategias lúdico-pedagógicas, más allá de simplemente abrir las ventanas al acceso a nuevas culturas y oportunidades es buscar una que impacte en el desarrollo cognitivo y emocional.

Por último, el resultado de la experiencia fue significativa dado que se logra palpar en los estudiantes se mantiene la presencia de palabras implementados durante el desarrollo de las experiencias. Fue un reto gratificante ver como desde un método tradicional, se convierte en una clase dinámica y motivadora, tal como menciona Lesmes y Zorro (2020), “en la actualidad el idioma inglés se ha convertido en un lenguaje universal imprescindible en un mundo globalizado y necesario para superar los desafíos del siglo XXI” (p.2)

Antecedentes de la experiencia

Este proyecto surge de la necesidad de afrontar este reto educativo, examinando estrategias innovadoras que permitan incentivar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, simultáneamente, estén en concordancia con sus contextos socioeconómicos. La desmotivación e inacción evidentemente se convierte en una limitante para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes. En este contexto, se logra generar ese primer acercamiento con la población estudiada mediante el escenario de prácticas, se implementó el método de observación no participante con un enfoque descriptivo que proporciona detalles y

características específicas entre los estudiantes y los métodos de enseñanza implementados. Este ejercicio de observación, nos permitió deducir que el sistema educativo en las instituciones educativas debe centrarse en un currículo de la didáctica de la enseñanza basada en el aprendizaje del estudiante articulado con estrategias como el juego como pieza fundamental para tejer el camino hacia la globalización del bilingüismo.

En este sentido, la investigación de Sarmiento (2019) en el Gimnasio San José de Bogotá durante 2018 y 2019, en el contexto de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), para abordar la falta de motivación y autoconfianza en la comunicación en inglés entre estudiantes de primaria. El proyecto utilizó técnicas corales musicales integradas en el Programa Bilingüe y se aplicó durante un año y medio, siguiendo cuatro etapas principales: calentamiento corporal y vocal, repetición coral, lectura coral y ejercicios corales con canto. Los resultados indicaron que, aunque los estudiantes estaban familiarizados con el programa, no dominaban la escritura y el habla debido a la falta de vocabulario y motivación. Aproximadamente el 60% de los estudiantes expresó temor a hablar en inglés frente a sus compañeros, mientras que el resto identificó la falta de palabras adecuadas como el principal problema.

En este párrafo, se aborda la caracterización de la Institución Educativa Rodrigo de Bastidas, una escuela pública ubicada en Santa Marta. Esta institución dispone de una infraestructura adecuada, con salones bien equipados y una docente titular asignada a cada grupo. La escuela abarca niveles educativos que van desde preescolar hasta secundaria, e incluso ofrece un programa de educación para adultos. Aunque el colegio está situado en una zona de estrato 3, la mayoría de los estudiantes provienen de barrios clasificados en los estratos 1, 2 y 3. Debido a la carencia de recursos económicos, se evidencia casos de estudiantes que no cuentan con uniformes. Igualmente, se percibe diversidad en los tipos de familias que integran la comunidad escolar, reflejando la pluralidad de contextos socioeconómicos presentes.

Se concluye este apartado señalando que el objetivo se centró en identificar las causas del desinterés de los estudiantes, asimismo, diseñar, implementar y evaluar experiencias educativas frente a la enseñanza del inglés por medio de estrategias lúdico pedagógicas. Para esto, fue necesario primero analizar e indagar las temáticas trabajadas con la docente principal, seguido de este ejercicio se elaboró un cronograma de actividades el cual fueron presentadas a la docente de la institución y tutora de prácticas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia para su revisión y aprobación. Con la debida aprobación, damos inicio a realizar un diagnóstico con la población participante y de esta manera, se procede al paso de la ejecución de las actividades, para esto fue necesario elaborar material didáctico elaborado por los estudiantes y estudiantes de prácticas, esto con la finalidad de provocar la participación de los estudiantes, Rodríguez (2024) expone: “la verdad es que involucrarlos en la elaboración de materiales fue gratificante para ellos, esto ayudo a que al momento de implementar las actividades ellos se concentran en las clases”. Por último, el proceso de evaluación en relación con los objetivos establecidos permitió identificar tanto las falencias como las fortalezas de cada estudiante. A partir de esta evaluación, se adaptó el enfoque de trabajo para alinearse con el ritmo y el estilo de aprendizaje de cada uno. Esto facilitó la formación de equipos de trabajo, teniendo en cuenta las habilidades individuales de los estudiantes. Aunque el proceso no fue fácil y requirió tiempo, resultó ser fructífero. A lo largo del proceso, se observó una mejora en el vocabulario, la comprensión y la pronunciación de palabras en inglés. Además, se registró la participación de los estudiantes y se incorporaron actividades como el aprendizaje del inglés a través de canciones, entre otras estrategias. De esta manera se produce un impacto significativo en el proceso de aprendizaje del objeto de estudio.

Herramientas y métodos

La educación bilingüe en la primera infancia y primaria es crucial, ya que estos son los periodos de mayor plasticidad cerebral, lo que permite una adquisición de lenguas de manera más natural y eficiente. El enfoque de esta propuesta está en el uso de estrategias lúdicas para promover el bilingüismo, generando entornos de aprendizaje atractivos y participativos. En el proyecto, se implementaron experiencias que permitían a los niños y niñas fomentar de forma interactiva el bilingüismo, entre esas están:

Herramientas

El juego, actividades didácticas y la lúdica, son herramientas indispensables para la enseñanza de un idioma en edades tempranas, cada una de ellas cumple una función diferente en beneficio de los nuevos aprendizajes que los niños y niñas deben experimentar.

Por medio del juego, se realizaron actividades como la búsqueda de colores memory bilingüe, en donde los niños asocian la imagen con el vocabulario, la peregrina de figuras geométricas, estos permitieron además de jugar, mantener el conocimiento aprendido en el momento inicial y final para lograr el objetivo planteado. En actividades didácticas, se utilizaron diversos materiales que captaban la atención de los niños y niñas, manteniendo su motivación por aprender, estos eran elaborados por las docentes en formación, tales como, la ruleta de las emociones, rompecabezas de las partes del cuerpo (cartón) y de útiles escolares (palitos de paleta), fichas de las frutas y verduras, entre otras actividades dinámicas como juegos de imitación de las profesiones y los deportes, descripción en dibujos sobre las partes de la casa. Todas estas experiencias y algunas más, siempre estaban encaminadas a motivar a los niños con su desarrollo del bilingüismo, permitiendo obtener aprendizajes significativos.

Figura 1

Soporte gráfico del trabajo realizado



Nota. Fotografía de Rodríguez, (2022)

Metodología

De acuerdo con lo manifestado por González, (2015):

El aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), centra la enseñanza en la utilización de juegos como medio principal para la adquisición de conocimientos. El ABJ busca integrar el contenido lingüístico en la mecánica de los juegos, para que los estudiantes aprendan de manera natural. Por ejemplo, los juegos de rol donde los niños y niñas asumen identidades de hablantes de diferentes idiomas pueden ser altamente efectivos. Durante estos juegos, se fomenta el uso de frases comunes, vocabulario relevante y estructuras gramaticales sencillas (s.p).

En este sentido, la selección de estrategias pedagógicas en el proyecto se sustentó en una perspectiva constructivista, combinado con método de enseñanza activa encaminado hacia la construcción de saberes mediante experiencias enriquecedoras. De igual manera, se fusionó con un método lúdico-pedagógico. En donde el aprendizaje colaborativo fue fundamental para llevar a cabo los objetivos.

En el marco de la implementación de estrategias pedagógicas, se utilizaron diferentes herramientas innovadoras, destacando el uso de materiales reciclables como cartones y papeles entre otros, para crear herramientas didácticas, en línea con la teoría constructivista de Piaget (1973), que valora la participación activa del estudiante. Se incluyeron tecnologías dinámicas Duolingo y Google Classroom, siguiendo el enfoque de Mishra y Koehler (2006) sobre la mejora del contenido pedagógico a través de la tecnología. Además, se implementó el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), promoviendo un aprendizaje profundo y aplicado, tal como argumenta Thomas (2000). Las actividades lúdicas y manualidades, como juegos didácticos, se utilizaron para hacer el aprendizaje más atractivo, apoyadas por Kornhaber, Griffith y Lee (2004), mientras que los escenarios de role-play, basados en la teoría de Vygotsky (1978), permitieron a los estudiantes practicar el inglés en contextos reales y mejorar su competencia comunicativa de manera práctica y divertida (Cobos, López, Hilario, Padilla, García, Martínez, 2022).

Cabe mencionar que a este proyecto se le suma la participación de tres docentes, estudiantes pertenecientes I.E.D. Rodrigo de Bastidas, sede 2 - 17 de diciembre del nivel de preescolar transición, primero y segundo del nivel de primaria; y tutores de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) esta fusión fue esencial en el diseño de la experiencia educativa expuesta. La sinergia entre los aportes teóricos y prácticos aportó al logro de los objetivos propuestos, construyendo un ambiente de enseñanza que promueva la implicación directa de los estudiantes y la utilización práctica del saber. Esta cooperación fue clave puesto que se logró recopilar información relevante respecto a la caracterización socioeconómica u otros detalles significativos para el estudio.

Se inició un proyecto destinado a abrir las puertas del bilingüismo en una institución educativa oficial de Santa Marta, quien tiene convenio con la UNAD para que nuestros estudiantes implementen sus prácticas. Esto inicia durante la práctica 1 del año 2022, incorpora el enfoque cualitativo en la discusión sobre la observación no participante, Marshall y Rossman (2016) argumentan que las metodologías cualitativas, combinada con la observación no participante, son esenciales para lograr una comprensión profunda y detallada de los entornos educativos; teniendo en cuenta lo anterior, esta técnica garantiza una mayor objetividad en los resultados.

El primer paso fue identificar la problemática, en este caso dado, ¿Cuáles son las causas del desinterés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés y cómo pueden diseñarse, implementarse y evaluarse experiencias educativas con estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar su motivación y aprendizaje?; después de identificar la problemática, el siguiente paso fue elaborar un plan estratégico centrado en el objetivo de mejorar el aprendizaje del inglés mediante estrategias lúdico-pedagógicas.

Subsecuentemente, en la práctica 2 del año 2023, durante el periodo 16-01, se da continuidad a la implementación del proyecto, durante esta fase, se llevó a cabo el siguiente ejercicio con los estudiantes denominado "Greetings" con el objetivo enseñar a los niños y niñas los conocer los términos de saludos y despedidas en inglés. Seguido, de esta experiencia, se observó que, al llegar al aula y atravesar la puerta, los estudiantes respondían con "Hello teacher" y se despedían con "Goodbye teacher", comprobando el uso de las expresiones aprendidas. Esta primera intervención fue gratificante y a la vez significativo no solo en el aula de clase si no que, a la vez en sus hogares, evidenciando así la integración de las expresiones aprendidas en su vida cotidiana.

Luego, en la práctica 3 del año 2023 alusivo al periodo 16-04, dando continuidad a la ejecución de las actividades, se efectúa la actividad "EcoFruitCreativity: Sustainable Delights", para proseguir afianzando el vocabulario, fortaleciendo el bilingüismo, Para la actividad "EcoFruitCreativity: Sustainable Delights", se reúne materiales reciclables como papel, cartón, botellas plásticas y tapas, además de tijeras, pegamento, pinturas y pinceles. Después se explica a los estudiantes el objetivo de la actividad. Más tarde, se divide a los estudiantes en grupos el cual debe elegir su fruta de mayor preferencia, se les otorga los materiales

Figura 2

Soporte gráfico del trabajo realizado



Nota. Fotografía de Rodríguez (2023)

Durante el proceso, se les guió en la elaboración de las frutas reciclables. Una vez que terminaron, se organiza el desfile en el aula, donde cada grupo presenta y a la vez pronuncian el

nombre de la fruta. Posteriormente, nos reunimos en un círculo para entonar juntos una canción "The Fruit Song. Finalmente, invita a cada estudiante a pronunciar en voz alta el nombre de su fruta favorita. Para concluir, en la práctica 4, del año 2024 periodo 16-01

Figura 3

Muestra fotográfica del proceso



Nota. Fotografía tomada por Rodríguez (2024)

En primer lugar, se presenta la actividad la ruleta de las emociones "Emotion Wheel" que consiste en una ruleta interactiva que contiene una variedad de imágenes representando distintas emociones. En esta actividad, los estudiantes giran la flecha de la ruleta y, al detenerse en una emoción específica, deben expresarla mediante palabras, gestos o una breve representación. A continuación, se entona la canción "If You're Happy and You Know It". Finalmente, cada estudiante enuncia en inglés su emoción favorita, concluyendo la actividad con una reflexión sobre la importancia de entender y expresar nuestras emociones.

Para la siguiente actividad "Aventura Lingüística Digital", se solicita la sala de informática, se da inicio con una introducción interactiva en donde se presenta el video sobre cómo Duolingo ayuda a aprender idiomas de forma divertida; se guía a los estudiantes en la creación de cuentas en Duolingo con el consentimiento de la docente titular, y así proceder a enseñarles cómo navegar en la plataforma, luego de navegar se establecen lecciones diarias. Al finalizar se organizan concursos "Digital Language Adventure: Learning English Words", allí, los estudiantes demuestran la adquisición de nuevas palabras en su vocabulario.

Desde esta perspectiva, dejo la siguiente anécdota, Camilo del grado segundo, llega corriendo a su docente titular con una sonrisa enorme en su cara. Le dice emocionado: "¡Seño, le voy a decir a mi mamá en inglés a love! Y sonrió mientras se alejaba expresaba las siguientes palabras ¡me siento feliz ya se hablar inglés verdad seño!".

Al concluir la investigación, se pudo determinar que los estudiantes necesitan un acompañamiento psicológico y académico enfocado en diseños curriculares de provoquen interés en el estudiantado, mediante la educación digitalizada con el fin de transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje, tal como lo destaca González (2021), quien afirma que las tecnologías digitales facilitan el acceso a recursos interactivos y adaptativos que fomentan un aprendizaje más dinámico y efectivo

Resultados y evaluación

En este apartado se proporciona una introducción a la sección y una descripción detallada de cada componente:

Componente académico, las actividades pedagógicas se convierten en el puente para mejorar el desempeño en el inglés, para esto jugó un papel fundamental la motivación, esto generó avances en los vocabularios aprendidos. Se destaca que, en las diferentes áreas los niños y niñas que mostraron mayor compromiso e interés para realizar sus actividades en clase, dado que, al finalizar lograron participar en las actividades lúdicas preparadas por las docentes en formación.

Componente Emocional, las emociones desempeñan una función clave en este tipo de estudios, puesto que genera mayor efectividad en el manejo de la motivación originando mayor efectividad en los resultados obtenidos, sumado esto mejoró el comportamiento. Es posible deducir que, además de promover el bilingüismo, también contribuye al fortalecimiento de los valores como el respeto, la tolerancia y la empatía. Gracias a esto, podemos sostener que se logró mejorar en un alto porcentaje algunas dificultades emocionales, convirtiéndose en fortalezas.

En el transcurso de la ejecución del proyecto, se detectaron avances significativos en distintas áreas, no obstante, al examinar estos logros con los objetivos iniciales, surgen aspectos relevantes. A pesar de que se ha observado un avance en la participación y el interés de los estudiantes, no todos los objetivos han sido alcanzados en la medida esperada. Las metas propuestas sobre el desarrollo de habilidades específicas del inglés, por ejemplo, mostraron un impacto positivo, pero la velocidad de adquisición no siempre cumplió con el ritmo planeado.

Es importante destacar los desafíos identificados, entre ellos las limitaciones de tiempo y recursos, que incidieron en el ritmo de proceso. A pesar de las barreras, los resultados demuestran un avance en el método de enseñanza y la aplicación de enfoques innovadores. Esta valoración constructiva no solo ayuda a valorar los resultados logrados, sino que también brinda un cimiento para dar continuidad a otras propuestas pedagógicas.

Reflexiones y aprendizajes

Reflexionar sobre las enseñanzas derivadas de este proyecto, es fundamental considerar las ventajas del bilingüismo en la educación, las estrategias lúdicas implementadas y el apoyo brindado por los docentes titulares durante estos dos años. Estos elementos favorecieron elocuentemente al progreso académico de los estudiantes, no solo en inglés, sino también en materias transversales.

Desde un enfoque pedagógico como docentes en formación, este proyecto demostró un impacto constructivo al potenciar nuestra capacidad para desarrollar experiencias innovadoras que estimularan el bilingüismo. Apropiarse de las experiencias a las condiciones socioeconómicas del plantel educativo y de los estudiantes fue un reto, sin embargo, la planificación de cada temática a trabajar fue linealmente estructurada de manera apropiada. Este tipo de iniciativa permite afianzar habilidades para dominio del grupo, la motivación, el rol de orientador, y la importancia de brindar confianza y seguridad a los estudiantes. Estos logros nos permiten avanzar y desarrollar nuevas ideas para ser docentes innovadores.

En consecuencia, el uso de técnicas lúdicas y dinámicas activas, resultaron efectivas garantizando la motivación y la activa participación de los estudiantes. Por otro lado, el

desarrollo de las habilidades en inglés no siempre cumplió con el ritmo planeado, y hubo limitaciones en recursos y tiempo. Para futuras implementaciones, sería útil ajustar el cronograma, mejorar la planificación de recursos y aplicar estrategias adicionales para evaluar y adaptar el progreso de los estudiantes.

Conclusiones

Para concluir, es fundamental destacar que, al desarrollar habilidades lingüísticas, se lograron algunos resultados positivos en el proceso de aprendizaje con la población objeto. A continuación, describo las siguientes conclusiones:

El enfoque constructivista permite a los niños y niñas aprender de manera significativa a través de juegos, dinámicas, y actividades pedagógicas.

Desarrollar el bilingüismo en los estudiantes contribuye a mejorar capacidades cognitivas, sociales, personales y académico.

Las estrategias lúdicas utilizadas motivan a los estudiantes a construir sus conocimientos mientras dominan algunas palabras en inglés.

Bibliografía

- Cardozo-Montilla, D. P., y Sánchez-Buitrago, J. O. (2023). *El inglés como lengua extranjera en el distrito de Santa Marta*. Editorial Unimagdalena.
- Cobos-Sanchiz, D., López-Meneses, E., Martín-Padilla, A.-H., Molina- García, L., & Jaén-Martínez, A. (2022). *Educación para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos*. Editorial Dykinson.
- Educación en Colombia. (2019). *Escuelas en Colombia: Guía de escuelas y otros centros educativos en Colombia*, <https://educacionencolombia.com.co/>
- González-González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la educación superior: Pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40). <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>
- González, M. (2021). *Innovaciones en la enseñanza del inglés a través de la tecnología digital*. Editorial Educación Avanzada.
- Hamel, R. (2005). *Language empires, linguistic imperialism and the future of global languages*. Universidad Autónoma Metropolitana
- Lesmes, D., y Zorro, L. (2020). Facilitación de los procesos de enseñanza del inglés en el nivel preescolar, bajo el método de total physical response “TPR” y la lúdica. [Trabajo de maestría, Universidad cooperativa de Colombia]. Repositorio UCC. <http://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/267d195b-8cfc-4cef-9408-b058887f5f86/content>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. [Google Books]. https://books.google.com.co/books?id=qjBKDWAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Pérez, J., y Gómez, A. (2024). Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del inglés

en infantes de 1 y 6 año. *Micología*, 12(1), 123-145.
<https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/2758/3137>

Ramírez, M. y Torres, J. (2011). Importancia del bilingüismo en el proceso enseñanza aprendizaje del inglés. *International journal of developmental and educational psychology*, 3 (1), 355-363. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832330036.pdf>

Sarmiento Lozada, P. (2019). Choral techniques as a strategy to improve the motivation and use of English speaking skills in the primary students of the school Gimnasio San José Bogotá. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/28018/psarmientol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sierra-Díaz, J., González-Víllora, S., Toledo-Guijarro, J., Bermejo-Collada, C. (2021). Reflexiones sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación física durante la pandemia por COVID 19. Un caso real. *Retos* (41), 866-878.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8074560.pdf>

