

**Realidad Aumentada con el juego didáctico para fortalecer la competencia comunicativa,
inglés.**

**La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para
fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto básica primaria, sede
02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora San Andrés Santander, 2023.**

Laura Daniela Jaimes Cáceres

Karen Daniela Medina Guerrero

María Fernanda Torres Ramírez

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de Formación Complementaria

San Andrés, Santander

2022-2023

**Realidad Aumentada con el juego didáctico para fortalecer la competencia comunicativa,
inglés.**

**La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para
fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto básica primaria, sede
02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora San Andrés Santander, 2023.**

Laura Daniela Jaimes Cáceres

Karen Daniela Medina Guerrero

María Fernanda Torres Ramírez

Asesor

Shirley Paola Flórez Castañeda

Docente de investigación

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de Formación Complementaria

San Andrés, Santander

2022-2023

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

1 de noviembre de 2023

Dedicatoria

En el emocionante camino de la educación y la investigación, nos encontramos inmersas en un proyecto que ha representado no solo un desafío académico, sino también una oportunidad invaluable de crecimiento personal y profesional. Al presentar con humildad y gratitud nuestra propuesta de investigación titulada "La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto de educación básica primaria," llevada a cabo en la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander, durante el año 2023, deseamos dedicar este logro a aquellos que han sido nuestra fuente constante de inspiración, apoyo y amor incondicional.

En primer lugar, a nuestras familias, les dedicamos este triunfo con el más profundo agradecimiento y cariño. Su confianza en nosotras desde el comienzo de nuestras vidas nos ha impulsado a superar desafíos y a perseguir nuestros sueños con pasión y determinación. Sabemos que este logro es también el suyo, pues cada uno de ustedes ha contribuido de manera significativa a nuestra formación, a nuestras metas y a nuestra perseverancia. Su paciencia, amor y sacrificio son invaluable, y queremos expresar nuestro reconocimiento eterno por estar a nuestro lado en cada paso de este largo y apasionante viaje.

A Dios, el guía supremo en nuestras vidas, le dedicamos este proyecto con profunda humildad y gratitud. Su sabiduría divina ha sido nuestra brújula en momentos de incertidumbre y su amor incondicional nuestra fuente constante de fortaleza. Reconocemos con admiración su influencia en nuestras vidas y en el desarrollo de este trabajo, y le agradecemos por su gracia, su bondad y su inquebrantable apoyo en cada etapa de este proyecto.

Este proyecto también es un tributo a la excelencia académica y pedagógica que hemos tenido la privilegiada oportunidad de experimentar en la Escuela Normal Superior María

Auxiliadora. Agradecemos de corazón a nuestra institución educativa por brindarnos el espacio, el apoyo y la inspiración para llevar a cabo esta investigación. Cada docente, cada compañero de clase y cada experiencia en esta institución han contribuido de manera significativa a nuestra formación como investigadoras y educadoras, y estamos profundamente agradecidas por ello.

Asimismo, queremos enfatizar la dedicatoria nosotras mismas, Laura Daniela Jaimes Cáceres, Karen Daniela Medina Guerrero y María Fernanda Torres Ramírez, queremos dedicarnos este logro con profundo orgullo y gratitud. Hemos caminado juntas en este desafío educativo, superando obstáculos y trabajando incansablemente para alcanzar nuestros objetivos. Nuestra dedicación y compromiso con la investigación y la innovación pedagógica nos han impulsado a explorar nuevos horizontes en la educación. Cada uno de los momentos de sacrificio y esfuerzo ha valido la pena, y este proyecto es un testimonio de nuestro trabajo arduo y nuestra pasión por la enseñanza. Reconocemos y valoramos el compromiso que cada una de nosotras ha aportado a este proyecto y nos sentimos inspiradas a continuar contribuyendo al campo de la educación con el mismo nivel de entusiasmo y profesionalismo. Este logro es un reflejo de nuestra determinación y perseverancia, y nos llena de satisfacción saber que hemos contribuido de manera significativa a la mejora de la educación.

Para finalizar, este logro representa un esfuerzo colectivo y la colaboración de muchas personas e instituciones que creyeron en nosotras y en la importancia de la educación innovadora. Esperamos que los beneficios de esta propuesta pedagógica no solo impacten positivamente a nuestros estudiantes, sino que inspiren a otros educadores y estudiantes a explorar nuevas fronteras en el aprendizaje y la enseñanza.

Agradecimientos

En el marco de la realización de nuestro proyecto de investigación titulado "La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto de educación básica primaria," llevado a cabo en la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander, durante el año 2023, deseamos expresar nuestro profundo agradecimiento a todas las personas e institución que han contribuido de manera significativa a este empeño académico y pedagógico.

En primer lugar, queremos rendir un homenaje de gratitud a nuestras familias, cuyo apoyo ha sido invaluable en cada fase de este proyecto. Agradecemos sinceramente por su confianza inquebrantable en nosotras y por su apoyo incondicional. Sabemos que este logro no solo es nuestro, sino también suyo, y valoramos profundamente el tiempo, la paciencia y los recursos que nos brindaron, su influencia positiva en nuestras vidas y en nuestro crecimiento como investigadoras y futuras educadoras es innegable, y estamos agradecidas por ello.

En segundo lugar, reconocemos con humildad y gratitud la guía divina que ha iluminado nuestro camino. A Dios, quien nos ha inspirado y brindado fortaleza, le agradecemos por ser nuestra fuente de inspiración y nuestro refugio en momentos de desafío.

A nuestro apreciado asesor técnico, extendemos nuestro más sincero agradecimiento por su liderazgo, orientación y experiencia. Su compromiso con nuestro proyecto, su dedicación y su visión estratégica fueron fundamentales para el éxito de esta propuesta pedagógica. Su guía técnica y su apoyo constante nos motivaron a superar obstáculos y a alcanzar nuestras metas de manera efectiva.

A nuestras respetadas docentes de investigación, les agradecemos por su sabiduría, su apertura intelectual y su paciencia en el proceso de revisión y corrección de nuestra investigación, sus sugerencias y comentarios enriquecieron nuestra labor y nos permitieron desarrollarnos como investigadoras.

No podemos dejar de reconocer el apoyo fundamental de nuestra institución educativa, la Escuela Normal Superior María Auxiliadora. Agradecemos a todas las autoridades, directivos, docentes y personal administrativo por brindarnos el apoyo institucional, el tiempo y el espacio necesarios para la realización de nuestra propuesta pedagógica. La colaboración y el compromiso de la comunidad educativa fueron esenciales en cada fase de este proyecto.

Finalmente, este logro es el resultado del esfuerzo conjunto y la colaboración de muchas personas y entidades comprometidas con la educación y la investigación. Esperamos que los beneficios de esta propuesta perduren en beneficio de nuestros estudiantes y de la educación en general.

Contenido

Introducción	17
1. Título.....	19
2. Planteamiento Del Problema.....	22
2.1 Formulación Del Problema.....	25
2.2 Preguntas De Investigación	25
3. Objetivos.....	26
3.1 Objetivo General.....	26
3.2 Objetivos Específicos	26
4. Justificación	27
5. Marco Teórico.....	29
5.1 Sociedad Del Futuro	29
5.1.1 La Educación Del Futuro	30
5.1.2 El Docente Del Futuro.....	32
5.1.3 Estudiante Del Futuro.....	33
5.2 Características Del Desarrollo Humano	35
5.2.1. Etapa De Operaciones Concretas (7 A 12 Años)	35
5.2.2. Desarrollo Físico Y Motriz De Los Niños De 7 A 12 Años	36
5.2.3. Lenguaje De Los Niños De 7 A 12 Años.....	38
5.2.4. Desarrollo Afectivo Y Social De Los Niños De 7 A 12 Años	40

5.2.5.	Desarrollo Cognitivo De Los Niños De 7 A 12 Años	42
5.3	Las TICS Y Su Importancia	44
5.3.1	Las TIC En La Enseñanza Y La Adquisición De La Competencia Comunicativa De Inglés	46
5.3.2	El Computador En La Educación.....	47
5.3.3	El Celular En La Educación	48
5.3.4	Teoría De Las Herramientas Tecnológicas	49
5.4	Realidad Aumentada Con Apoyo Del Juego Didáctico Para Fortalecer La Competencia Comunicativa E Inglés.....	52
5.5	La Competencia Comunicativa En Inglés	53
5.5.1	La Competencia Comunicativa: Un Enfoque Holístico En La Enseñanza Del Inglés	55
5.5.2	BICS Y CALP: Comprender Las Dimensiones Del Lenguaje	56
5.5.3	Enseñanza Integrada O Segregada De Las Habilidades Lingüísticas: Nuevos Enfoques Pedagógicos	58
5.5.4	Las TIC En La Enseñanza Y El Aprendizaje De Las Lenguas Extranjeras.....	60
5.5.5	Integración de TIC en la Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II.....	62
5.6	Juego Didáctico	63
5.6.1.	Características Del Juego	64
5.6.2	Beneficios Del Juego.....	65
5.6.3	Diferentes Perspectivas Del Juego Según Autores	67

5.7	Lineamientos Curriculares.....	71
5.8	Estándares Básicos De Competencia.....	72
5.8.1	Estándar general	73
5.8.2	Habilidades.....	74
5.9	Derechos Básicos De Aprendizaje	74
5.10	Tipos De Recursos.....	75
5.10.1	Clasificación De Los Recursos Educativos.....	75
6.	Sistema de Variables.....	76
6.1	Operacionalización De Las Variables	79
7.	Diseño Metodológico.....	84
7.1	Método De Investigación.....	84
7.1.1	Método Hipotético Deductivo	84
7.2	Tipo De Diseño.....	85
7.3	Enfoque De La Investigación	85
7.3.1	Enfoque Cuantitativo.....	85
7.3.2	Enfoque Cualitativo.....	85
7.4	Tipo De Investigación	86
7.4.1	Investigación - Acción En El Aula.....	86
7.4.2	Diseño De La Investigación – Acción En El Aula.....	86
7.5	Fuentes De Información	87

7.5.1	Fuentes De Información Primaria	87
7.5.2	Fuentes De Información Secundaria	87
7.6	Población Y Muestran	88
7.6.1	Población.....	88
7.6.2	Muestra.....	88
7.7	Instrumentos De Recolección De La Información	89
7.7.1	Encuesta	89
7.7.2	Observación Directa Participante.....	90
8.	Propuesta: Implementación.....	92
8.1	Plan N° 1.....	94
8.2	Plan N° 2.....	104
8.3	Plan N° 3.....	110
8.4	Plan N° 4.....	117
8.5	Plan N° 5.....	123
8.6	Plan N° 6.....	129
8.7	Plan N° 7.....	134
8.8	Plan N° 8.....	140
8.9	Plan N° 9.....	146
8.10	Plan N° 10.....	151
9.	Conclusiones	159

10. Recomendaciones.....	161
Referencias Bibliográfica.....	163
Anexos.....	169; Error! Marcador no definido.

Lista De Tablas

Tabla 1. Variables identificadas en el proyecto de investigación	78
Tabla 2. Descripción de la variable dependiente por medio de indicadores	79
Tabla 3. Número de la población de la propuesta del proyecto.	88
Tabla 4. Metodología del plan 1: sensibilización de los estudiantes con relación a la propuesta pedagógica.	103
Tabla 5. Metodología del plan 2: evaluación pretest.....	109
Tabla 6. Metodología del plan 3: desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctica.	115
Tabla 7. Metodología del plan 4: desarrollo de la Competencia Comunicativa en inglés mediante Lectura y Escucha en Realidad Aumentada.	122
Tabla 8. Metodología del plan 5: Potenciando la Competencia Comunicativa en inglés con Realidad Aumentada y Juego Didáctico.....	128
Tabla 9. Metodología del plan 6: Explorando Competencias a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico.....	133
Tabla 10. Metodología del plan 7: Potenciando Habilidades Narrativas a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico.	139
Tabla 11. Metodología del plan 8: Explorando Hábitos, Gustos y Preferencias a través de Juegos Didácticos en inglés.....	145
Tabla 12. Metodología del plan 9: Comprendiendo Causas y Consecuencias en inglés	150
Tabla 13. Evaluación Post test.....	157

Lista De Figuras

Figura 1. Diapositivas: introducción a la realidad aumentada y su aplicación en diferentes áreas.....	95
Figura 2. Diapositiva 2 y 3: Introducción y definición de la realidad aumentada.....	96
Figura 3. Diapositiva 4 y 5: Aplicaciones de la realidad aumentada y cómo se puede usar para el entretenimiento.	96
Figura 4. Diapositiva 6 y 7: Beneficios de la realidad aumentada y conclusión.....	96
Figura 5. Diapositivas: conceptos fundamentales de la realidad aumentada y cómo se puede aplicar en el aprendizaje del inglés.	97
Figura 6. Diapositiva 2 y 3: Introducción y concepto de la realidad aumentada.	98
Figura 7. Diapositiva 4 y 5: Beneficios de la realidad aumentada en el aprendizaje del inglés.	98
Figura 8. Diapositiva 6 y 7: Ventajas y conclusión de la realidad aumentada en el aprendizaje del inglés.	99
Figura 9. Pista 1: Listening.....	100
Figura 10. Pista 2: Reading	100
Figura 11. Pista 3: Speaking.....	100
Figura 12. Pista 4: Listening.....	101
Figura 13. Pista 5: Writing	101
Figura 14. Pista 6: Speaking.....	101
Figura 15. Evaluación Pretest, puntos del 1 al 6.	107
Figura 16. Evaluación pretest, puntos de 7 al 12.....	107
Figura 17. Evaluación pretest, puntos del 13 al 16.....	108

Figura 18. Evaluación Post test: Sección 1	154
Figura 19. Evaluación Post test: Sección 2	155
Figura 20. Evaluación Post test: Sección 3 y 4	155

Anexos

Anexo A. Lista de estudiantes.....	169
Anexo B. Encuesta inicial	170

Introducción

En el siglo XXI, la tecnología se ha convertido en una herramienta esencial en el ámbito educativo, permitiendo transformar la manera en que los estudiantes se involucran con los contenidos y cómo adquieren conocimientos. En este contexto, la Realidad Aumentada emerge como una tecnología prometedora que complementa y mejora la experiencia de aprendizaje, al fusionar el mundo real con elementos virtuales, creando un entorno interactivo y enriquecedor.

Del mismo modo, la competencia comunicativa en inglés es una habilidad fundamental para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes, un dominio adecuado del idioma les abrirá puertas a oportunidades académicas y laborales en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, en la práctica docente, es común encontrar dificultades para motivar a los estudiantes a aprender inglés de manera significativa y efectiva.

Por esta razón, el presente proyecto busca solventar esta problemática mediante la aplicación de estrategias lúdicas y tecnológicas en el proceso educativo, al combinar la Realidad Aumentada y los juegos didácticos permitirá a los estudiantes vivir una experiencia de aprendizaje única y atractiva, donde podrán interactuar con elementos virtuales y prácticos que refuercen sus habilidades comunicativas en inglés.

Ahora bien, a través de un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, se fomentará la participación activa y el desarrollo de habilidades orales y escritas, los docentes desempeñarán un papel clave como facilitadores, guiando y acompañando a los estudiantes en su proceso de aprendizaje con el uso de la tecnología.

Además, el presente trabajo de investigación también busca fortalecer la autonomía y creatividad de los estudiantes al enfrentar situaciones reales en el contexto de la lengua inglesa, asimismo al experimentar y aplicar sus conocimientos en escenarios virtuales, los estudiantes adquirirán confianza en su capacidad para comunicarse efectivamente en inglés, superando las barreras que puedan surgir en un aprendizaje más tradicional.

En conclusión, la Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico se presenta como una herramienta prometedora para mejorar la competencia comunicativa en inglés en el grado quinto de educación básica primaria, brindando una experiencia de aprendizaje significativa, atractiva y motivadora para los estudiantes de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora, Sede 02, en San Andrés, Santander.

1. Título

Realidad Aumentada con el juego didáctico para fortalecer la competencia comunicativa, inglés

La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto básica primaria sede 02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora San Andrés Santander, 2023.

La idea de este título surgió del interés del grupo investigador de averiguar sobre cómo se podría fortalecer la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes de grado quinto de la Escuela Anexa Sede 02, debido a que la estrategia seleccionada no se ha implementado en la construcción de conocimientos relacionados con el área.

En el marco de la innovación educativa, este proyecto de investigación se enfoca en la integración de la Realidad Aumentada (RA) respaldada por el juego didáctico como una estrategia pedagógica pionera, ya que, el mismo emerge como una herramienta clave para la enseñanza al brindar un entorno lúdico que fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo de los alumnos, capturando su atención y fomentando la interacción y la resolución de problemas, elementos esenciales para el proceso de adquisición de conocimiento.

Así mismo, la Realidad Aumentada, tiene como objetivo principal potenciar la comprensión del inglés, puesto que, al permitir la visualización tridimensional de objetos y escenarios relacionados con el contenido curricular, la RA crea una experiencia inmersiva que despierta la curiosidad y el interés de los estudiantes pretendiendo que ellos no solo adquieran conocimientos lingüísticos, sino que también se fortalezcan en una comprensión más profunda del contexto en el que se utiliza este idioma.

En cuanto a la competencia comunicativa del inglés y sus cuatro habilidades fundamentales (Listening, Speaking, Reading y Writing), se busca un enfoque holístico, al abordar cada una de manera integral. La escucha activa se promueve a través de narrativas auditivas en la RA, mientras que las de expresión oral se fortalecen mediante interacciones contextualizadas en el juego; la lectura se enriquece con contenido visualmente atractivo y la escritura se estimula a través de actividades interactivas que requieren la aplicación de vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

En conclusión, al fusionar el aspecto motivador del juego con la inmersión educativa de la RA, se promueve un aprendizaje más profundo y significativo, en tanto que, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en esta área no solo se convierte en un objetivo alcanzable, sino que también se potencian capacidades cognitivas y socioemocionales que son esenciales en la formación integral de los educandos en la era digital. De acuerdo con lo anterior, se requiere motivar a los alumnos en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés, por medio de estrategias que sean de gran interés para los niños del grado quinto (5) sede 02 de la ENSMA, de manera que se generen aprendizajes más significativos en esta área.

Este título reviste una importancia significativa para la institución, destacándose por su enfoque innovador en el ámbito del conocimiento del inglés y su alineación con las tendencias actuales en el campo tecnológico, además, introduce una perspectiva pedagógica renovadora al fusionar la realidad aumentada con el respaldo del juego didáctico, reflejando el interés del grupo investigador por adentrarse en esta prometedora área de estudio, de igual forma, la propuesta tiene viabilidad porque es ejecutable.

- La descripción del título consta de:

- Objeto de estudio: La realidad aumentada con apoyo del juego didáctico y el fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés.
- Relación de las partes: Para
- Características del objeto: Estrategia pedagógica.
- Contexto espacial: Estudiantes de grado quinto (5) de la Escuela Anexa (Sede 02) de la ENSMA.
- Contexto temporal: Años 2022 – 2023.
- Lo que se puede medir o contar: El fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés.

2. Planteamiento del problema

En una sociedad con movilidad cultural y acceso al conocimiento, una lengua extranjera es una herramienta importante para construir representaciones del mundo; como instrumento básico para la construcción del conocimiento, para la implementación del aprendizaje, para la gestión óptima de las nuevas tecnologías y para lograr la plena integración social y cultural. Asimismo, y como consecuencia de su papel en la construcción del conocimiento, el lenguaje está estrechamente relacionado con procesos de pensamiento y dominio de habilidades que no son de naturaleza estrictamente lingüística. (MEN M. d., 1999)

Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo (Moor, 1981), el psicoanalista (Erikson, 1984) y (Winnicott, 1986), argumentan que los niños se sienten más motivados y estimulados en las clases de lengua extranjera cuando se utilizan materiales reales, como juegos, dibujos, objetos reales..., en comparación con materiales elaborados tradicionalmente como libros de texto o cuadernos de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de participación y concentración del niño, una ventaja que no podemos permitirnos perder. (Conesa, 2013)

Simultáneamente, para (Cabrero, López, & Vasquez, 2018) la RA ofrece numerosas posibilidades educativas y un inmenso potencial para mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Además, proporciona a los usuarios acceso a contenidos multimedia ricos, variados y significativos proporcionándoles un contexto adecuado con el que pueden interactuar de forma inmediata.

Es por ello, que la enseñanza de una lengua extranjera aborda la necesidad de incentivar y mejorar un aprendizaje creativo que promueva la efectividad del conocimiento a través del juego didáctico como herramienta relevante en la adquisición de saberes.

Por ello, según los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, se afirma que más allá del conocimiento de códigos de conducta aislados, es importante ofrecer a niños y jóvenes posibilidades reales de comprender e interpretar sus realidades. (MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, 2006), lo que significa que los estudiantes requieren en su proceso educativo nuevas estrategias de aprendizaje que les permita aprender un segundo idioma, donde el docente les brinde múltiples formas de acceder al conocimiento.

Por otra parte, como antecedentes investigativos, en la ENSMA no se han desarrollado proyectos de investigación que hagan uso de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para mejorar la competencia comunicativa en inglés.

No obstante, en el contexto institucional solo existen algunos proyectos investigativos para el área de inglés; ya que, es una disciplina que no se toma en cuenta a diario para la proyección de trabajos investigativos; y por lo tanto, se requiere un mayor dominio del idioma en esta área a través de proyectos encaminados a la formación de la competencia comunicativa que promueven una mejor eficiencia en la educación de los infantes, brindando así nuevas estrategias de apoyo para que se logre fortalecer las habilidades en el inglés.

Por tal razón, nuestro proyecto se origina dada la necesidad de romper con los diseños tradicionales de la investigación, proponiendo de manera innovadora, la realidad aumentada con

apoyo del juego didáctico para fortalecer la competencia comunicativa en inglés con los estudiantes de grado 5° de la ENSMA, sede B.

Una razón de ello, es que a partir de la observación que se puede ver en las aulas de clase en la educación primaria, la enseñanza de una segunda lengua sí se trabaja constantemente; pero, es necesarios seguir promoviendo y mejorando el dominio de la lengua extranjera, dado que posibilita múltiples maneras de acercarnos al mundo a través de tendencias tecnológicas que ofrecen una enseñanza global y actual con relación en nuevas estrategias de aprendizaje.

De otra forma, en relación al dialogo obtenido con el docente Holman Castellanos, él enunció que la enseñanza del inglés comprende un rol muy importante en la educación de los niños de primaria, por su parte, él como docente de esta área hace énfasis en la enseñanza del inglés a través de diversas herramientas creativas, allí él hace uso de la tecnología para incentivar en los estudiantes habilidades cognitivas y prácticas para su vida. Con ello, él nos manifiesta que han trabajado la robótica, programación e impresora 3D. Por esto, el docente expresó que el proyecto a realizar es de gran impacto y relevancia en la enseñanza de los niños para que de cierta forma logren mejorar sus capacidades en el área de inglés, reuniendo la tecnología con el juego como estrategia pedagógica.

Con base a lo dicho anteriormente, para determinar las dificultades y capacidades de los estudiantes del grado 5° con relación a la competencia comunicativa en inglés, se implementará una encuesta (**ver Anexo A**) en la que se espera obtener resultados acordes a los conocimientos de los estudiantes para determinar su grado de aprendizaje en esta área, para que partiendo de sus

necesidades y falencias se pueda contribuir a su formación de modo integral, creativo e innovador.

A partir de este análisis se ve la necesidad de implementar el proyecto “La realidad aumentada con apoyo del juego didáctico para proveer cambios y transformaciones en los estudiantes en cuanto al fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés con los estudiantes del grado 5° de la ENSMA.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo incide la estrategia pedagógica “la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado quinto, sede B de la ENSMA?

2.2 Preguntas de investigación

- ¿Qué características del desarrollo humano tienen los estudiantes del grado quinto?
- ¿Qué particularidades tiene la propuesta pedagógica la realidad aumentada y el juego didáctico?
- ¿Cómo se caracteriza la competencia comunicativa en inglés?
- ¿Qué relación y diferencia existe entre la competencia comunicativa en inglés y la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico?
- ¿Qué metodología y recursos utiliza el docente para el fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes?
- ¿Cómo evalúa y valora el docente los conocimientos adquiridos por los estudiantes en concordancia a la competencia comunicativa en el área de inglés?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta pedagógica basada en la Realidad Aumentada y el juego didáctico como estrategia para fortalecer la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes de quinto grado de primaria en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora, sede 02, San Andrés, Santander, en el año 2023.

3.2 Objetivos específicos

- Analizar las características del desarrollo humano de los estudiantes del quinto grado de primaria en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora, sede 02, San Andrés, Santander, en el año 2023, con el fin de comprender sus necesidades y capacidades cognitivas y emocionales en relación a la enseñanza del inglés.
- Describir las particularidades de la propuesta pedagógica que combina la Realidad Aumentada y el juego didáctico como estrategias de enseñanza, identificando sus ventajas, desafíos y posibles aplicaciones en el contexto educativo.
- Caracterizar la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes de quinto grado de primaria en la misma institución, examinando las habilidades de expresión oral, comprensión auditiva, lectura y escritura, así como su capacidad para interactuar en situaciones comunicativas reales.
- Establecer una relación y diferenciación entre la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes y la implementación de la Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como herramientas pedagógicas, identificando cómo estas tecnologías pueden contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés.

4. Justificación

En el contexto educativo actual, el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una habilidad esencial para el desarrollo personal, académico y profesional de los estudiantes. Un dominio adecuado de esta lengua extranjera les permitirá ampliar sus horizontes y acceder a oportunidades en un mundo cada vez más globalizado y competitivo. Sin embargo, es común encontrar dificultades para lograr que los estudiantes adquieran competencias comunicativas sólidas en inglés, especialmente en edades tempranas como el grado quinto de educación básica primaria.

Este proyecto se fundamenta en la necesidad de abordar estas dificultades de manera innovadora y efectiva, mediante el uso de tecnologías emergentes y estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje significativo y motivador. En este sentido, la combinación de la Realidad Aumentada (RA) con el apoyo de juegos didácticos se posiciona como una herramienta potencialmente transformadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Por tal razón, la Realidad Aumentada y los juegos didácticos brindan una experiencia de aprendizaje altamente motivadora y atractiva para los estudiantes; al interactuar con elementos virtuales en un entorno real, los estudiantes se involucran de manera activa en el proceso de aprendizaje, lo que favorece la retención de conocimientos y la comprensión de conceptos abstractos, esto conduce a un aprendizaje más significativo, donde los estudiantes pueden aplicar lo aprendido de manera práctica y contextualizada.

Igualmente, esta estrategia fomenta la creatividad y la autonomía de los estudiantes al enfrentar desafíos y resolver problemas en un entorno virtual. Esta metodología permite a los

estudiantes explorar diferentes soluciones y enfoques, lo que promueve el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Por otro lado, la Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico permite adaptar el proceso de enseñanza a diversos estilos de aprendizaje, facilitando la inclusión de todos los estudiantes en el aula. Además, esta tecnología posibilita la incorporación de recursos multimedia y multilingües, beneficiando a estudiantes con distintas habilidades y necesidades, pues cada estudiante posee una forma única de aprender y comprender el mundo que lo rodea

Análogamente, la tecnología está presente en casi todos los aspectos de la vida diaria, la implementación de la Realidad Aumentada en el aula preparará a los estudiantes para desenvolverse en un mundo cada vez más digitalizado y les proporcionará habilidades tecnológicas relevantes para su futuro académico y profesional.

Finalmente, este trabajo de investigación responde a la necesidad de implementar enfoques pedagógicos innovadores y tecnológicos que impulsen el aprendizaje del idioma inglés de manera efectiva y significativa. La integración de la Realidad Aumentada con juegos didácticos permitirá potenciar las habilidades comunicativas de los estudiantes, motivándolos a desarrollar su potencial lingüístico y preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo globalizado del siglo XXI.

5. Marco teórico

5.1 Sociedad del futuro

En el horizonte de los años venideros, se revela una sociedad que se forjará a través de nuevas sendas y paradigmas, por tanto, en este porvenir en constante evolución, las bases sobre las cuales se sustentará la sociedad se manifiestan en un escenario de conectividad y comprensión, donde el inglés como lenguaje global, los valores y la tecnología actuarán como cimientos sobre los cuales se construirá esta visión. Así mismo, la educación, como catalizador de este cambio, desempeñará un papel crucial al nutrir las mentes jóvenes con las herramientas y los valores necesarios para edificar un futuro que trascienda las limitaciones de hoy.

Principalmente, en la sociedad el inglés se erige como el puente lingüístico hacia la comprensión global, más allá de ser una herramienta de comunicación, el mismo se convierte en el vehículo que une a individuos de diversas culturas y naciones, posibilitando la colaboración, el intercambio de ideas y el acceso a un vasto cúmulo de conocimiento.

Además, la formación de valores éticos y morales en las generaciones venideras será un pilar crucial en la sociedad futura. Los programas educativos del futuro, intrincadamente diseñados, infundirán valores universales de empatía, sostenibilidad y tolerancia desde edades tempranas. A través del inglés, los niños serán introducidos a una variedad de perspectivas y narrativas, cultivando una mentalidad abierta y una comprensión profunda de la diversidad global en la transformación de una sociedad ecuánime.

De igual forma, la tecnología, en sí misma, será una fuerza impulsora en la sociedad futura, ya que, los avances en inteligencia artificial, realidad aumentada y aprendizaje automático remodelarán la forma en que adquirimos y aplicamos el conocimiento. En este contexto, el inglés

no solo se aprende, sino que se vive, se experimenta y se emplea en situaciones auténticas, creando una fluidez genuina en el idioma.

Según (Moreno, Dirigentes Digital., 2020), la tecnología está presente en todas las actividades de nuestra vida como impulsor de cambio y transformación. En la contemporaneidad, la era digital se ha arraigado en todos los rincones de nuestra realidad, convirtiéndose en un influyente motor de transformación. Desde la comunicación hasta el comercio, su presencia es palpable, rompiendo barreras y conectando a personas globalmente. Esta revolución tecnológica ha redefinido industrias, impulsado la innovación y transformado la educación, consolidándose como un factor central en la configuración y evolución de nuestro entorno.

5.1.1 La educación del futuro

Según la (UNESCO, Pearson, 2022), El futuro de la educación debe trabajar activamente por una sociedad más justa, pacífica, sostenible e innovadora, basada en los principios de inclusión, igualdad, cooperación, solidaridad, responsabilidad compartida e interconexión.

La (UNESCO, Pearson, 2022) ha trazado una visión inspiradora para la educación del futuro, una visión que destaca la necesidad apremiante de construir un mundo más inclusivo, equitativo y conectado, esta visión se basa en los principios fundamentales de inclusión, igualdad, cooperación, solidaridad y responsabilidad colectiva, mientras persigue activamente la creación de una sociedad más justa, pacífica, sostenible e innovadora.

Primero, en este escenario educativo, encontramos la inclusión como una piedra angular, ya que, cada individuo, sin importar su origen, género, capacidad o circunstancia, deberá tener acceso a una educación de calidad, por tanto, los sistemas educativos se esforzarán por eliminar las barreras que históricamente han excluido a ciertos grupos, asegurando que todos puedan aprovechar plenamente las oportunidades de aprendizaje.

En segundo lugar, tenemos la igualdad que guiará cada paso, porque, la educación no solo se tratará de proporcionar oportunidades iguales, sino también de abordar las desigualdades arraigadas, por ello, se priorizará la equidad en el acceso, la calidad de la enseñanza y las oportunidades de aprendizaje, garantizando que cada estudiante pueda alcanzar su máximo potencial, sin importar su trasfondo.

Como tercer principio encontramos la cooperación y la solidaridad que serán los cimientos sobre los que se construirá la educación del futuro. Los sistemas educativos promoverán la colaboración entre estudiantes, docentes, comunidades y naciones, reconociendo que enfrentamos desafíos globales que requieren soluciones compartidas, es así como la educación se convertirá en un vehículo para fomentar la empatía, la comprensión intercultural y la resolución conjunta de problemas.

El cuarto principio será la responsabilidad colectiva que marcará el tono, pues, todos los actores, desde los gobiernos hasta las instituciones educativas y la sociedad en general, serán corresponsables de garantizar que la educación sea una prioridad y esté al alcance de todos. La educación será vista como una inversión en el futuro colectivo, y se trabajarán activamente para superar obstáculos y desafíos.

Finalmente, el quinto principio es la interconexión quien será la que tejerá una red global de aprendizaje, en la medida en que la tecnología permitirá que alumnos y educadores se conecten más allá de las fronteras, compartiendo conocimientos y experiencias en una escala sin precedentes, esta interconexión no solo ampliará las perspectivas, sino que también fomentará un sentido de comunidad global y comprensión mutua.

Este futuro educativo también será un catalizador para una sociedad más justa, pacífica, sostenible e innovadora, de modo que, los estudiantes serán educados en valores de respeto,

tolerancia y resolución pacífica de conflictos, además que se fomentará la conciencia ambiental y la responsabilidad hacia un mundo sostenible. La educación inspirará la innovación y la creatividad, preparando a las generaciones futuras para abordar los desafíos cambiantes con soluciones frescas y audaces.

En última instancia, la visión de la (UNESCO, Pearson, 2022) para la educación del futuro es un llamado a la acción global que requiere el compromiso y la colaboración de todos para crear un mundo donde la educación sea una fuerza transformadora que trascienda las diferencias y construya un camino hacia un futuro más brillante y más equitativo para todos

5.1.2 El docente del futuro

El papel del maestro en la educación es de vital importancia, ya que desempeña un rol fundamental en la formación y desarrollo de las futuras generaciones, más allá de ser transmisores de conocimiento, los docentes son guías, mentores y modelos a seguir para sus estudiantes. Además, su influencia va más allá del aula, dado que tienen la capacidad de inspirar el amor por el aprendizaje, fomentar habilidades fundamentales y moldear valores y actitudes.

Para ser un buen docente, se necesita una combinación de habilidades pedagógicas, conocimiento de la materia y cualidades personales, por tanto, la empatía es esencial, puesto que permite entender las necesidades individuales de los estudiantes y crear un ambiente de apoyo, así mismo, la paciencia y la capacidad de adaptación son clave para enfrentar desafíos en el aula y ajustarse a diferentes estilos de aprendizaje. Por ende, un buen maestro también debe ser un aprendiz constante, comprometido con la formación continua y la actualización de sus métodos y conocimientos.

El docente del futuro será un experto en integrar la tecnología de manera efectiva en el aula, aprovechando plataformas en línea, simulaciones y realidad virtual para crear ambientes de

aprendizaje inmersivos. Del mismo modo, se espera que los docentes fomenten habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos cambiantes del mundo, siendo el profesor un mentor y apoyo emocional para ellos, cultivando su bienestar mental y emocional.

Según (Bautista & Badia, Universidad Oberta de Catalunya, 2016), el docente del futuro debe ser más humano, digital y educador de emociones. Aunque la tecnología avanza rápidamente y se integra en las aulas, no debe eclipsar la importancia de la conexión humana en la educación, pues, la digitalización enriquece el aprendizaje, pero la humanidad es vital para establecer vínculos con los estudiantes y fomentar el apoyo emocional. Así mismo, educar emociones es igualmente crucial, ya que capacita a los alumnos con habilidades socioemocionales clave. En consecuencia, el docente del futuro debe equilibrar la tecnología y la humanidad, comprendiendo que nutrir el crecimiento intelectual y emocional es esencial para un aprendizaje profundo y duradero.

5.1.3 Estudiante del futuro

El estudiante del futuro se perfila como un individuo con una mentalidad adaptable, una sed insaciable de conocimiento y una habilidad innata para navegar por un mundo cada vez más interconectado, será un aprendiz autónomo, empoderado por la tecnología y capaz de buscar y evaluar información de manera crítica. La educación no se limitará a las aulas, ya que el alumno aprovechará recursos en línea, cursos virtuales y plataformas interactivas para enriquecer su aprendizaje. Igualmente, mantendrá una conexión profunda con el contexto natural y se esforzará por encontrar un equilibrio entre el mundo digital y el físico, siendo un aprendiz durante toda la vida, adaptándose constantemente a las evoluciones en la sociedad y la tecnología.

La creatividad y la resolución de problemas serán rasgos distintivos del estudiante, además, se enfrentará a desafíos complejos y ambiguos, y estará preparado para abordarlos con un enfoque innovador y colaborativo. Así mismo, la colaboración no se limitará a su entorno local; él trabajará con compañeros de todo el mundo, lo que fomentará la comprensión intercultural y la diversidad de perspectivas.

La inteligencia emocional será un componente fundamental en el desarrollo de su personalidad, por tanto, reconocerá la importancia de gestionar sus propias emociones y comprender las de los demás, lo que fomentará relaciones saludables y una comunicación efectiva. De igual forma, será un ciudadano global consciente, comprometido con problemas sociales y ambientales, y buscará formas de contribuir positivamente a su comunidad y al mundo en general.

Según (Wagner, Elige educar, 2018), “Existen cuatro aspectos claves que deberá poseer el estudiante del futuro, ellos son: aprender a pensar de manera crítica, capacidad de colaborar, contar con habilidades comunicativas y saber resolver problemas creativamente”. En un mundo caracterizado por la rapidez de la información y la constante innovación, estos aspectos se vuelven esenciales para el estudiante. De tal manera que la capacidad de analizar información desde diversas perspectivas y cuestionar ideas fortalecerá su habilidad para tomar decisiones informadas en un entorno complejo, así mismo la colaboración permitirá abordar desafíos multifacéticos al aprovechar la diversidad de conocimientos y habilidades, además, la comunicación efectiva, tanto oral como escrita, no solo facilitará la expresión de ideas, sino también la construcción de relaciones sólidas y por último, la resolución creativa de problemas cultivará su ingenio y adaptabilidad ante situaciones cambiantes, empoderándolos para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y éxito.

5.2 Características del desarrollo humano

En el campo de la psicología del desarrollo, la teoría de Jean Piaget ha dejado una huella perdurable al desentrañar las complejidades del desarrollo humano desde una perspectiva cognitiva. Piaget propuso un enfoque único que redefinió nuestra comprensión sobre cómo los individuos, desde la infancia hasta la edad adulta, construyen activamente su conocimiento y se adaptan a su entorno. Su teoría del desarrollo cognitivo postula una serie de etapas distintas a lo largo de la vida, cada una caracterizada por patrones de pensamiento y formas de razonamiento que evolucionan en respuesta a desafíos intelectuales y experiencias vivenciales. En esta sección, exploraremos las características fundamentales de estas etapas del desarrollo humano según la perspectiva piagetiana, y cómo influyen en la manera en que percibimos, interactuamos y comprendemos el mundo que nos rodea.

5.2.1. Etapa de operaciones concretas (7 a 12 años)

Según la revista latinoamericana de psicología (Rodríguez & Wanda, 2015), durante la etapa de operaciones concretas, que abarca desde los 7 hasta los 12 años de edad, Jean Piaget identificó características importantes en el desarrollo cognitivo de los niños. Uno de los aspectos clave en esta etapa es la capacidad del niño para pensar de manera lógica y comprender el mundo que lo rodea de una forma más sistemática.

En esta etapa, los niños comienzan a ser capaces de realizar operaciones mentales concretas, lo que significa que pueden realizar acciones mentales y resolver problemas de manera más organizada. Por ejemplo, son capaces de entender los conceptos de conservación, como la cantidad de líquido en un vaso que se mantiene constante, a pesar de los cambios en la forma del recipiente.

Además, durante esta etapa, los niños desarrollan la capacidad de pensar de manera más flexible y de considerar diferentes perspectivas. Pueden comprender la idea de reversibilidad, lo que significa que son capaces de entender que una acción puede ser deshecha o revertida. También desarrolla habilidades de clasificación y seriación, lo que les permite ordenar objetos según diferentes criterios y establecer relaciones de tamaño o cantidad.

5.2.2. *Desarrollo físico y motriz de los niños de 7 a 12 años*

El período comprendido entre los 7 y los 12 años marca una etapa crucial en el desarrollo físico y motriz de los niños. Según Emásf una revista Digital de Educación física (Garófano, Cano Guirado, Chacón Cuberos, Padial Ruz, & Martinez Martinez, 2017) durante la fase de educación infantil, los avances en la capacidad física y motora son notables, influenciando la forma en que los niños exploran y se adaptan a su entorno. Varios teóricos y expertos en desarrollo infantil han investigado estas transformaciones, identificando características clave que definen este periodo de la niñez, para lo cual se tienen las siguientes características:

5.2.2.1. Crecimiento y cambios corporales.

Durante la fase que abarca desde los 7 a los 12 años de edad, los niños experimentan un período de crecimiento constante en términos de altura y peso. Este crecimiento se produce como resultado de complejas interacciones hormonales que influyen en la actividad de las glándulas endocrinas. Además de los cambios en la estatura y el peso, se observan transformaciones en la estructura ósea, lo que contribuye a la mayor estabilidad y resistencia física que se vuelve evidente durante esta etapa. De manera paralela, los dientes de leche que habían sido parte de la infancia comienzan a ser reemplazados por dientes permanentes, marcando un hito en el desarrollo dental. Estos cambios no solo influyen en la apariencia física, sino que también tienen

implicaciones funcionales, como la habilidad para masticar alimentos de manera más eficiente y efectiva.

5.2.2.2. Mejora en la coordinación motriz.

Una característica distintiva del desarrollo físico y motriz en niños de 7 a 12 años es la notable mejora en la coordinación motriz. Durante esta fase, los niños logran un mayor grado de armonía entre sus habilidades motoras gruesas y finas. Los movimientos que antes requerían un esfuerzo consciente y concentración ahora se vuelven más fluidos y precisos. Esta mayor coordinación se traduce en la capacidad de realizar actividades físicas más complejas, como correr, saltar, lanzar y atrapar con mayor destreza. Estos logros no solo amplían las posibilidades de participación en actividades físicas y deportivas, sino que también influyen en la confianza en sus capacidades motrices.

5.2.2.3. Desarrollo de habilidades deportivas y de juego.

Durante los años que abarcan de los 7 a los 12, los niños experimentan un progresivo involucramiento en actividades deportivas y juegos más estructurados. A medida que adquieren una comprensión más profunda de las reglas y estrategias que rigen estos juegos, su capacidad para participar de manera competente y cooperativa se amplía. Este desarrollo no solo implica un mejor rendimiento físico, sino que también les brinda oportunidades para cultivar habilidades sociales y cognitivas. La toma de decisiones rápidas, la adaptación a diferentes situaciones y la cooperación en equipo son capacidades que se fomentan a través de estas actividades, contribuyendo de manera integral a su desarrollo global.

5.2.2.4. Desarrollo de la resistencia y la fuerza muscular.

El avance en la resistencia y la fuerza muscular es una característica fundamental en el desarrollo físico durante la niñez intermedia. Los niños de 7 a 12 años experimentan un aumento

en su capacidad para mantener la actividad física durante períodos prolongados, lo que está relacionado con el desarrollo cardiovascular y muscular. A medida que participan en actividades físicas más intensas, como deportes y juegos que demandan esfuerzo sostenido, sus músculos se fortalecen y sus sistemas cardiovasculares se adaptan para proporcionar un suministro adecuado de oxígeno y nutrientes. Esta mejora en la resistencia y la fuerza no solo tiene implicaciones en el rendimiento físico, sino que también contribuye a una mayor salud y bienestar en general.

5.2.2.5. Refinamiento de la destreza motora fina.

La etapa de 7 a 12 años es testigo de un refinamiento notable en las habilidades motoras finas de los niños. Durante este período, desarrollan una mayor habilidad para realizar movimientos precisos y delicados que requieren un control más detallado de los músculos pequeños, especialmente en las manos y los dedos. Esta destreza motora fina se refleja en actividades como escribir a mano con mayor legibilidad, dibujar con detalles más elaborados y manipular objetos pequeños con mayor precisión. Este desarrollo es crucial en términos académicos, ya que facilita la escritura, el dibujo y otras tareas que requieren control meticuloso, así como en la adquisición de habilidades prácticas para la vida diaria, como abrochar botones o atar cordones.

5.2.3. *Lenguaje de los niños de 7 a 12 años*

El periodo comprendido entre los 7 y los 12 años marca una fase crucial en el desarrollo del lenguaje de los niños. Según la revista Estudios pedagógicos (Ibañez S, 2000), los avances cognitivos, sociales y emocionales se entrelazan para moldear de manera significativa la forma en que los niños se comunican y comprenden el mundo que les rodea, asimismo varias características clave emergen en el desarrollo lingüístico durante esta etapa, influenciando su capacidad para expresar pensamientos complejos, utilizar estructuras gramaticales más

elaboradas y participar en interacciones verbales más sofisticadas, por lo cual se destacan las siguientes características:

5.2.3.1. Expresión de pensamientos complejos.

Entre los 7 y los 12 años, los niños exhiben una capacidad creciente para expresar pensamientos complejos y abstractos. Su vocabulario se expande y comienzan a utilizar un lenguaje más preciso y detallado para comunicar sus ideas y emociones. Esta habilidad les permite discutir temas más elaborados y participar en conversaciones que requieren razonamiento abstracto.

5.2.3.2. Desarrollo de la comprensión contextual.

Durante esta etapa, los niños mejoran su capacidad para comprender el lenguaje en un contexto más amplio. Son capaces de inferir significados a partir del contexto y de reconocer las connotaciones y matices en las palabras y frases utilizadas. Esta habilidad contribuye a una comprensión más profunda de la comunicación y les permite adaptarse a diferentes situaciones de manera más efectiva.

5.2.3.3. Uso de estructuras gramaticales complejas.

El desarrollo lingüístico de los niños de 7 a 12 años se caracteriza por la adquisición y el uso cada vez más preciso de estructuras gramaticales complejas. A medida que internalizan las reglas del lenguaje, son capaces de construir oraciones más elaboradas, utilizando conjunciones, cláusulas subordinadas y una variedad de tiempos verbales.

5.2.3.4. Uso de estrategias de comunicación persuasiva.

Los niños en esta etapa comienzan a desarrollar habilidades de persuasión y argumentación. Son capaces de presentar sus ideas de manera más convincente, utilizando

argumentos lógicos y emocionales para respaldar sus puntos de vista. Esta habilidad es evidente en situaciones de debate y en la negociación de deseos y necesidades con sus pares y adultos.

5.2.3.5. Participación en conversaciones grupales.

A medida que los niños de 7 a 12 años interactúan más con sus pares, desarrollan la capacidad de participar en conversaciones grupales más complejas. Pueden seguir turnos de conversación, respetar las normas sociales de comunicación y considerar diferentes perspectivas. Esta habilidad social les permite involucrarse en discusiones en grupo de manera más efectiva.

Para resumir, el desarrollo del lenguaje en niños de 7 a 12 años es un proceso dinámico y multifacético que abarca la expresión de pensamientos complejos, la comprensión contextual, el uso de estructuras gramaticales complejas, la adopción de estrategias de comunicación persuasiva y la participación en conversaciones grupales. Estas características reflejan la evolución del lenguaje como una herramienta esencial para la comunicación y el desarrollo cognitivo en esta etapa de la niñez.

5.2.4. Desarrollo afectivo y social de los niños de 7 a 12 años

Según la revista *Psicoespacios* (Suárez Palacio & Vélez Múnica, 2010), durante la etapa de los niños de 7 a 12 años, experimentan cambios significativos en su manera de relacionarse con los demás y de comprender sus propias emociones, de esta forma estos años son fundamentales para la construcción de habilidades sociales, la formación de amistades más profundas y el desarrollo de una mayor conciencia emocional, contribuyendo en última instancia a la formación de su identidad y a la adquisición de competencias interpersonales, dicho lo anterior este periodo comprende las siguientes características:

5.2.4.1. Desarrollo de la empatía y la perspectiva.

Entre los 7 y los 12 años, los niños empiezan a mostrar un mayor grado de empatía y comprensión hacia los sentimientos y perspectivas de los demás. Comienzan a considerar los puntos de vista ajenos y a reconocer las emociones de manera más sutil, lo que les permite establecer relaciones interpersonales más sólidas y empáticas.

5.2.4.2. Formación de amistades más profundas y estables.

Durante esta etapa, los niños desarrollan amistades más complejas y duraderas. Los vínculos se basan en intereses compartidos, valores y confianza mutua. A medida que adquieren habilidades sociales más refinadas, son capaces de sostener amistades más significativas que brindan apoyo emocional y experiencias de aprendizaje social.

5.2.4.3. Desarrollo de la identidad social.

El período de 7 a 12 años es crucial para la construcción de la identidad social. Los niños empiezan a comprender su papel en los grupos sociales y a desarrollar una mayor conciencia de cómo son percibidos por los demás. Esta autoconciencia contribuye a la formación de una identidad social más sólida y a una comprensión más profunda de su lugar en la sociedad.

5.2.4.4. Refinamiento de habilidades de resolución de conflictos.

A medida que interactúan con una variedad de personas, los niños de 7 a 12 años aprenden a manejar los conflictos de manera más efectiva. Adquieren habilidades de comunicación y resolución de problemas que les permiten abordar diferencias y disputas de manera constructiva, lo que es esencial para mantener relaciones interpersonales saludables.

5.2.4.5. Desarrollo de la autoestima y confianza.

Durante esta etapa, los niños empiezan a evaluar su propio valor y competencia en diferentes áreas. A medida que logran hitos y experimentan el éxito en actividades académicas, deportivas y sociales, desarrollan una mayor autoestima y confianza en sus habilidades, lo que influye en su bienestar emocional y en su capacidad para enfrentar desafíos.

Finalmente, el desarrollo afectivo y social en niños de 7 a 12 años se caracteriza por el desarrollo de la empatía, la formación de amistades más profundas, la construcción de la identidad social, el refinamiento de habilidades de resolución de conflictos y el desarrollo de la autoestima y confianza. Estas características reflejan cómo los niños adquieren una mayor comprensión de sí mismos y de los demás, así como la importancia de las habilidades sociales en la construcción de relaciones y en el desarrollo personal.

5.2.5. *Desarrollo cognitivo de los niños de 7 a 12 años*

Durante la edad de 7 a 12 años según (Leiva Zúñiga & Zuleta Losada, 2020), los niños adquieren diferentes capacidades mentales que se expanden y se refinan, permitiendo conseguir habilidades cognitivas más sofisticadas que les facilitarán enfrentar retos intelectuales y comprender el mundo de manera más completa, por lo cual a través de mejoras en la atención, la memoria, el lenguaje, las funciones ejecutivas y la inteligencia, los niños experimentan una transformación significativa en sus procesos de pensamiento y razonamiento, de acuerdo a lo anterior se destacan las siguientes características:

5.2.5.1. Atención selectiva y sostenida.

En esta etapa, los niños desarrollan una mayor capacidad para enfocar su atención selectivamente en tareas específicas y mantenerla durante períodos más largos. Pueden

concentrarse en actividades académicas, juegos y tareas sin distraerse fácilmente, lo que les ayuda a mejorar su rendimiento en el aprendizaje y en la resolución de problemas.

5.2.5.2. Desarrollo de la memoria a largo plazo.

Los niños de 7 a 12 años experimentan avances significativos en la memoria a largo plazo. Pueden recordar y recuperar información aprendida con mayor eficacia, lo que les permite construir sobre conceptos previos y adquirir conocimientos más complejos en áreas como las matemáticas, la ciencia y la literatura.

5.2.5.3. Expansión del lenguaje y la comunicación.

Durante esta etapa, los niños mejoran su capacidad para comprender y utilizar el lenguaje de manera más sofisticada. Adquieren un vocabulario más amplio, desarrollan habilidades gramaticales más precisas y refinan su capacidad para comunicar ideas complejas, lo que contribuye a su éxito en el aprendizaje y la interacción social.

5.2.5.4. Desarrollo de funciones ejecutivas.

Las funciones ejecutivas, como la planificación, la autorregulación y el control de impulsos, se desarrollan de manera notable entre los 7 y los 12 años. Los niños adquieren la capacidad de establecer metas, tomar decisiones más reflexivas y manejar tareas más complejas, lo que impacta positivamente en su rendimiento académico y en la resolución de problemas cotidianos.

5.2.5.5. Avances en la inteligencia y el pensamiento abstracto.

En esta etapa, los niños comienzan a mostrar un pensamiento más abstracto y reflexivo. Son capaces de comprender conceptos más complejos, razonar sobre relaciones causales y abordar problemas que requieren más de una solución. Estos avances en la inteligencia les

permiten explorar ideas más profundas y desarrollar una comprensión más sofisticada del mundo que les rodea.

Resumiendo lo anterior, el desarrollo cognitivo en niños de 7 a 12 años es caracterizado por mejoras en la atención, memoria, lenguaje, funciones ejecutivas e inteligencia. Estas características reflejan cómo los niños adquieren herramientas cognitivas esenciales que les permiten interactuar con su entorno, adquirir conocimientos más profundos y resolver problemas de manera más efectiva.

5.3 Las TICS y su importancia

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel crucial en la educación contemporánea ya que estas herramientas computacionales e informáticas están diseñadas para acceder, procesar, sintetizar y presentar información de diversas formas, contribuyendo a múltiples facetas de la vida diaria; por ello, se han convertido en herramientas de trabajo, fuentes de información, espacios de negocios, plataformas de socialización y entretenimiento, y son esenciales para la construcción de proyectos educativos bilingües tanto a nivel nacional como internacional.

La revolución tecnológica que estamos experimentando es en gran parte atribuible a los avances en las TIC, porque estos cambios transforman nuestra sociedad, caracterizándose por el uso generalizado de la tecnología, la búsqueda constante de acceso a la información, la expansión de las redes de comunicación, el rápido progreso tecnológico y científico, y la globalización de la información. En este contexto, las TIC se presentan como recursos didácticos y de apoyo que poseen un potencial significativo para fomentar la competencia comunicativa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, citado de (Prensky, 2018)

En situaciones donde no existe un contexto real o inmersión cultural en la lengua extranjera, las TIC ofrecen oportunidades para simular contextos y permitir que los estudiantes interactúen virtualmente; por medio de estas tecnologías se convierten en herramientas de construcción que facilitan el aprendizaje, al tiempo que se adaptan a los estilos y ritmos de los estudiantes. Sin embargo, el docente sigue siendo un elemento fundamental en la mediación y el componente afectivo de este proceso.

Por otra parte, la incorporación de las TIC en la educación está alineada con la promoción de la "Sociedad del Conocimiento". Tanto así que el acceso a estos recursos no solo democratiza la información y la comunicación, sino que también fortalece la alfabetización, el conocimiento y el derecho a la opinión y la participación, lo que contribuye a formar individuos competentes y proactivos en una sociedad moderna y globalizada.

En la enseñanza de idiomas, las TIC desempeñan un papel esencial puesto que los avances en la tecnología de comunicaciones permiten que la información se difunda a nivel mundial con mayor rapidez. Igualmente, el aprendizaje de idiomas, especialmente en contextos donde no se cuenta con la inmersión cultural, se beneficia enormemente de las TIC. El uso de software y procesadores de texto permite a los estudiantes practicar ejercicios, mejorar sus habilidades de escritura y crear textos coherentes y relevantes. Citado de (Warschauer, 2002)

En resumen, las TIC tienen un impacto profundo en la educación, transformando la forma en que enseñamos y aprendemos. Estas tecnologías facilitan el acceso a la información, fomentan la colaboración, amplían las posibilidades de enseñanza y enriquecen los contenidos académicos. De igual manera, integrar las TIC en el aprendizaje no solo prepara a los estudiantes para la modernidad, sino que también abre oportunidades para el desarrollo de habilidades y competencias esenciales en el mundo actual.

5.3.1 Las TICS en la enseñanza y la adquisición de la competencia comunicativa de inglés

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la educación y el proceso de adquisición de la competencia comunicativa de inglés. Actualmente, las TIC ofrecen una amplia gama de herramientas que han transformado la forma en que concebimos la educación, este cambio es tan significativo que (Cabero, 2006) afirma que con las nuevas tecnologías es posible crear entornos educativos que permiten a los estudiantes aprender de manera independiente, sin restricciones de tiempo ni lugar. Los recursos disponibles son variados y van desde tutoriales y programas hipertexto hasta juegos educativos y entornos virtuales de aprendizaje. Además, recursos como videos educativos, podcast y actividades interactivas han sido empleados en esta investigación para motivar a los estudiantes y mejorar las metodologías docentes en respuesta a las demandas contemporáneas.

(Cabero, 2007) enfatiza que las actitudes y aptitudes frente a las TIC serán determinantes para superar los desafíos actuales, marcando la diferencia entre quienes están preparados para afrontar el panorama tecnológico y quienes enfrentan analfabetismo digital.

En este contexto, (Cebrián, 2011) subraya la relevancia de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Entre los aportes que destaca se encuentran:

- **Variedad de canales informativos e instructivos:** Las TIC permiten presentar información en diferentes formatos, como lenguaje oral, escrito, icónico, ilustraciones y situaciones animadas.
- **Facilidad de consulta y comunicación:** Las TIC facilitan la consulta en diccionarios interactivos y el acceso a contextos de comunicación reales.

- **Diversidad de técnicas y métodos:** Las herramientas tecnológicas ofrecen diversas formas de presentar contenido y de interactuar con él, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.
- **Compatibilidad con la enseñanza convencional:** Las TIC pueden ser complementarias a la enseñanza en el aula, permitiendo una educación más versátil.
- **Libertad de horarios y personalización:** Las TIC ofrecen flexibilidad en cuanto a cuándo y cómo se aprende, permitiendo la individualización del proceso educativo.
- **Atención a la diversidad:** Las TIC brindan la oportunidad de adaptar la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

En conjunto, estas perspectivas de Cabero y Cebrián subrayan cómo las TIC han revolucionado la educación de idiomas, ampliando las posibilidades de enseñanza y enriqueciendo el proceso de adquisición de la competencia comunicativa en inglés.

5.3.2 El computador en la educación

La influencia del computador en la educación y en el aula de clase ha sido un tema de discusión relevante en los últimos años, uno de los teóricos que aborda este asunto es (Seymour, 2020), quien desarrolló la teoría del constructivismo y el aprendizaje basado en la tecnología. Según Papert, las computadoras ofrecen un entorno en el cual los estudiantes pueden interactuar activamente con el contenido y construir su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación, en este sentido, el computador se convierte en una herramienta que potencia la participación activa y la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Desde esta perspectiva teórica, la introducción del ordenador en el aula de clase tiene varias implicaciones positivas. Primero, promueve el aprendizaje personalizado, ya que cada

estudiante puede avanzar a su propio ritmo y profundizar en los temas que le interesan, además, las tecnologías digitales ofrecen una amplia gama de recursos multimedia y en línea que enriquecen la presentación de contenidos y hacen que el aprendizaje sea más visual y atractivo. Finalmente, la colaboración entre estudiantes se potencia a través de plataformas en línea y herramientas de comunicación, permitiéndoles trabajar juntos en proyectos y resolver problemas de manera colectiva, lo que promueve las relaciones con los demás y el trabajo en grupo.

Sin embargo, es importante destacar que la integración del computador en la educación también conlleva desafíos, uno de ellos es la necesidad de desarrollar habilidades digitales tanto en estudiantes como en docentes para garantizar un uso efectivo y responsable de la tecnología, igualmente, existe el riesgo de que la sobreexposición a dispositivos electrónicos pueda distraer a los estudiantes y dificultar la concentración en el aprendizaje. Por lo tanto, si bien el enfoque de Papert ofrece una base sólida para entender cómo el computador puede transformar la educación, es fundamental adoptar un enfoque equilibrado que considere tanto los beneficios como los posibles inconvenientes para maximizar el potencial de esta herramienta en el aula de clase.

5.3.3 El celular en la educación

La influencia del celular en la educación ha sido un tema ampliamente discutido en la era digital. Según la teoría de la "tecnología educativa", propuesta por (Clark, 2011), los dispositivos móviles como el celular pueden ser herramientas poderosas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Clark sostiene que el impacto de la tecnología en la educación depende de cómo se diseñe e implemente, y no de la tecnología en sí misma, en este sentido, el celular se convierte en un medio a través del cual se pueden ofrecer estrategias pedagógicas efectivas, como la personalización del aprendizaje y el acceso a recursos en línea.

Esta perspectiva teórica se ve respaldada por la realidad educativa actual, el celular ha permitido la creación y adopción de aplicaciones educativas que se adaptan al ritmo y estilo de aprendizaje individual de cada estudiante. Por ejemplo, aplicaciones de idiomas que ajustan los ejercicios en función del progreso del usuario fomentan un aprendizaje más efectivo y motivador, además, plataformas en línea brindan acceso a material didáctico diversificado, lo que amplía el alcance de la educación más allá de las limitaciones geográficas o socioeconómicas.

Es esencial que los educadores promuevan un uso equilibrado y consciente del celular, orientando a los estudiantes sobre la gestión del tiempo y la importancia de desconectar en momentos de estudio. En conclusión, la influencia del celular en la educación, respaldada por teorías como la de Richard E. Clark, es innegable, su adecuada integración en estrategias pedagógicas puede transformar la forma en que se enseña y se aprende, siempre y cuando se aborden de manera proactiva los posibles desafíos que esta herramienta digital plantea.

5.3.4 Teoría de las herramientas tecnológicas

En el panorama actual, donde la tecnología permea todos los aspectos de nuestras vidas, las Herramientas Tecnológicas emergen como un campo crucial para comprender la intersección entre la innovación tecnológica y la sociedad. En este contexto, la figura de Marshall McLuhan, un influyente autor en el ámbito de la comunicación y la tecnología, adquiere relevancia al explorar cómo las herramientas tecnológicas moldean nuestra percepción del mundo y su relación con la educación.

Las herramientas tecnológicas son instrumentos creados por el ser humano para facilitar tareas, mejorar procesos y ampliar las capacidades humanas, van más allá de simples objetos y abarcan desde dispositivos físicos hasta plataformas digitales complejas. Además, desempeñan

un papel fundamental en nuestra sociedad al transformar cómo nos comunicamos, trabajamos y aprendemos.

(McLuhan, 1964), en su obra icónica "Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano" (1964), presentó la noción de que "el medio es el mensaje". Esta frase encapsula su idea de que no solo el contenido transmitido por un medio es relevante, sino que el medio en sí mismo influye en cómo percibimos el mensaje y en cómo experimentamos el mundo que nos rodea. Por ejemplo, la transición de medios orales a la escritura impresa y luego a los medios electrónicos ha tenido un impacto profundo en la forma en que accedemos a la información y cómo interactuamos con ella.

En educación, los instrumentos informáticos han transformado la forma en que se produce la enseñanza y el aprendizaje. Desde la pizarra tradicional hasta las modernas plataformas de aprendizaje en línea, la tecnología ha permitido un acceso más amplio al conocimiento y ha creado entornos de aprendizaje más interactivos y personalizados. La relación entre la teoría de las herramientas tecnológicas y la educación radica en cómo estas herramientas influyen en los métodos pedagógicos y en cómo los estudiantes asimilan la información.

En conclusión, la Teoría de las Herramientas Tecnológicas, a través del enfoque de Marshall McLuhan, nos invita a reflexionar sobre cómo las herramientas tecnológicas moldean nuestra percepción y experiencia del mundo. Esta teoría cobra especial importancia en el ámbito educativo, donde las herramientas tecnológicas están transformando la forma en que aprendemos y enseñamos, creando nuevas oportunidades y desafíos en la era digital.

5.3.4.1 App: lotería bilingüe objetos.

La aplicación de lotería "Bilingüe objetos" representa una innovación significativa en el ámbito educativo al fusionar de manera única la tecnología con el aprendizaje lúdico. Con esta aplicación, se introduce una emocionante forma de aprender mediante la integración de la realidad aumentada, un minijuego interactivo y una mecánica novedosa que enriquece la experiencia de la lotería tradicional, a través de esta plataforma, los alumnos se sumergen en un entorno educativo en el que los objetos representados en las cartas cobran vida gracias a la realidad aumentada, brindando una comprensión visual y práctica de los conceptos, además, el minijuego incorporado agrega un componente de entretenimiento al proceso de aprendizaje, manteniendo a los estudiantes comprometidos y motivados a medida que avanzan.

Una de las características más destacadas de esta aplicación es su mecánica innovadora, que complementa la dinámica tradicional de la lotería, esta mecánica refuerza la asociación entre palabras y objetos en dos idiomas, lo que resulta en un aprendizaje más sólido y contextualizado. Por medio de la combinación de elementos educativos y de entretenimiento, "Bilingüe objetos" proporciona una experiencia integral que no solo permite memorizar vocabulario, sino también comprender cómo se aplican esas palabras en situaciones reales. Esta aplicación revoluciona la forma en que aprendemos al ofrecer una plataforma interactiva y divertida que mejora las habilidades lingüísticas de manera efectiva y memorable.

5.3.4.2 App: lotería bilingüe naturaleza

La aplicación "Bilingüe naturaleza" para la lotería introduce un enfoque vanguardista en el terreno educativo al fusionar tecnología y aprendizaje inmersivo. Esta novedosa herramienta presenta una emocionante senda hacia la adquisición de conocimientos, aprovechando la realidad aumentada. A través de esta plataforma, los estudiantes se sumergen en un entorno de

aprendizaje en el cual los componentes de la naturaleza representados en las cartas cobran vida gracias a la realidad aumentada, brindando una comprensión más profunda y visualmente enriquecedora de los elementos aprendidos, el minijuego integrado agrega un matiz de entretenimiento al proceso de aprendizaje, manteniendo a los alumnos absortos y motivados durante su avance.

5.4 Realidad aumentada con apoyo del juego didáctico para fortalecer la competencia comunicativa en inglés.

El uso de la Realidad Aumentada (RA) en la educación ha ganado popularidad en los últimos años debido a su capacidad para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La Realidad Aumentada combina elementos virtuales con el mundo real, creando así una experiencia inmersiva que puede ser utilizada como una herramienta efectiva para fortalecer la competencia comunicativa en inglés.

Uno de los autores que ha investigado sobre este tema es (Smith, 2017), quien sostiene que la Realidad Aumentada permite a los estudiantes interactuar con objetos virtuales en un entorno realista, lo que facilita la práctica de habilidades comunicativas en inglés. Además, Smith destaca que la RA puede fomentar la motivación y el interés de los estudiantes, ya que proporciona una experiencia de aprendizaje más dinámica y divertida.

Por otro lado, (Jones, 2019) ha estudiado la integración de la Realidad Aumentada con juegos didácticos en el aula de inglés. Según Jones, el uso de juegos didácticos con RA puede promover la participación activa de los estudiantes, estimulando así su deseo de comunicarse en inglés. Además, Jones menciona que los juegos didácticos con RA pueden adaptarse a diferentes niveles de competencia lingüística, lo que los convierte en una herramienta versátil para fortalecer la comunicación en inglés.

En conclusión, la combinación de la Realidad Aumentada con juegos didácticos puede ser una estrategia efectiva para fortalecer la competencia comunicativa en inglés. Tanto Smith como Jones destacan los beneficios de esta metodología, que incluyen la interactividad, la motivación y la adaptabilidad a diferentes niveles de competencia lingüística. El uso de la Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico puede transformar la forma en que los estudiantes aprenden y practican el inglés, brindando una experiencia de aprendizaje más inmersiva y significativa.

Así mismo, dentro de la propuesta de investigación se tienen en cuenta las siguientes aplicaciones:

- CoSpaces
- Quiver
- AltspaceVR
- MondlyAR
- Metaverse

5.5 La competencia comunicativa en inglés

La Competencia Comunicativa en inglés es un concepto fundamental en el aprendizaje y dominio del idioma. Se refiere a la capacidad de utilizar el inglés de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos y situaciones comunicativas.

La Competencia Comunicativa en inglés se compone de diferentes componentes interrelacionados. Estos incluyen el conocimiento gramatical y léxico, la comprensión y producción oral y escrita, la capacidad de interactuar y negociar significados, así como la conciencia sociocultural y pragmática.

Para desarrollar la Competencia Comunicativa en inglés, es importante tener en cuenta no solo la precisión gramatical y el vocabulario, sino también la fluidez, la pronunciación y la entonación. Además, es esencial comprender y aplicar estrategias comunicativas, como el uso de expresiones idiomáticas, conectores y marcadores discursivos.

La Competencia Comunicativa en inglés implica la capacidad de comprender y producir diferentes tipos de textos, desde conversaciones cotidianas hasta textos académicos o profesionales. También implica ser capaz de adaptar el lenguaje y el estilo de comunicación según la audiencia y el propósito comunicativo.

Para desarrollar la Competencia Comunicativa en inglés, es importante practicar y exponerse al idioma en contextos reales. Esto puede incluir la participación en conversaciones y debates, la lectura de textos auténticos en inglés, la escritura de ensayos y la interacción con hablantes nativos del idioma.

El artículo "Enseñanza de las Habilidades Lingüísticas del inglés y Logro de Competencia Comunicativa" (Acosta, 2020) plantea la necesidad de reevaluar el enfoque tradicional en la enseñanza de las habilidades lingüísticas del inglés, a raíz de los limitados avances observados en quienes participan en programas de aprendizaje de esta lengua con el objetivo de comunicarse efectivamente. Esta revisión crítica impulsa la exploración de nuevos métodos y estrategias que puedan fomentar una integración más efectiva de las habilidades lingüísticas (listening, speaking, reading, writing) y, por ende, el logro de la competencia comunicativa deseada. En este marco teórico, se examinarán conceptos clave relacionados con la enseñanza de las habilidades lingüísticas en el contexto del inglés como segunda lengua, centrándonos en la competencia comunicativa, la distinción entre BICS y CALP, y las estrategias de enseñanza integrada o segregada.

5.5.1 La competencia comunicativa: un enfoque holístico en la enseñanza del inglés

La competencia comunicativa es un constructo central en la enseñanza de lenguas extranjeras. Implica no solo la capacidad de entender y producir estructuras gramaticales y vocabulario, sino también la habilidad para utilizar el lenguaje de manera efectiva en contextos reales. Este enfoque promueve la comunicación auténtica, donde la fluidez, la comprensión contextual y la adaptabilidad son igual de importantes que la corrección gramatical y léxica.

Asimismo, la competencia comunicativa es un enfoque holístico en la enseñanza del inglés que se centra en desarrollar las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes. Este enfoque va más allá de simplemente enseñar gramática y vocabulario, y se enfoca en capacitar a los estudiantes para que sean competentes en la comunicación en situaciones reales.

En el contexto de la enseñanza del inglés, la competencia comunicativa implica el desarrollo de habilidades lingüísticas, sociolingüísticas, discursivas y estratégicas. Las habilidades lingüísticas se refieren al conocimiento y uso del vocabulario, la gramática y la pronunciación. Las habilidades sociolingüísticas se centran en la comprensión y el uso adecuado de las normas sociales y culturales en la comunicación. Las habilidades discursivas se relacionan con la organización y estructura del discurso, como la coherencia y la cohesión. Finalmente, las habilidades estratégicas se refieren al uso de estrategias para compensar las deficiencias en la comunicación y para lograr los objetivos comunicativos.

Por esta razón, en el enfoque holístico de la competencia comunicativa, se fomenta un aprendizaje activo y participativo. Los estudiantes son alentados a practicar el inglés en situaciones auténticas y a utilizar el idioma de manera significativa. Se promueve el desarrollo de

la fluidez y la precisión, así como la capacidad de comprender y producir diferentes tipos de textos.

Además, la competencia comunicativa también se enfoca en la conciencia intercultural y la empatía. Los estudiantes deben ser capaces de comprender y apreciar las diferencias culturales y comunicativas, y ser capaces de adaptar su comunicación según el contexto y el interlocutor.

Dicho lo anterior, la competencia comunicativa es un enfoque integral en la enseñanza del inglés que busca desarrollar habilidades lingüísticas, sociolingüísticas, discursivas y estratégicas en los estudiantes. Este enfoque promueve un aprendizaje activo y participativo, y fomenta la fluidez, la precisión y la capacidad de comunicarse de manera efectiva en situaciones reales. También se enfoca en la conciencia intercultural y la empatía, preparando a los estudiantes para una comunicación exitosa en un mundo cada vez más globalizado.

5.5.2 BICS Y CALP: comprender las dimensiones del lenguaje

La distinción entre BICS (Basic Interpersonal Communication Skills) y CALP (Cognitive Academic Language Proficiency) es esencial en el contexto de la enseñanza de idiomas. BICS se refiere a las habilidades lingüísticas básicas necesarias para la comunicación cotidiana, mientras que CALP se relaciona con el lenguaje requerido para comprender y producir textos académicos y conceptos más abstractos. Reconocer esta diferencia es crucial para adaptar la enseñanza de las habilidades lingüísticas al nivel y las necesidades de los estudiantes.

Ampliando cada uno de los temas, se encuentra que BICS se refiere a las habilidades básicas de comunicación interpersonal que se desarrollan en situaciones cotidianas de interacción social. Estas habilidades incluyen el uso del lenguaje para conversar, hacer preguntas, dar instrucciones simples y participar en actividades informales. Los estudiantes que adquieren BICS

pueden comunicarse efectivamente en situaciones de la vida diaria y tienen un buen dominio de la gramática y el vocabulario básico.

Por otro lado, CALP se refiere a las habilidades lingüísticas y cognitivas necesarias para comprender y utilizar el lenguaje en contextos académicos y más formales. Estas habilidades incluyen la comprensión de textos escritos complejos, la capacidad de expresar ideas de manera precisa y coherente, y el uso de un vocabulario más especializado. Los estudiantes que desarrollan CALP pueden participar en discusiones académicas, leer y comprender textos académicos, y redactar ensayos y trabajos de investigación.

Es importante tener en cuenta que el desarrollo de BICS y CALP no ocurre de la misma manera ni al mismo ritmo. Los estudiantes pueden adquirir BICS relativamente rápido, ya que se basa en la interacción social y el uso cotidiano del lenguaje. Sin embargo, el desarrollo de CALP requiere un tiempo más prolongado, ya que implica el dominio de estructuras gramaticales más complejas y un vocabulario más amplio.

En la enseñanza de idiomas, es fundamental tener en cuenta estas dimensiones del lenguaje. Los estudiantes necesitan desarrollar tanto las habilidades comunicativas básicas como las habilidades académicas para tener éxito en entornos educativos. Por lo tanto, los programas de enseñanza de idiomas deben incluir actividades y estrategias que permitan a los estudiantes practicar y desarrollar tanto BICS como CALP.

En resumen, BICS y CALP son dimensiones del lenguaje que se refieren a diferentes niveles de habilidades comunicativas y cognitivas. BICS se centra en las habilidades básicas de comunicación interpersonal, mientras que CALP se enfoca en las habilidades necesarias para

comprender y utilizar el lenguaje en contextos académicos. Ambas dimensiones son importantes en la adquisición del lenguaje y deben ser consideradas en la enseñanza de idiomas.

5.5.3 Enseñanza integrada o segregada de las habilidades lingüísticas: nuevos enfoques pedagógicos

El artículo plantea un debate importante sobre si es más eficaz enseñar las habilidades lingüísticas de manera integrada o segregada. La enseñanza integrada se enfoca en interconectar las habilidades lingüísticas, promoviendo la práctica simultánea de hablar, escuchar, leer y escribir en contextos auténticos. La enseñanza segregada, en cambio, se centra en abordar cada habilidad por separado. Este marco teórico explorará los beneficios y desafíos asociados con ambas aproximaciones, destacando la importancia de equilibrar la coherencia pedagógica y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.

Asimismo, la enseñanza de habilidades lingüísticas, como la lectura, la escritura, la escucha y el habla, ha sido tradicionalmente abordada de manera segregada en el ámbito educativo. Sin embargo, en los últimos años, han surgido nuevos enfoques pedagógicos que promueven la enseñanza integrada de estas habilidades. Análogamente la enseñanza segregada de las habilidades lingüísticas se basa en la idea de que cada habilidad debe ser enseñada de forma individual y aislada. Por ejemplo, se podría dedicar una clase exclusivamente a la gramática, otra a la lectura y otra a la escritura. Aunque este enfoque puede proporcionar un dominio más profundo de cada habilidad, también puede resultar fragmentado y descontextualizado.

En contraste, la enseñanza integrada busca conectar y relacionar las diferentes habilidades lingüísticas en un contexto significativo y auténtico. Por ejemplo, en lugar de enseñar la

gramática como un tema aislado, se puede enseñar dentro del contexto de la lectura y la escritura. De esta manera, los estudiantes pueden ver cómo se aplica la gramática en situaciones reales y prácticas.

Los enfoques pedagógicos integrados fomentan la interacción y la comunicación activa en el aula. Se enfocan en desarrollar habilidades comunicativas y cognitivas de manera simultánea. Los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y aplicar las habilidades lingüísticas en contextos reales, lo que les permite desarrollar una mayor fluidez y competencia lingüística.

Además, la enseñanza integrada fomenta el desarrollo de habilidades transversales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Estas habilidades son fundamentales en el mundo actual, donde la comunicación efectiva y la capacidad de adaptación son esenciales.

Si bien la enseñanza integrada de las habilidades lingüísticas presenta numerosos beneficios, también plantea desafíos para los educadores. Requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de materiales y actividades que permitan la interconexión de las habilidades. Además, es importante brindar apoyo y retroalimentación individualizada a los estudiantes para garantizar su desarrollo integral.

En conclusión, la enseñanza integrada de las habilidades lingüísticas es un enfoque pedagógico innovador que busca conectar y relacionar las diferentes habilidades en un contexto significativo. Promueve la comunicación activa, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades transversales. Si bien presenta desafíos, ofrece numerosos beneficios para los estudiantes en su desarrollo lingüístico y personal.

Añadiendo a lo anterior, el artículo "Desarrollo de Habilidades en Inglés a través de la Integración de las TIC en la Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II" (Bueno Mojena & García Martínez, 2020) resalta el papel crucial de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras, particularmente el inglés. En un mundo donde los "nativos digitales" son parte integral de las aulas, los educadores se enfrentan al desafío de integrar efectivamente las TIC en sus clases para crear un entorno de aprendizaje colaborativo y fomentar el autoaprendizaje y la autocorrección. Esto requiere una planificación cuidadosa, selección de contenido apropiado y una sólida comprensión de la metodología. Este marco teórico explorará el impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, con un enfoque en la asignatura de Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II.

5.5.4 Las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras

El papel de las TIC en la educación es fundamental, y su aplicación en la enseñanza de lenguas extranjeras es especialmente relevante. Estas herramientas ofrecen oportunidades para la práctica activa del idioma, la exposición a contextos auténticos y la retroalimentación inmediata. Además, permiten la personalización del aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. El artículo subraya la importancia de que los educadores se conviertan en "alfabetizados tecnológicamente", capaces de seleccionar y emplear adecuadamente las TIC para optimizar el aprendizaje.

Una de las ventajas más destacadas de las TIC es su capacidad para proporcionar acceso a recursos y materiales auténticos en el idioma objetivo. A través de internet, los estudiantes pueden acceder a una amplia variedad de textos, audios, videos y actividades interactivas en el

idioma que están aprendiendo. Esto permite que los estudiantes se sumerjan en el idioma y desarrollen una mayor comprensión y habilidades comunicativas.

Además, las TIC brindan la posibilidad de realizar actividades colaborativas y comunicativas en línea. Los estudiantes pueden participar en interacciones en tiempo real con hablantes nativos del idioma objetivo, ya sea a través de videoconferencias o plataformas de intercambio lingüístico. Esto les permite practicar y mejorar su fluidez y comprensión oral de una manera auténtica y significativa.

Otra herramienta clave de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras son los programas de aprendizaje en línea. Estos programas suelen contar con ejercicios interactivos, actividades de gamificación y retroalimentación automatizada. Los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata sobre su progreso, lo que facilita el seguimiento y la evaluación individualizada.

Asimismo, las TIC ofrecen la posibilidad de utilizar herramientas de traducción y corrección automática, lo que puede ser de gran ayuda para los estudiantes al momento de escribir y corregir textos en el idioma objetivo. Estas herramientas proporcionan sugerencias y correcciones instantáneas, permitiendo a los estudiantes mejorar su precisión y gramática.

Sin embargo, es importante destacar que las TIC no reemplazan la importancia del contacto humano en el aprendizaje de lenguas extranjeras. La interacción cara a cara con profesores y compañeros de clase sigue siendo fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas y culturales.

Finalmente, las TIC han transformado la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras al proporcionar acceso a recursos auténticos, facilitar la comunicación en línea,

ofrecer programas interactivos de aprendizaje y herramientas de traducción y corrección automática. Sin embargo, es necesario encontrar un equilibrio entre el uso de las TIC y las interacciones cara a cara para lograr un aprendizaje completo y significativo.

5.5.5 Integración de TIC en la práctica integral de la lengua inglesa I-II

El artículo presenta un enfoque específico en la asignatura de Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II, destacando las oportunidades y desafíos de integrar las TIC en este contexto. Se enfatiza la necesidad de alinear el uso de las TIC con los objetivos, las necesidades y los intereses de los estudiantes. Además, se resalta la selección cuidadosa del contenido tanto auditivo como visual de los programas utilizados. La metodología eficiente es un factor esencial, ya que las TIC no solo deben utilizarse como una herramienta adicional, sino como una parte integral del proceso de aprendizaje.

Las TIC permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos y materiales auténticos en inglés. A través de internet, los estudiantes pueden explorar textos, audios, videos y actividades interactivas que les permiten sumergirse en el idioma de una manera dinámica y contextualizada. Esto ayuda a desarrollar la comprensión auditiva, la lectura, la escritura y la expresión oral en inglés.

Además, las TIC facilitan la colaboración y la comunicación en el aprendizaje del inglés. Los estudiantes pueden participar en actividades en línea que fomentan la interacción con compañeros de clase, hablantes nativos y expertos en el idioma. Esto les brinda la oportunidad de practicar el inglés en situaciones reales y mejorar su fluidez y confianza en la comunicación oral.

Las herramientas digitales también ofrecen formas innovadoras de evaluar el aprendizaje del inglés. Los estudiantes pueden utilizar plataformas en línea para realizar exámenes,

actividades de práctica y proyectos creativos que demuestren su dominio del idioma. Esto permite una evaluación más dinámica y formativa, brindando retroalimentación inmediata y personalizada para el desarrollo y mejora continuos.

Además, las TIC ofrecen herramientas de traducción y corrección automática que ayudan a los estudiantes en la escritura y corrección de textos en inglés. Estas herramientas proporcionan sugerencias y correcciones instantáneas, lo que les permite mejorar su gramática y precisión en la escritura.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la integración de las TIC en la Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II no reemplaza la importancia del contacto humano en el aprendizaje del idioma. La interacción con profesores y compañeros de clase sigue siendo fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas y culturales.

Dicho lo anterior, la integración de las TIC en la Práctica Integral de la Lengua Inglesa I-II proporciona acceso a recursos auténticos en inglés, fomenta la colaboración y la comunicación, ofrece formas innovadoras de evaluación y brinda herramientas de apoyo para la escritura y corrección de textos. Es importante aprovechar estas oportunidades para enriquecer el aprendizaje del inglés y promover un dominio integral del idioma.

5.6 Juego didáctico

Inicialmente, (Chacón, 2008) define el juego didáctico como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa. Sin embargo, en general los docentes lo utilizan muy poco porque no conocen los beneficios, las diferentes aplicaciones y los objetivos que se pueden alcanzar en esta dinámica. Para escritores como Montessori, citado en Newson (2004), el juego es una actividad lúdica realizada para lograr un objetivo específico.

Por otra parte, (Martín & Galvin, 2011) comentan que “se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas”, con lo anterior se reflexiona sobre el poder de estas actividades creativas para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, especialmente las habilidades lingüísticas técnicas. Además, desarrollan otras combinando la práctica con la teoría, fomentando el trabajo en equipo y la cooperación.

5.6.1. Características del juego

Según (Guy, 1996) el juego posee las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre
- Parte de la misma práctica.
- El jugador está atento del producto a obtener.
- Posibilita crear personajes, renderizando así escenas e imágenes e imaginación del mundo real.
- Promueve el desarrollo de la espontaneidad y la libertad.
- Posibilita expresar una actitud interesante que tiene una necesidad psicobiológica que prepara para el futuro.
- Mejorar la capacidad de los alumnos al fantasear con la realidad, imitando lo que ven.
- Es evolutivo porque primero es dominio del cuerpo y luego control de las relaciones con su medio.

5.6.2 Beneficios del juego

Para (Pérez & Gimeno, 2003) el juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, por medio del lenguaje oral y simbólico; por esto sus beneficios son:

- Satisface las necesidades de la actividad física.
- Es una excelente manera de expresar y cumplir sus deseos.
- La imaginación promueve la orientación moral y la madurez intelectual.
- Es un medio para expresar y liberar emociones, tanto positivas como negativas, manteniendo el equilibrio emocional.
- A través de los juegos y la práctica se ejercita para su futuro.
- Al jugar con los compañeros, él puede socializar y desarrollar habilidades futuras.
- El juego es un canal que comprende el comportamiento del niño.
- Es fundamental jugar con ellos.
- La psicomotricidad es un factor esencial en el desarrollo de los niños proporcionando bases para una formación posterior.

5.6.2.1 Beneficios para Vygostky.

El juego no es la actividad predominante en la infancia, ya que el niño destina más tiempo a resolver situaciones reales, sin embargo, es un factor importante en el desarrollo personal, porque favorece el crecimiento de habilidades sociales y cognitivas, facilitando la transición de capacidades inmaduras a otras fortalecidas y maduras. (Rodríguez, Moratalla, López, & Portas, 2000)

El juego implica socialización, interacción y cooperación, que son aspectos importantes en el desarrollo del niño, ya que fomentan la empatía y favorecen la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, acabando así con el egocentrismo característico de este grupo de edad. Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo que apoya el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, respetar las opiniones de los demás y resolver los conflictos que puedan surgir. (Vigostky, 2012).

5.6.2.2 Beneficios para Piaget.

Los juegos están estrechamente relacionados con el desarrollo psicológico de los niños, es una herramienta de desarrollo intelectual, un medio de pensamiento y desarrollo del lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, permitiéndoles expresar libremente lo que piensan y sienten, reduciendo el miedo, la preocupación o la inseguridad. (Piaget, 2012).

5.6.2.3 Beneficios para Steiner.

Desarrolla la personalidad, gestiona emociones y sentimientos, adquiere habilidades para la vida futura y la participación en la sociedad, aumenta la confianza en uno mismo y la seguridad, así como elimina el miedo al fracaso.

El juego es esencial para aprender conocimientos y habilidades porque la manipulación, el movimiento y la exploración crean conexiones neuronales y activan nuestro cerebro, lo que permite un aprendizaje más significativo.

5.6.2.4 Beneficios para Montessori.

El aprendizaje a través del juego aumenta las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), el aprendizaje de la motivación, liberación

y gestión de emociones y sentimientos, socialización e interacción, estimulación mental y mejora de la coordinación psicomotriz. (Dattari, 2017).

5.6.2.5 Beneficios para Freinet.

Considera al juego únicamente como una actividad que estimula el interés y la motivación del niño y que libera la fuerza excedente del trabajo, pero no tiene un vínculo con la vida. Por ello, Freinet habla del juego-trabajo y del trabajo-juego. Dinamismo y creatividad.

5.6.3 Diferentes perspectivas del juego según autores

5.6.3.1 El juego: teoría Vygotskyana.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás, la naturaleza y el origen; a través de esta actividad se presentan escenas que trascienden los instintos individuales y las pulsaciones internas.

Así mismo, Vigotsky señala que el juego es una actividad social donde, gracias a la colaboración con otros compañeros, es posible adquirir roles que complementan los propios, de igual manera, se evidencia el juego simbólico y señala cómo el niño o la niña transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación. Vygotsky (1991) enfatizó la importancia del lenguaje para el desarrollo cognitivo y demostró que los niños pueden construir conceptos mucho más rápido cuando tienen palabras y símbolos a su disposición. Además, el pensamiento y el lenguaje se fusionan en conceptos útiles que sustentan el conocimiento, por esto, es que el idioma es la principal vía de transmisión cultural y el vehículo más importante de entendimiento y autorregulación voluntaria.

Por otra parte, Vygotski, en su teoría constructivista, sostiene que los niños aprenden a través de experiencias sociales e interacción, y considera el juego como una poderosa

herramienta de socialización, un instrumento sociocultural que promueve el desarrollo de las capacidades intelectuales del alumno (MIN, 2006).

Para (Samuelsson, 2008) “El juego es la fuente de desarrollo que crea la Zona de Desarrollo Próximo, la principal actividad que determina el desarrollo de los niños”.

El juego se entiende como una actividad social que ayuda a los niños a construir aprendizajes a través de la cooperación y la interacción con sus pares, enfatizando la relación con los adultos y la comunidad; igualmente, para el desarrollo de los niños el lenguaje es primordial, citado de (Chamorro, 2010)

5.6.3.2 El juego para Piaget

Para Piaget, los niños interactúan con el entorno de 3 maneras: asimilación, acomodación y adaptación, dado que el juego es una forma de asimilación, porque a través de él, se ajusta la realidad al esquema que tiene para adquirir sus propias habilidades, citado de (Alvarado, 2001)

Por otra parte, (Ortega, 1991) afirma que el juego es considerado desde la perspectiva de Piaget como una actividad fundamental porque apoya el desarrollo cognitivo, ya que la capacidad de jugar está asociada con la habilidad de simbolizar teniendo como características la subjetividad, el egocentrismo y la espontaneidad.

5.6.3.3 El juego para Waldorf

La pedagogía Waldorf tiene como fundamento esencial la integración del juego en la educación, en lugar de insertar el juego artificialmente en el proceso educativo. Su enfoque radica en encontrar el espacio intrínseco que el juego ocupa en la actividad natural del ser humano.

Siguiendo las ideas de (Zaldívar & Uceda, 2013) el juego dentro de la pedagogía Waldorf exhibe seis características primordiales:

- Proporciona el tiempo y el entorno propicio para la consolidación de hitos evolutivos esenciales en la pedagogía Waldorf, como caminar, hablar y pensar.
- El juego desempeña un papel crucial en esta consolidación al fomentar la maduración y el desarrollo sensorio-motor del niño.
- Se vincula con la tendencia imitativa innata del niño, los educadores realizan acciones delante de los alumnos con la intención de que estos las imiten. Deliberadamente, se integran elementos que los niños pueden seguir de los adultos en el juego, y esto se enriquece con sus propias fantasías.
- Los objetos utilizados en el juego están confeccionados a partir de materiales naturales y presentan una gran versatilidad.

Aunque la pedagogía Waldorf no impone juegos con reglas estrictas, sino que promueve el juego libre, se utilizan materiales específicos elaborados con elementos provenientes de la naturaleza, como madera, piñas y castañas. Esto establece una conexión entre los niños y el mundo físico que los rodea.

El juego está intrínsecamente relacionado con el desarrollo espiritual del niño, por medio de esta actividad, el niño fortalece su espiritualidad, constituyendo el núcleo del pensamiento propuesto por Rudolf Steiner dado que es un pilar esencial en la pedagogía Waldorf.

5.6.3.4 Montessori y su aporte al juego didáctico.

En el contexto de Montessori, se destaca la creencia en que el aprendizaje se realiza a través de la participación activa, donde los niños asumen un papel central en el proceso

educativo, involucrándose prácticamente y haciendo uso principalmente de sus manos, además de manipulativos y materiales sensoriales y lúdicos, como señala (Santerini, 2013)

Por ello, desde el momento de su nacimiento, los niños comienzan a aprender, siendo el juego espontáneo su primera respuesta ante las necesidades de desarrollo. Según (Dattari, 2017) en el enfoque Montessori, los materiales específicos despiertan el interés de los niños y fomentan la exploración, lo que a su vez mejora la memoria y la atención, estos insumos estimulan los sentidos y facilitan el aprendizaje de habilidades como la lectoescritura y las destrezas lógico-matemáticas. Con lo anterior, las actividades manipulativas y lúdicas cumplen un rol importante en el aprendizaje de los infantes, citado de (Britton, 2001)

5.6.3.5 Concepción de juego para Freinet

Las contribuciones de (Romero de Ávila, 2016) a la pedagogía Freinet destacan ciertos principios fundamentales. Uno de ellos es la educación orientada hacia el trabajo, donde se valora la acción y experiencia del niño. También, se busca un ambiente de trabajo propicio para una educación basada en el juego, que responda a las necesidades individuales; pues en situaciones donde el trabajo-juego no es factible, se recurre al juego-trabajo.

Además, la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es característica en este enfoque, empleándose diversos medios como la radio, prensa online, televisión y ordenadores para la adquisición de conocimientos y habilidades. Así, la cooperación también es un elemento crucial, involucrando el trabajo en grupo con objetivos comunes y compartidos.

No obstante, contrastando con Montessori, para Freinet, el niño no presenta una necesidad natural de juego, sino una necesidad intrínseca de trabajo, por lo que el juego surge

cuando el trabajo no agota su vitalidad. De igual forma, el concepto de juego-trabajo es vista como una actividad instintiva que permite al niño canalizar su energía, adaptándola a formas que satisfacen sus necesidades específicas, según (Palacios, 1999).

5.7 Lineamientos curriculares

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, Lineamientos Curriculares en Lenguas Extranjeras, 1998) destaca en sus directrices curriculares para los idiomas extranjeros, que el dominio y la competencia en otra lengua, es un componente esencial para la calidad de vida; debido a que, en un mundo caracterizado por la movilidad cultural y el acceso al conocimiento, los idiomas extranjeros se convierten en herramientas fundamentales para reconfigurar las percepciones del mundo y para construir saberes. Además, son esenciales para el aprendizaje, la adopción de nuevas tecnologías y la integración social y cultural.

En esta misma línea, el uso efectivo de un idioma extranjero para la comunicación y la comprensión de textos orales y escritos, aumenta la confianza del alumno, permitiéndole superar obstáculos y aprovechar al máximo sus conocimientos. Asimismo, el dominio de una lengua extranjera amplía el horizonte intelectual al brindar acceso a aspectos culturales, científicos y tecnológicos transmitidos en ese idioma.

Por consiguiente, diversos lingüistas como (Cummin, 1991), (Hakuta, 1985), (Díaz & Oller, 1981) subrayan los beneficios de aprender una segunda lengua después de alcanzar cierto nivel cognitivo en la lengua materna; lo que impulsa la conciencia metalingüística y la apreciación de la arbitrariedad y convencionalidad de los símbolos lingüísticos. Además, los alumnos, al iniciar la enseñanza de un idioma extranjero durante sus primeros años de educación formal, ya poseen competencia comunicativa en su lengua materna.

No obstante, en el currículo de idiomas extranjeros, el objetivo es fomentar esta competencia comunicativa en otros idiomas, dentro de sus propias limitaciones, a través de situaciones que reflejen pautas lingüísticas y sociales propias de las culturas de ese idioma. (MEN, Lineamientos Curriculares en Lenguas Extranjeras, 1998)

Alrededor de las estrategias de aprendizaje, estas se basan en enfoques específicos que los estudiantes emplean para facilitar procesos de aprendizaje (Lockhart & Richard, 1994). De forma similar para (Oxford, 1990) estas estrategias hacen el aprendizaje más ameno, eficiente y autodirigido, impulsando la competencia y la autoconfianza, ya que son fundamentales para la adquisición de un idioma al respaldar la participación activa y autodirigida. Eventualmente, las estrategias adecuadas contribuyen a la competencia comunicativa, expanden el papel del profesor, promueven la resolución de problemas y abarcan varios aspectos del estudiante.

En última instancia, la enseñanza comunicativa de lenguas, como su nombre sugiere, prioriza el lenguaje como elemento central en la comunicación a través de la interacción; pues al apropiarse del lenguaje, el estudiante se integra en una red de relaciones que definen su lugar en la sociedad, esta ubicación se determina por la competencia comunicativa desarrollada.

5.8 Estándares Básicos de Competencia

Dada la importancia del inglés como lengua universal, el Ministerio de Educación ha establecido dentro de su política, mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, permitiendo mejores niveles de desempeño en este idioma, por lo que en Colombia este idioma tiene carácter de lengua extranjera.

Para el (MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, 2006) aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y

cognitivo de los estudiantes por una serie de razones, entre las cuales se destaca. Primero, gracias a la naturaleza de las diferentes competencias que se desarrollan en el aprendizaje de una lengua extranjera, el individuo aumenta su conciencia de cómo aprende. Segundo, durante el proceso de acercamiento a una lengua extranjera se generan nuevos aprendizajes que van más allá de lo lingüístico y lo local.

Además, en el área del inglés se espera desarrollar la competencia comunicativa debido a que se considera como la capacidad para usar los conocimientos acerca de la lengua en diversas instancias escolares. Por esta razón, la propuesta abarca también el desarrollo de habilidades y saberes que se relacionan con las dimensiones ética, estética, social y cultural de la lengua que se aprende. Más allá del conocimiento de códigos de conducta aislados, es fundamental brindarles a niños y jóvenes posibilidades reales de comprender e interpretar sus realidades. Por lo anterior, los Estándares a utilizar son:

5.8.1 Estándar general

- Comprendo textos cortos, sencillos e ilustrados sobre temas cotidianos, personales y literarios.
- Hablo en inglés, con palabras y oraciones cortas y aisladas, para expresar mis ideas y sentimientos sobre temas del colegio y mi familia.
- Empiezo a estructurar mis escritos; estoy aprendiendo a leer y escribir en mi lengua materna. Por lo tanto, mi nivel de inglés es más bajo.
- Participo en conversaciones con pronunciación clara y buena entonación.

5.8.2 Habilidades

5.8.2.1 Escucha.

- Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal.
- Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos.

5.8.2.2 Lectura.

- Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares.
- Reconozco palabras y frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes,

propagandas y lugares de mi escuela.

5.8.2.3 Escritura.

Respondo brevemente a las preguntas “qué, quién, cuándo y dónde”, si se refieren a mi familia, mis amigos o mi colegio.

5.8.2.4 Monólogos.

Participo en representaciones cortas; memorizo y comprendo los parlamentos.

5.8.2.5 Conversación.

- Respondo a preguntas sobre personas, objetos y lugares de mi entorno.
- Participo activamente en juegos de palabras y rondas.

5.9 Derechos Básicos de Aprendizaje

El (MEN, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, 2006) en el área de inglés, los define como una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano.

Ellos permiten identificar los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y, por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita.

Los DBA a implementar son:

1. Comprende información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés.
2. Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, que responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?” de un evento o anécdota.
3. Intercambia información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca de temas conocidos.
4. Explica causas y consecuencias de una situación a través de oraciones simples de manera oral.

5.10 Tipos de recursos

Según (Marques, 2001), un recurso educativo son todos aquellos materiales que, en un contexto educativo particular, se utilizan con fines didácticos o para facilitar el desarrollo de actividades educativas. Los recursos educativos que pueden utilizarse en situaciones de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no ayudas didácticas.

5.10.1 *Clasificación de los recursos educativos*

5.10.1.1 Materiales convencionales.

- Impresos: fotocopias, textos, gráficos.
- Materiales manipulativos: recortables, fichas.

- Juegos didácticos: Lotería para trabajar la realidad aumentada.

5.10.1.2 Materiales audiovisuales.

- Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros: audios, canciones, programas de radio.
- Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, videos.

5.10.1.3 Nuevas tecnologías.

- Videos interactivos, presentaciones multimedia, simulaciones interactivas.
- Aplicaciones para trabajar la realidad aumentada.
- Programas en línea, correo electrónico, páginas web.

6. Sistema de variables

En relación al problema de investigación se observaron las siguientes variables: Variable independiente y variable dependiente.

Para (Ruiz, 2001) las variables son componentes de la hipótesis que se ponen en relación de acuerdo con un referente teórico, según lo que se puede prever en la población de estudio, esta adquiere varios valores y se refiere a una cualidad, propiedad o característica de personas o cosas en estudio.

De este modo, el problema mencionado en el presente proyecto presenta las siguientes variables:

Variable independiente: “La realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica” puesto que es la propiedad o característica aplicada y

observada para valorar y medir los sucesos en la variable dependiente, surgiendo así de una relación de causa-efecto.

Variable dependiente: “Fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado quinto de la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora” dado que es una característica cuyo valor cambia, porque se manifiesta de diferentes formas, o aparece y desaparece cuando el experimentador introduce, retira o cambia la variable independiente. Asimismo, es la consecuencia de la relación causa – efecto y no se manipula, si no que se mide para ver el efecto de manipulación de la variable independiente sobre ella, por lo tanto, se debe definir y saber qué se va a medir u operacionalizar.

Escalas de medición:

Para (Domínguez, 2017) las escalas de medición son procesos de comparación cuantitativa, en los que se asignan símbolos o números, positivos y/o negativos, a las características de un elemento para determinar cuántas veces ese patrón está contenido en el total del conjunto.

Las escalas utilizadas para medir los valores de la variable dependiente son:

- ✓ **Escala nominal:** Está constituida por palabras, cualidades, categorías o clases, solo hay dos opciones que toman los valores de SI y NO, la cual se utilizó en la aplicación de la encuesta inicial en el grado quinto.
- ✓ **Escala ordinal:** Está constituida por palabras o expresiones que indican una serie, para medir los valores de la variable independiente, se utiliza la escala ordinal:
 - Siempre
 - Casi siempre

○ Algunas veces

○ Nunca

✓ **Escala cardinal:** Utiliza el conjunto de los números naturales como valores de la variable, estos valores podrían ser positivos, negativos o decimales pero la cantidad de opciones de variables debe ser limitadas.

La escala cardinal utilizada para medir la escala ordinal fue:

○ Siempre: 4.7- 5.0

○ Casi siempre: 4.2- 4.6

○ Algunas veces: 3.2- 4-1

○ Nunca: 0.0- 3.1

Tabla 1. Variables identificadas en el proyecto de investigación

Problema	Variable	Clases	Escala de valoración
¿Cómo incide la estrategia pedagógica de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico, en el fortalecimiento de la	X: La realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica.	Independiente	

competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado quinto, sede B de la ENSMA?	Y: Fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado quinto de la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora.	Dependiente Cuantitativa Cualitativa	Nominal Ordinal Cardinal
---	--	---	---

Nota: Tabla propia. Se identifican las variables establecidas en el proyecto, teniendo en cuenta las clases (independiente, dependiente, cuantitativa, cualitativa), el problema y la escala de valoración (nominal, ordinal y cardinal).

6.1 Operacionalización de las variables

Tabla 2. Descripción de la variable dependiente por medio de indicadores

Variable independiente: La realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica

Variable dependiente	Indicadores	Escalas de medición	Instrumentos
Fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado quinto de la sede 02 de la Escuela Normal	Indicador 1: Mejora la competencia comunicativa de inglés a partir de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico cuando: - Se comunica de manera fluida y coherente. - Practica de manera oral y escrita conversaciones virtuales. - Realiza simulaciones y presentaciones interactivas para expresarse.	Nominal Ordinal Cardinal	Encuesta Observación directa Diario de campo

Superior María Auxiliadora.	Indicador 2: Mejora la competencia comunicativa de inglés a través de la comprensión lectora mediante el uso de la realidad aumentada y juegos didácticos para: - Promover la lectura de textos adaptados a su nivel de grado. - Lee textos por medio de la realidad aumentada. - Construye rompecabezas literarios. - Interactúa con textos escritos para comprender su significado. Indicador 3: Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de listening cuando: - Comprende el lenguaje del inglés para procesar la información de manera auditiva. - Ejecuta actividades de escucha activa. - Lleva a cabo ejercicios de seguimiento de instrucciones. - Comprende diálogos virtuales. Indicador 4: Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de writing cuando: - Produce textos escritos y orales coherentes y adecuados. - Origina textos creativos en base a sus aprendizajes adquiridos. - Realiza correcciones gramaticales.		
------------------------------------	---	--	--

	- Aplica actividades de escritura colaborativa. Indicador 5: Por medio de la realidad aumentada, se desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante el dominio de las fases del juego didáctico: - Identifica las acciones que posibilitan comenzar, desarrollar y finalizar el juego. - Posee la habilidad para adaptarse a las dinámicas del juego. - Toma decisiones estratégicas. - Aprovecha las oportunidades de aprendizaje que le ofrece el juego. Indicador 6: Desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante la aplicación de técnicas en la realidad aumentada cuando: - Reconoce imágenes tridimensionales. - Manipula objetos para obtener puntos de vista que se desean. - Identifica objetos programados en la RA. - Interactúa de manera inteligente Indicador 7: Comprende información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés cuando: - Interpreta y analiza la información general y específica en los textos. - Comprende los detalles relevantes de un texto.		
--	--	--	--

	- Identifica elementos claves como personajes, lugares, acciones y eventos importantes. Indicador 8: Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, mediante la capacidad de: - Desarrollo de una trama clara y concisa. - Usa de manera apropiada estructuras gramaticales y vocabulario. - Responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?” de un evento o anécdota. Indicador 9: Intercambia información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca de temas conocidos al realizar: - Participa activamente en intercambios comunicativos. - Cuenta con fluidez verbal al comunicarse. - Realiza preguntas y respuestas pertinentes. - Expresa preferencias y opiniones de manera clara y precisa. Indicador 10: Explica causas y consecuencias de una situación a través de oraciones simples de manera oral y escrita cuando: - Promueve el análisis y razonamiento crítico. - Identifica las relaciones de causa y efecto. - Proporciona ejemplos relevantes. - Presenta explicaciones coherentes y bien fundamentadas. Indicador 11: Utiliza recursos educativos para desarrollar la competencia comunicativa, tales como:		
--	--	--	--

	- Convencionales: (Herramientas tecnológicas, juegos didácticos, impresiones y videos). - Audiovisuales: (Imágenes, materiales sonoros y visuales). - Tecnológicos: (Celular y computador). Indicador 12: Participa en los siguientes procesos de evaluación de la competencia comunicativa en inglés: - Participa de forma activa y responsable en su proceso formativo. - Demuestra habilidades de comprensión, organización de ideas y elementos discursivos. - Posee un dominio lingüístico de la información obtenida. - Sigue instrucciones generales y específicas para desarrollar una actividad. - Usa el inglés como lengua extranjera para dirigirse a sus compañeros y docentes. - Mejora las habilidades en inglés, al referirse a las situaciones cotidianas de su vida.		
--	--	--	--

Nota. Tabla propia. Se describe la variable dependiente de manera específica, teniendo en cuenta cada uno de los indicadores que cumplan con el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés por medio de la realidad aumentada y el juego didáctico, los instrumentos (Encuesta, observación directa y diario de campo) y las escalas de medición (Nominal, ordinal y cardinal).

7. Diseño metodológico

Según (Ruíz Suárez, 2001) el diseño metodológico es el plan de acción para validar el problema de investigación y corresponde a la última etapa previa al desarrollo de la investigación propiamente dicha en este se determina el tipo de estudio, la población, la muestra y el método de recolección y análisis de la información.

En esta investigación se utilizó el método hipotético deductivo y el diseño no experimenta.

7.1 Método de investigación

El método es denominado como el procedimiento por el cual se organiza la actividad de investigación y mantiene una estrecha relación con la teoría seleccionada para el caso. El método sirve para ofrecerle al investigador orientación y facilidad para alcanzar nuevos conocimientos; el método da rigor, orden y certeza; por lo tanto, es importante establecer un método.

7.1.1 Método hipotético deductivo

Utilizado en este proceso investigativo, por cuanto, se partió de la observación de casos particulares para plantear el problema y se remitió a una teoría. Por lo tanto, a partir del marco teórico se formuló el problema mediante un razonamiento deductivo que posteriormente se intenta validar empíricamente.

Las fases del método hipotético deductivo son:

1. Planteamiento del problema a partir de la observación de casos particulares. Revisión de la bibliografía.
2. Formulación del problema de investigación.

3. Recolección de la información pertinente.
4. Análisis de datos.
5. Conclusiones, interpretación y generalización de resultados.

7.2 Tipo de diseño

Se utilizó el diseño no experimental porque no se manipuló la variable independiente ni se formaron grupos de trabajo para aplicar programas diferentes, solo se observó el fenómeno tal como se vio en el contexto natural y se analizaron las manifestaciones de la variable dependiente. Además, se utilizó la clase de diseño transversal porque se describieron y analizaron las variables en un tiempo dado recolectando datos para poder compararlos.

7.3 Enfoque de la investigación

Los tipos de investigación utilizados, son de carácter cuantitativo y cualitativo.

7.3.1 *Enfoque cuantitativo*

Cuantitativo porque se concibió el objeto de estudio como externo, sin tener en cuenta el contexto en un intento de lograr la máxima objetividad porque su propósito es obtener patrones generales relacionados con el tema de indagación utilizando diversos métodos de recopilación de información objetiva. Es una investigación normativa que se apoya en la estadística para interpretar la información. Se utilizó la técnica estadística de la media o promedio.

7.3.2 *Enfoque cualitativo*

Cualitativo porque se hizo en el contexto natural para rescatar los significados elaborados en las interacciones sociales, en ella prevalece lo individual y lo colectivo en cuanto a la elaboración de significados. Hubo participación de los implicados, es de carácter interpretativo y

se desarrolló con técnicas poco estructuradas para comprender el sentido de la acción humana. Se utilizó el diario de campo en la implementación de la propuesta.

7.4 Tipo de investigación

7.4.1 Investigación - acción en el aula

La investigación acción en el aula es realizada por el profesor con el propósito de emplear los conocimientos que obtenga en este proceso en la solución de un determinado problema que se presenta en algunos de sus alumnos. Además de esos conocimientos, el profesor aplica en la solución buscada, la solución psicopedagógica, su experiencia y una reflexión de profundidad sobre el caso (Briones, 1990).

7.4.2 Diseño de la investigación – acción en el aula

El diseño de una investigación- acción en el aula comprende las siguientes tareas:

- Diagnóstico de la situación en el aula, con especial referencia a los problemas que se dan en los alumnos.
- Determinación después del diagnóstico, el problema que se desea resolver con la investigación.
- Planteamiento de una hipótesis con el uso de una variable explicativa.
- Recolección de la información.
- Procesamiento de la información recolectada.
- Análisis e interpretación de la información procesada.
- Búsqueda de soluciones del problema estudiado.
- Aplicación de las soluciones seleccionadas por el profesor.
- Evaluación de resultados obtenidos.

7.5 Fuentes de información

Las fuentes de información son personas, contexto, grupos, documentos, escritos, videos, grabaciones, que conocen o tienen información sobre el fenómeno estudiado y que debe indagarse mediante técnicas específicas para garantizar su credibilidad.

Las clases de fuentes que se utilizaron en este proyecto son primarias y secundarias. (Ruiz, 2001).

7.5.1 *Fuentes de información primaria*

Se basan en información directa originaria de un estudio particular o proveniente de personas o comunidades que tienen contacto directo con el fenómeno que se estudia porque lo han experimentado o porque tienen conocimiento directo de él (profesores y estudiantes).

En esta investigación, se utilizaron como fuentes primarias la información directa obtenida de la docente titular del área de ciencias naturales Johana Rincón del grado quinto de la sede 02 de la ENSMA y de los estudiantes del grado quinto 2023.

7.5.2 *Fuentes de información secundaria*

Se basan en los documentos, personas, materiales filmicos o grabaciones que tienen información elaborada sobre el fenómeno a partir de la información en fuentes primarias.

Así mismo, se utilizó como fuentes indirectas o secundarias la información y análisis obtenidos de los instrumentos de la **encuesta a estudiantes, la observación directa participante y el diario de campo.**

7.6 Población y muestra

Para validar la variable de investigación se requirió confrontarla con la realidad y obtener información en ella; para esto fue necesario delimitar la unidad de análisis; la población y la muestra que se constituyó en fuente de información.

7.6.1 Población

Se entiende por población a la concreción de la unidad de análisis en un contexto específico ubicado espacial y temporalmente. Son todas las personas con los cuales se diseña la investigación.

La población objeto de estudio utilizada fue los estudiantes del grado quinto 2023 de la sede 02 ENSMA, constituida por:

Tabla 3. Número de la población de la propuesta del proyecto.

Institución	Niños	Niñas	Total
Grado quinto ENSMA	13	11	23

Nota. Tabla propia. La tabla presenta la cantidad de niños y niñas en el grado quinto de la ENSMA, mostrando así la cantidad de población que se requiere para la ejecución del proyecto.

7.6.2 Muestra

La muestra es una parte de la población que de acuerdo con la selección que se haga representa la población y es la suficiente y necesaria para obtener la información requerida.

Para este caso, no se tomó una muestra ya que la población es pequeña, por lo tanto, se trabajó con la totalidad de la población.

7.7 Instrumentos de recolección de la información

Son conocidos como recursos para acercarse a un fenómeno y determinar el valor que presenta cada variable en la escala que se ha definido para ella. Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra los datos de la realidad que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente y que ha definido en el trabajo de grado.

7.7.1 Encuesta

Se puede definir la encuesta, siguiendo a García Ferrando, como una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos de investigación estandarizados a través de los cuales se recopila y analiza un conjunto de datos. (Anguita, 2002). Para Sierra Bravo, la observación por encuesta, que consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado. Entre sus características destacan las siguientes:

1. La información se obtiene mediante la observación indirecta de los hechos, a través de las declaraciones de los encuestados, por lo que es posible que la información obtenida no siempre refleje la realidad.
2. La encuesta permite aplicaciones amplias que, mediante técnicas de muestreo adecuadas, pueden extender los resultados a comunidades enteras.
3. El interés del investigador no está en el sujeto específico que responde el cuestionario, sino en la población a la que pertenece; Por tanto, como ya se ha mencionado, es necesario utilizar técnicas de muestreo adecuadas.
4. Permite la adquisición de datos sobre una amplia gama de temas.

5. La recogida de información se realiza de forma estandarizada mediante cuestionarios (las mismas instrucciones para todos los sujetos, idéntica redacción de las preguntas, etc.), lo que permite una comparación intergrupar.

A la hora de planificar una investigación utilizando la técnica de la entrevista se pueden definir las siguientes fases:

- Identificación del problema.
- Determinación del diseño de investigación.
- Especificación de las hipótesis. (No tomadas en este trabajo)
- Definición de las variables.
- Selección de la muestra.
- Diseño del cuestionario.
- Organización del trabajo de campo.
- Obtención y tratamiento de los datos.
- Análisis de los datos e interpretación de los resultados.

Este instrumento se utilizó en el proyecto para recolectar la información relacionada con la encuesta inicial sobre la aplicación de la realidad aumentada con apoyo del método científico para desarrollar las competencias específicas de ciencias naturales con los estudiantes del grado 5° de la ENSMA.

7.7.2 Observación directa participante

Es uno de los instrumentos que tiene como finalidad recolectar y medir información de diversas fuentes. La observación es una técnica de medición que acepta material no estructurado y puede trabajar con diversos conjuntos de datos a través del registro sistemático, válido y

confiable de comportamientos y comportamientos aparentes, características de un fenómeno o diversos aspectos de la realidad empírica que pueden ser captados por los sentidos.

Es participante cuando el observador parte de la situación desde antes, está involucrado en ella y, por lo tanto, no es ajeno a quienes allí están. Así mismo, los individuos objeto de la investigación se han acomodado a su presencia y proceden con naturalidad.

Se utilizó el instrumento de observación directa participante para la recolección y análisis de datos relacionado con los indicadores establecidos e implementados en la propuesta (Briones, 1990).

8. Propuesta: implementación

La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para mejorar la competencia comunicativa en inglés en el grado quinto básica primaria sede 02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora San Andrés Santander, 2023.

La Realidad Aumentada (RA) representa un emocionante avance en el campo de la educación al fusionar el mundo físico con elementos digitales interactivos y en tiempo real, por tal razón al permitir que los estudiantes interactúen con objetos y situaciones virtuales mientras se encuentran inmersos en el mundo real, esta crea una experiencia de aprendizaje única y envolvente; asimismo combinada con el juego didáctico, esta tecnología no solo captura la atención de los estudiantes de manera efectiva, sino que también fomenta su participación activa, motivándolos a desarrollar habilidades comunicativas en inglés de manera más natural y efectiva.

La elección de implementar esta estrategia pedagógica en el grado quinto de básica primaria en la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora responde a la creciente necesidad de fortalecer la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes a través de métodos innovadores y centrados en su realidad tecnológica; dicho esto, la RA con apoyo del juego didáctico busca trascender el enfoque tradicional de enseñanza, brindando una experiencia educativa más significativa y relevante que fortalezca las habilidades lingüísticas y promueva el desarrollo integral de los estudiantes para enfrentar los retos comunicativos del siglo XXI.

Objetivo:

Proponer la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la competencia comunicativa (speaking, listening, writing, reading) de inglés en los estudiantes de grado quinto básica primaria sede 02, ENSMA.

Estructura:

La propuesta pedagógica está constituida por doce planes de clase diseñados meticulosamente. Cada plan de clase abarca temas específicos, objetivos claros, desempeños esperados, contenidos relevantes, recursos tecnológicos y bibliografía adecuada. Además, la metodología de enseñanza se estructura en los cuatro momentos fundamentales de la didáctica; igualmente la implementación de esta propuesta pedagógica se lleva a cabo mediante la utilización de la Realidad Aumentada y el juego didáctico, proporcionando así una experiencia de aprendizaje inmersiva, participativa y estimulante para mejorar significativamente la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes del grado quinto de primaria; dicho lo anterior, los temas a abordar en los planes son los siguientes:

Plan N° 1: Sensibilización de los estudiantes con relación a la propuesta pedagógica.

Plan N° 2: Evaluación Pretest

Plan N° 3: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con Realidad Aumentada y juego didáctico

Plan N° 4: Desarrollo de la Competencia Comunicativa en inglés mediante Lectura y Escucha en Realidad Aumentada

Plan N° 5: Potenciando la Competencia Comunicativa en inglés con Realidad Aumentada y Juego Didáctico.

Plan N° 6: Explorando Competencias a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico.

Plan N° 7: Potenciando Habilidades Narrativas a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico

Plan N° 8: Explorando Hábitos, Gustos y Preferencias a través de Juegos Didácticos en inglés.

Plan N° 9: Comprendiendo Causas y Consecuencias en inglés.

Plan N° 10: Evaluación Pos-test

8.1 Plan N° 1

Institución educativa: Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Tema: Sensibilización con relación a la propuesta pedagógica.

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Mejorar la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes de quinto grado de la ENSMA a través del uso de la realidad aumentada y el juego didáctico, partiendo de sus conocimientos previos sobre el tema.

Desempeño: Utiliza con soltura la realidad aumentada y participarán activamente en juegos didácticos para aplicar y ampliar sus conocimientos previos, fortaleciendo así su competencia comunicativa en situaciones cotidianas.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración del conocimiento

Para iniciar la clase, se realizarán tres actividades con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre la competencia comunicativa en inglés y cómo la realidad aumentada y el juego didáctico pueden ser herramientas valiosas para su mejora.

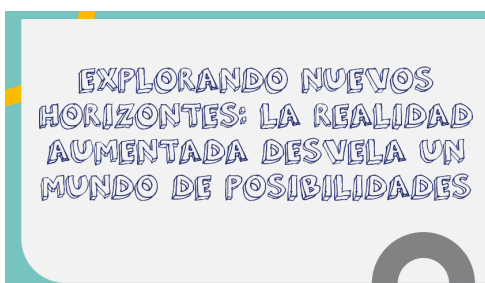
Actividad 1: "brainstorming sobre la comunicación en inglés"

- Se formarán grupos pequeños de estudiantes.
- Cada grupo discutirá y anotará en un papel grande todo lo que saben sobre la comunicación en inglés, como habilidades, dificultades y situaciones de uso.
- Después, cada grupo compartirá sus ideas con toda la clase, creando un debate sobre la importancia de la comunicación en inglés y cómo afecta a su vida diaria.

Actividad 2: "explorando la realidad aumentada"

- Se presentará a los estudiantes una breve introducción a la realidad aumentada y su aplicación en diferentes áreas, incluyendo la educación y el aprendizaje de idiomas.
- Después, se abrirá un espacio para que los estudiantes compartan sus impresiones y reflexiones sobre cómo la realidad aumentada podría ayudarles a mejorar sus habilidades de comunicación en inglés.

Figura 1. Diapositivas: introducción a la realidad aumentada y su aplicación en diferentes áreas.



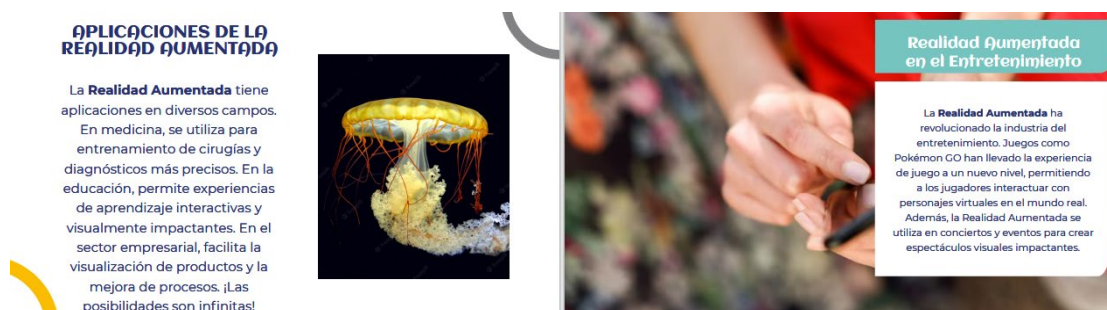
Nota. De autoría propia. Diapositivas llamadas explorando nuevos horizontes: la realidad aumentada desvela un mundo de posibilidades, como introducción a la realidad aumentada y el trabajo a realizar en el proyecto.

Figura 2. Diapositiva 2 y 3: Introducción y definición de la realidad aumentada.



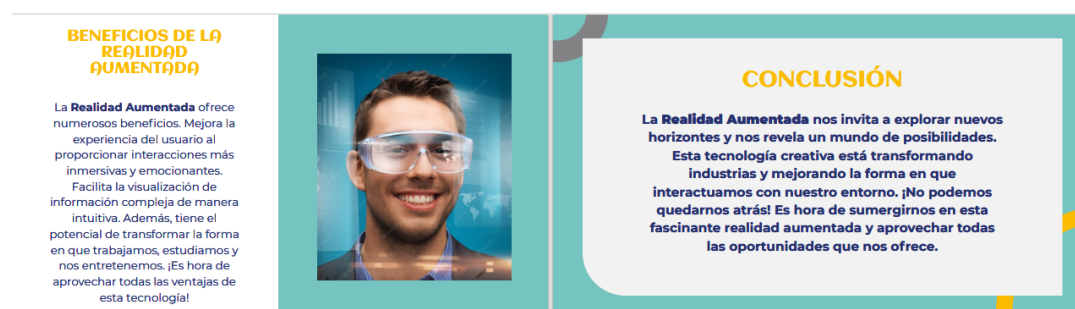
Nota. De autoría propia.

Figura 3. Diapositiva 4 y 5: Aplicaciones de la realidad aumentada y cómo se puede usar para el entretenimiento.



Nota. De autoría propia.

Figura 4. Diapositiva 6 y 7: Beneficios de la realidad aumentada y conclusión.



Nota. De autoría propia.

Estructuración del conocimiento:

En esta etapa, se realizarán tres actividades que presenten el tema del proyecto en profundidad y se brindarán las pautas generales para su desarrollo.

Actividad 3: "juegos didácticos y aprendizaje de idiomas"

- Se presentarán ejemplos de juegos didácticos diseñados específicamente para el aprendizaje del inglés.
- Los estudiantes jugarán uno o dos juegos didácticos en grupos pequeños, enfocados en practicar habilidades comunicativas como vocabulario, comprensión oral y expresión escrita.
- Después de jugar, los estudiantes discutirán cómo se sintieron durante la actividad y si consideran que los juegos pueden ser útiles para mejorar su competencia comunicativa en inglés.

Actividad 4: "realidad aumentada y comunicación en inglés"

- Se presentarán diapositivas sobre los conceptos fundamentales de la realidad aumentada y cómo se puede aplicar en el aprendizaje del inglés.
- Los estudiantes participarán en una actividad práctica usando dispositivos móviles o computadoras con aplicaciones de realidad aumentada seleccionadas previamente para practicar habilidades de comunicación en inglés, como pronunciación y comprensión oral.

Figura 5. Diapositivas: conceptos fundamentales de la realidad aumentada y cómo se puede aplicar en el aprendizaje del inglés.

Explorando nuevas dimensiones: La realidad aumentada y su impacto revolucionario en el aprendizaje del inglés

Nota. De autoría propia. Diapositivas llamadas explorando nuevas dimensiones: la realidad aumentada y su impacto revolucionario en el aprendizaje del inglés, para dar a entender conceptos claves de la realidad aumentada y cómo se puede mejorar el aprendizaje del inglés.

Figura 6. Diapositiva 2 y 3: Introducción y concepto de la realidad aumentada.



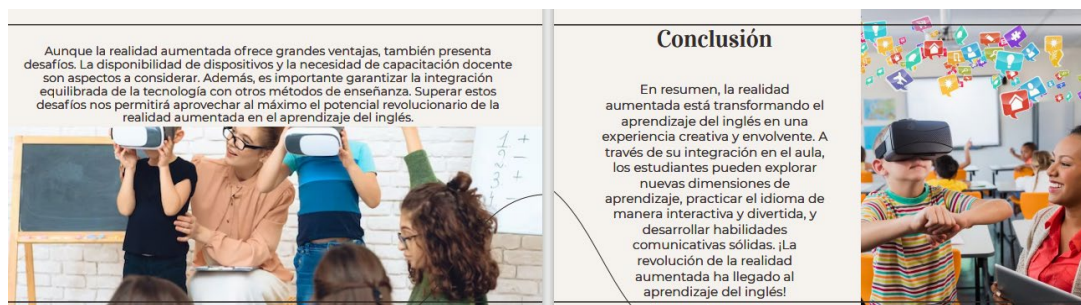
Nota. De autoría propia.

Figura 7. Diapositiva 4 y 5: Beneficios de la realidad aumentada en el aprendizaje del inglés.



Nota. De autoría propia.

Figura 8. Diapositiva 6 y 7: Ventajas y conclusión de la realidad aumentada en el aprendizaje del inglés.



Nota. De autoría propia.

Actividad 5: "diseño de juegos didácticos para la competencia comunicativa"

- Se explicará cómo se pueden diseñar juegos didácticos para mejorar la competencia comunicativa en inglés.

- Los estudiantes trabajarán en grupos para crear ejemplos de juegos didácticos que puedan ser utilizados para practicar diferentes aspectos de la comunicación en inglés, como gramática, vocabulario o situaciones de la vida real.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante la realización de actividades prácticas más complejas.

Actividad 6: "caza del tesoro en inglés"

- Los estudiantes se dividirán en grupos pequeños y utilizarán las pistas que contengan actividades de comprensión lectora en inglés.

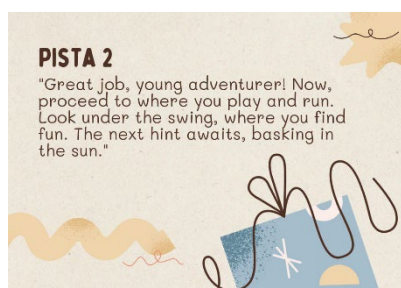
- Deberán buscar pistas y responder preguntas en el entorno escolar para completar la "caza del tesoro" y mejorar su comprensión lectora en inglés.
- Al finalizar, cada grupo compartirá las respuestas correctas y discutirá las dificultades encontradas durante la actividad.

Figura 9. Pista 1: listening



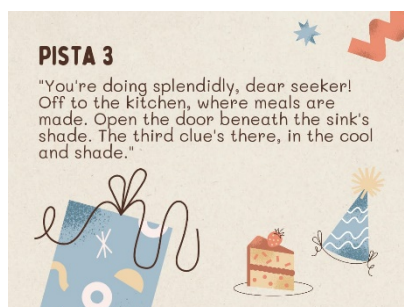
Nota. De autoría propia. Pistas para realizar la caza del tesoro en inglés, donde deben realizar las actividades que están plasmadas en cada una, teniendo en cuenta las competencias en inglés y así encontrar el “tesoro”.

Figura 10. Pista 2: reading



Nota. De autoría propia.

Figura 11. Pista 3: speaking



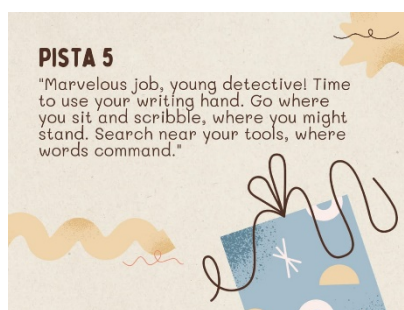
Nota. De autoría propia.

Figura 12. Pista 4: listening



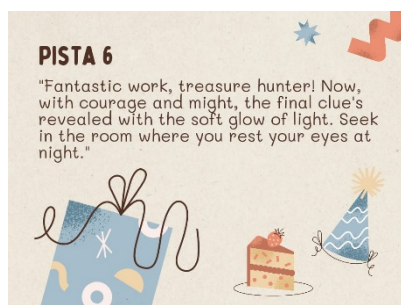
Nota. De autoría propia.

Figura 13. Pista 5: writing



Nota. De autoría propia.

Figura 14. Pista 6: speaking



Nota. De autoría propia.

Actividad 7: "simulación de entrevistas en inglés"

- Los estudiantes participarán en simulaciones de entrevistas de trabajo en inglés.
- Cada estudiante asumirá el papel de entrevistador y entrevistado, practicando habilidades de comunicación oral y expresión en situaciones reales.
- Después de cada simulación, se realizará una retroalimentación grupal para resaltar aspectos positivos y áreas de mejora.

Comunicación del conocimiento:

En esta etapa, se fomentará la socialización de lo trabajado anteriormente y el aprendizaje entre los estudiantes.

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo ha sido su experiencia trabajando con la realidad aumentada y el juego didáctico para mejorar la competencia comunicativa en inglés?
- ¿Qué habilidades específicas consideran que han mejorado más durante el desarrollo de los proyectos?
- ¿Cuáles fueron los mayores desafíos que enfrentaron y cómo los superaron?

- ¿De qué manera creen que podrían seguir utilizando la realidad aumentada y el juego didáctico para continuar mejorando sus habilidades en el futuro?

- ¿Qué lecciones han aprendido sobre la importancia de la comunicación en inglés y cómo pueden aplicarla en su vida diaria?

Tabla 4. Metodología del plan 1: sensibilización de los estudiantes con relación a la propuesta pedagógica.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "brainstorming sobre la comunicación en inglés" Actividad 2: "explorando la realidad aumentada"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 3: "juegos didácticos y aprendizaje de idiomas" Actividad 4: "realidad aumentada y comunicación en inglés" Actividad 5: "diseño de juegos didácticos para la competencia comunicativa"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 6: "caza del tesoro en inglés" Actividad 7: "simulación de entrevistas en inglés"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
--	---------------	---------------------------------	---

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra la metodología a trabajar en la sensibilización del proyecto, dando a conocer de forma general las actividades, las fases o momentos de la didáctica, el tiempo y los recursos a emplear para el desarrollo de las mismas.

8.2 Plan n° 2

Tema: Evaluación pretest

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Evaluar el nivel de competencia comunicativa en inglés de los estudiantes, centrándose en las habilidades de speaking, listening, reading y writing, como punto de partida para la implementación del proyecto de realidad aumentada y juego didáctico.

Desempeño: Hago hincapié en las habilidades de speaking, listening, reading y writing. Utilizando como punto de partida esencial para la posterior implementación exitosa del proyecto de realidad aumentada y juego didáctico.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración de conocimientos previos

Para iniciar la evaluación pretest, se realizarán tres actividades que ayudarán a los estudiantes a familiarizarse con el formato de evaluación y a recordar conceptos clave relacionados con la competencia comunicativa en inglés.

Actividad 1: "repaso de conceptos clave"

- Los estudiantes escribirán en una hoja algunos conceptos clave relacionados con las habilidades de speaking, listening, reading y writing.
- En grupos pequeños, discutirán y compartirán definiciones y ejemplos de cada concepto, recordando lo que han aprendido en clases anteriores.

Actividad 2: "juego de palabras cruzadas"

- Se proporcionará a los estudiantes un juego de palabras cruzadas con preguntas y definiciones relacionadas con las habilidades de comunicación en inglés.
- Trabajarán en parejas o de manera individual para completar las palabras cruzadas, utilizando el vocabulario y los conceptos clave revisados en la actividad anterior.

Actividad 3: "lectura y discusión breve"

- Los estudiantes leerán un breve pasaje en inglés relacionado con un tema de interés para su nivel de grado.
- Después de la lectura, participarán en una discusión grupal sobre el contenido del texto, practicando sus habilidades de comprensión lectora y expresión oral.

Estructuración del conocimiento:

En esta etapa, se llevarán a cabo tres actividades en las que los estudiantes practicarán las habilidades de speaking, listening, reading y writing.

Actividad 4: "simulación de diálogos en parejas"

- Los estudiantes trabajarán en parejas y recibirán una situación de comunicación en

Inglés.

- Cada pareja realizará una simulación de diálogo, practicando la habilidad de speaking y la comunicación fluida.

Actividad 5: "ejercicio de escucha activa"

- Se reproducirá un audio corto en inglés con instrucciones específicas.

- Los estudiantes seguirán las instrucciones mientras utilizan la realidad aumentada para interactuar con elementos virtuales, desarrollando la habilidad de listening y la capacidad de seguimiento de instrucciones.

Actividad 6: "lectura y respuesta escrita"

- Los estudiantes leerán un breve texto en inglés y responderán preguntas relacionadas con el contenido.

- Utilizarán la realidad aumentada para interactuar con imágenes virtuales que complementan la lectura, practicando la habilidad de reading y la comprensión lectora.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, se llevará a cabo una evaluación de 15 preguntas para medir el conocimiento de los estudiantes en las habilidades de speaking, listening, reading y writing.

Evaluación pretest: quizizz

- Los estudiantes responderán a una serie de preguntas de opción múltiple y preguntas cortas relacionadas con los indicadores de competencia comunicativa en inglés.

- La evaluación abarcará los aspectos revisados durante las actividades anteriores y permitirá obtener un panorama inicial de los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Figura 15. Evaluación pretest, puntos del 1 al 6.

QUIZZZ	
Pretest	NOMBRE : _____
16 Preguntas	CLASE : _____
	FECHA : _____

- ¿Qué es el "speaking" en inglés?

☐ A	Escuchar y comprender el inglés.	☐ B	Leer textos en inglés.
☐ C	Hablar y comunicarse en inglés.		
- ¿Cuál de las siguientes actividades se relaciona más con el "speaking"?

☐ A	Mantener una conversación en inglés.	☐ B	Leer un artículo en inglés.
☐ C	Escribir una historia en inglés.		
- ¿Qué es el "listening" en inglés?

☐ A	Leer y comprender textos en inglés.	☐ B	Escuchar y comprender el inglés.
☐ C	Hablar en inglés.		
- ¿Cuál de las siguientes actividades se enfoca en el "listening"?

☐ A	Tomar apuntes en una clase en inglés.	☐ B	Escribir una carta en inglés.
☐ C	Mirar una película en inglés.		
- ¿Qué es el "reading" en inglés?

☐ A	Leer y comprender textos en inglés.	☐ B	Escuchar y comprender el inglés.
☐ C	Hablar en inglés.		
- ¿Qué actividad se relaciona más con el "reading"?

☐ A	Mantener una conversación en inglés.	☐ B	Leer un libro en inglés.
☐ C	Escribir un poema en inglés.		

Nota. De autoría propia. Evaluación pretest: consta de 16 preguntas de selección múltiple para que los estudiantes contesten según los conocimientos previos que tengan sobre las habilidades comunicativas en inglés.

Figura 16. Evaluación pretest, puntos de 7 al 12

7. ¿Qué es el "writing" en inglés?
- ☐ A Hablar en inglés. ☐ B Escuchar y comprender el inglés.
- ☐ C Escribir textos en inglés.
8. ¿Qué actividad se centra en el "writing"?
- ☐ A Leer un artículo en inglés. ☐ B Tomar notas en una clase en inglés.
- ☐ C Redactar un ensayo en inglés.
9. ¿Qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?
- ☐ A Realidad virtual ☐ B Realidad aumentada
- ☐ C Realidad extendida
10. ¿Qué tipo de herramientas pueden usarse para practicar habilidades comunicativas en inglés?
- ☐ A Solo libros de texto ☐ B Realidad aumentada y juegos didácticos
- ☐ C Exámenes escritos
11. ¿Qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?
- ☐ A Realidad aumentada ☐ B Realidad virtual
- ☐ C Juegos de mesa
12. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está escribiendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizó y cómo se divirtió.
- ☐ A Writing ☐ B Reading
- ☐ C Listening ☐ D Speaking

Figura 17. Evaluación pretest, puntos del 13 al 16.

13. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.
- ☐ A Writing ☐ B Reading
- ☐ C Listening ☐ D Speaking
14. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clase sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.
- ☐ A Writing ☐ B Reading
- ☐ C Listening ☐ D Speaking
15. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que se dan instrucciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.
- ☐ A Writing ☐ B Reading
- ☐ C Listening ☐ D Speaking
16. ¿Cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?
- ☐ A No tienen impacto en la comprensión lectora ☐ B Promoviendo la lectura de textos en su idioma nativo
- ☐ C Fomentando la lectura de textos adaptados en inglés

Comunicación del conocimiento:

En esta etapa, se fomentará la socialización de lo trabajado anteriormente y el aprendizaje entre los estudiantes.

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo se sintieron al enfrentar las actividades de evaluación pretest?
- ¿Hubo aspectos de las habilidades de speaking, listening, reading o writing en los que se sintieron más seguros o inseguros?
- ¿Qué tan útil consideran que podría ser el uso de la realidad aumentada y el juego didáctico para mejorar sus habilidades en estas áreas?
- ¿Cómo creen que podrían aplicar lo aprendido en su vida cotidiana?
- ¿Hay algún aspecto específico en el que les gustaría enfocarse más durante el proyecto de investigación?

Tabla 5. Metodología del plan 2: evaluación pretest

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "repaso de conceptos clave" Actividad 2: "juego de palabras cruzadas" Actividad 3: "lectura y discusión breve"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "simulación de diálogos en parejas" Actividad 5: "ejercicio de escucha activa" Actividad 6: "lectura y respuesta escrita"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 6: "evaluación pretest"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
--	---------------	---------------------------------	---

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra la evaluación pretest de una manera general, mostrando el tiempo, las actividades y los recursos a utilizar para la realización de esta.

8.3 Plan n° 3

Tema: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Impulsar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes mediante la implementación de estrategias de realidad aumentada y juego didáctico, enfocadas en la comunicación fluida, la práctica oral y escrita de conversaciones virtuales, así como la realización de simulaciones y presentaciones interactivas.

Desempeño: Participo activamente en la implementación de estrategias de realidad aumentada y juego didáctico para fomentar la comunicación fluida en inglés, utilizarán estas estrategias para practicar tanto la expresión oral como escrita a través de conversaciones virtuales, y aplicarán sus habilidades en situaciones de simulación y presentaciones interactivas, logrando así un desarrollo notable en su competencia comunicativa en inglés.

Indicadores de desempeño:

Indicador 1: Mejora la competencia comunicativa de inglés a partir de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico cuando:

- Se comunica de manera fluida y coherente.
- Practica de manera oral y escrita conversaciones virtuales.
- Realiza simulaciones y presentaciones interactivas para expresarse.

Contenidos:

Contenidos conceptuales:

- Habilidades comunicativas: identificar componentes de competencia comunicativa: speaking, listening, reading, writing.
- Realidad aumentada educativa: comprender uso educativo de la realidad aumentada y su impacto en el aprendizaje.
- Juegos didácticos: explorar valor educativo de juegos para mejorar habilidades lingüísticas.
- Comunicación oral y escrita: conocer estructuras y estrategias para comunicación efectiva en inglés.
- Cultura y comunicación: reconocer influencia cultural y contextual en interacciones en inglés.

Contenidos procedimentales:

- Interacción virtual: participar en situaciones simuladas en realidad aumentada para speaking y listening.

- Instrucciones en juegos: jugar con instrucciones en inglés para mejorar listening y reading.
- Construcción de diálogos: crear diálogos y narrativas usando realidad aumentada y juegos didácticos.
- Resolución de problemas: enfrentar desafíos en conversaciones virtuales para comunicación efectiva.
- Presentaciones interactivas: crear exposiciones interactivas en grupos, practicando speaking y writing.

Contenidos actitudinales:

- Confianza en comunicación: desarrollar confianza en habilidades de comunicación en inglés y aceptación de errores.
- Apertura a la innovación: estar dispuesto a explorar nuevas tecnologías para el aprendizaje.
- Trabajo en equipo: valorar colaboración para crear contenido comunicativo.
- Superación de desafíos: afrontar desafíos lingüísticos y tecnológicos con determinación.
- Apreciación cultural: reconocer valor de la diversidad lingüística y cultural en la comunicación global.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración de conocimientos previos:

Para iniciar la clase, se llevarán a cabo dos actividades diseñadas para despertar el interés de los estudiantes y activar sus conocimientos previos sobre la comunicación en inglés.

Actividad 1: "el viaje virtual"

- Los estudiantes serán divididos en grupos pequeños. Google maps
- Se les presentará la oportunidad de embarcarse en un "viaje virtual" a un país de habla inglesa utilizando la realidad aumentada.
- Cada grupo deberá investigar sobre el país asignado, incluyendo su cultura, tradiciones y costumbres.
- Luego, presentarán su "viaje" a través de una breve conversación en inglés.

Actividad 2: "exploración interactiva de aplicaciones"

- Los estudiantes formarán grupos y explorarán aplicaciones de realidad aumentada y juegos didácticos en sus dispositivos.
- Cada grupo seleccionará una aplicación y presentará a la clase cómo funciona y cómo podría mejorar la competencia comunicativa en inglés.

Estructuración del conocimiento:

En esta etapa, se llevarán a cabo dos actividades que presenten el tema del proyecto y brinden pautas generales para su desarrollo.

Actividad 3: "aventura en inglés: scavenger hunt"

- Se organizará un "scavenger hunt" (búsqueda del tesoro) en el entorno escolar utilizando la realidad aumentada y elementos didácticos.

- Los estudiantes seguirán pistas y resolverán acertijos en inglés para encontrar objetos virtuales y avanzar en la búsqueda.

Actividad 4: "simulaciones de conversación en grupo"

- Se formarán grupos de estudiantes para llevar a cabo simulaciones de conversaciones en inglés utilizando aplicaciones de realidad aumentada.
- Cada grupo realizará una conversación basada en una situación específica, como hacer un pedido en un restaurante o dar direcciones.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante la realización de actividades prácticas más desafiantes.

Actividad 5: "entrevistas creativas"

- Los estudiantes realizarán entrevistas en parejas utilizando la realidad aumentada y el juego didáctico.
- El objetivo es aplicar habilidades de escucha activa y comunicación efectiva para obtener y proporcionar información relevante.

Actividad 6: "conversaciones virtuales en grupo"

- Los estudiantes participarán en una conversación grupal virtual utilizando la realidad aumentada.
- La conversación abordará un tema específico relacionado con su entorno o temas de interés.

Actividad 7: "creación de historias interactivas"

- Los estudiantes trabajarán en grupos para crear historias cortas en inglés utilizando la realidad aumentada y elementos didácticos.
- Las historias deberán incorporar elementos virtuales que los estudiantes puedan manipular para dar vida a la narrativa.

Comunicación del conocimiento:

En esta etapa, se fomentará la socialización de lo trabajado anteriormente y el aprendizaje entre los estudiantes.

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo se sintieron al participar en las actividades de comunicación en inglés con realidad aumentada y juego didáctico?
- ¿Qué ventajas notaron al utilizar estas herramientas para practicar la comunicación?
- ¿En qué aspectos sienten que han mejorado en términos de comunicación fluida y coherente?
- ¿Cómo piensan que estas estrategias podrían ayudarles a desenvolverse mejor en situaciones de la vida real que requieran comunicación en inglés?
- ¿Qué desafíos enfrentaron al utilizar la realidad aumentada y cómo los abordaron?

Tabla 6. Metodología del plan 3: desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctica.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "el viaje virtual" Actividad 2: "exploración interactiva de aplicaciones"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 3: "aventura en inglés: scavenger hunt" Actividad 4: "simulaciones de conversaciones en grupo"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 5: "entrevistas creativas" Actividad 6: "conversaciones virtuales en grupo" Actividad 7: "creación de historias creativas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctica, mediante un plan el cual contiene el tiempo, las actividades de forma general y los recursos a utilizar.

8.4 Plan n° 4

Tema: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante lectura y escucha en realidad aumentada.

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Fomentar la mejora de la competencia comunicativa en inglés a través de estrategias de realidad aumentada y juegos didácticos, centradas en la comprensión lectora y auditiva.

Desempeño: Experimento un impulso significativo en su competencia comunicativa en inglés al participar activamente en la aplicación de estrategias de realidad aumentada y juegos didácticos; estas estrategias, enmarcadas en la comprensión lectora y auditiva, permitirán a los estudiantes mejorar su habilidad para comunicarse efectivamente en inglés, evidenciando una mayor fluidez en la interpretación de textos y en la comprensión auditiva de la lengua.

Indicador 2: Mejora la competencia comunicativa de inglés a través de la comprensión lectora mediante el uso de la realidad aumentada y juegos didácticos para:

- Promover la lectura de textos adaptados a su nivel de grado.
- Lee textos por medio de la realidad aumentada.
- Construye rompecabezas literarios.
- Interactúa con textos escritos para comprender su significado.

Contenidos:

Contenidos conceptuales:

- Géneros literarios: Reconocer diferentes géneros literarios (cuentos, fábulas, poemas) y su estructura básica en textos en inglés.

- Vocabulario contextual: Identificar y comprender el vocabulario clave en contextos literarios específicos utilizando la realidad aumentada.
- Comprensión auditiva: Comprender diálogos y narraciones en inglés a través de la escucha activa en situaciones virtuales.
- Elementos narrativos: Identificar elementos narrativos como personajes, ambiente, trama y mensaje en textos literarios.
- Interacción escrita-visual: Comprender la relación entre elementos visuales y contenido escrito en textos en realidad aumentada.

Contenidos procedimentales:

- Exploración literaria virtual: Explorar textos literarios adaptados en realidad aumentada para mejorar la lectura.
- Actividades de escucha activa: Participar en ejercicios de comprensión auditiva utilizando situaciones virtuales.
- Análisis de textos escritos: Analizar textos en realidad aumentada, identificando elementos narrativos y detalles contextuales.
- Creación de narrativas visuales: Diseñar historias cortas usando elementos visuales y escritos en aplicaciones de realidad aumentada.
- Interacción con rompecabezas literarios: Construir rompecabezas virtuales con fragmentos de textos para fortalecer la comprensión contextual.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad literaria: Desarrollar curiosidad por la exploración de textos literarios en inglés, fomentando el interés por la lectura.

- **Apreciación de la escucha activa:** Valorar la escucha atenta como herramienta clave para comprender y procesar información auditiva en inglés.
- **Persistencia en la comprensión:** Fomentar la persistencia en la comprensión de textos, afrontando desafíos de vocabulario y estructura.
- **Creatividad narrativa:** Fomentar la creatividad al combinar elementos visuales y escritos en la creación de narrativas en realidad aumentada.
- **Colaboración en el aprendizaje:** Promover el trabajo en equipo al compartir interpretaciones de textos y solucionar rompecabezas literarios en grupo.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Para iniciar la clase, se realizarán tres actividades diseñadas para despertar el interés de los estudiantes y activar sus conocimientos previos sobre la lectura y la escucha en inglés.

Actividad 1: "exploración de mundos literarios virtuales"

- Los estudiantes serán introducidos a mundos literarios virtuales a través de la realidad aumentada.
- Mediante aplicaciones interactivas, explorarán escenarios y personajes de cuentos adaptados a su nivel de grado.
- Reflexionarán sobre cómo la realidad aumentada puede hacer que la lectura sea más inmersiva y atractiva.

Actividad 2: "escucha activa en escenarios virtuales"

- Los estudiantes participarán en una actividad de escucha activa utilizando la realidad aumentada.

- Escucharán grabaciones de situaciones cotidianas en inglés, como conversaciones y descripciones, y responderán preguntas relacionadas.

Actividad 3: "construcción de rompecabezas literarios"

- Los estudiantes trabajarán en grupos para armar rompecabezas literarios usando fragmentos de textos en inglés.

- A medida que completen el rompecabezas, comprenderán la conexión entre las partes y cómo contribuyen al significado global.

Estructuración del conocimiento:

En esta etapa, se llevarán a cabo tres actividades que presenten el tema del proyecto y brinden pautas generales para su desarrollo.

Actividad 4: "creación de cuentos interactivos en realidad aumentada"

- Los estudiantes serán desafiados a crear sus propios cuentos cortos en grupos.
- Utilizarán aplicaciones de realidad aumentada para dar vida a sus historias, incorporando elementos visuales y de audio.

Actividad 5: "desafíos de comprensión auditiva"

- Los estudiantes se involucrarán en ejercicios de comprensión auditiva en situaciones virtuales.

- Se presentarán diálogos y situaciones, y los estudiantes responderán preguntas demostrando su capacidad para entender y extraer información auditiva.

Actividad 6: "exploración de contenidos escritos en realidad aumentada"

- Se presentarán textos en inglés en formato virtual utilizando la realidad aumentada.
- Los estudiantes interactuarán con los textos, identificarán palabras clave y resumirán el contenido para demostrar comprensión lectora.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través de actividades prácticas más desafiantes.

Actividad 7: "caza de información en escenarios virtuales"

- Los estudiantes realizarán una búsqueda de información en escenarios virtuales usando la realidad aumentada.

- Encontrarán pistas, detalles y respuestas a preguntas relacionadas con los textos presentados.

Actividad 8: "dramatización de escenas literarias"

- Los estudiantes elegirán un fragmento de un texto literario presentado en realidad aumentada.

- En grupos, dramatizarán la escena utilizando la interpretación y los elementos virtuales disponibles.

Actividad 9: "creación de audiocuentos"

- Los estudiantes trabajarán en la creación de audiocuentos utilizando grabaciones y efectos de sonido.

- Utilizarán la comprensión lectora y auditiva para producir narrativas coherentes y atractivas.

Comunicación del conocimiento:**Preguntas para la socialización:**

- ¿Cómo influyó la realidad aumentada en su experiencia de lectura y escucha en inglés?

- ¿Qué desafíos encontraron al interactuar con textos y escenarios virtuales?

- ¿Cómo aplicaron la comprensión auditiva y lectora en las actividades prácticas?

- ¿Qué beneficios vieron al utilizar elementos visuales y auditivos en la creación de cuentos y dramatizaciones?

- ¿Cómo se sintieron al cazar información y resolver preguntas en los escenarios virtuales?

Tabla 7. Metodología del plan 4: desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante lectura y escucha en realidad aumentada.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "exploración de mundos literarios virtuales" Actividad 2: "escucha activa en escenarios virtuales" Actividad 3: "construcción de rompecabezas literarios"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "creación de cuentos interactivos en realidad aumentada" Actividad 5: "desafíos de comprensión auditiva" Actividad 6: "exploración de contenidos escritos en realidad aumentada"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 7: "caza de información en escenarios virtuales" Actividad 8: "dramatización de escenas literarias" Actividad 9: "creación de audiocuentos"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La presenta tala muestra las actividades de forma general para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante la lectura y escucha en realidad aumentada, en unos tiempos determinados y con unos recursos establecidos

8.5 Plan n° 5

Tema: Potenciando la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Fortalecer las habilidades comunicativas en inglés mediante la realidad aumentada y el juego didáctico, centrándose en la escritura y el dominio de las fases del juego.

Desempeño: Desarrollo sus habilidades comunicativas en inglés al participar activamente en el proceso de implementación de la realidad aumentada y el juego didáctico. Enfocados en la escritura y en la maestría de las fases del juego, los estudiantes fortalecerán su capacidad para comunicarse con confianza y precisión en inglés, demostrando un dominio creciente de las destrezas de escritura y las etapas clave del juego didáctico.

Indicador 3: Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de listening cuando:

- Comprende el lenguaje del inglés para procesar la información de manera auditiva.
- Ejecuta actividades de escucha activa.
- Lleva a cabo ejercicios de seguimiento de instrucciones.
- Comprende diálogos virtuales.

Contenidos conceptuales:

- Comunicación escrita efectiva: Reconocer la importancia de la coherencia y adecuación en la producción de textos escritos y orales en inglés.
- Creatividad en escritura: Comprender la relevancia de la originalidad y creatividad al generar textos en inglés.
- Corrección gramatical: Reconocer la necesidad de aplicar correcciones gramaticales para mejorar la calidad de los textos.
- Contexto colaborativo: Comprender cómo la escritura colaborativa en realidad aumentada puede enriquecer las narrativas.
- Dominio de fases de juego: Identificar las etapas para comenzar, desarrollar y finalizar un juego didáctico en inglés.

Contenidos procedimentales:

- Producción escrita creativa: Crear textos escritos y orales coherentes y creativos en base a elementos visuales en realidad aumentada.
- Corrección y mejora: Aplicar correcciones gramaticales y de estilo en textos propios y de otros estudiantes.

- Escritura colaborativa: Participar en la construcción conjunta de narrativas utilizando imágenes de realidad aumentada.
- Juego didáctico estratégico: Tomar decisiones estratégicas para avanzar y completar fases del juego didáctico "bilingüe naturaleza".
- Interacción escrita-visual: Integrar de manera efectiva elementos visuales en la escritura para enriquecer la comunicación.

Contenidos actitudinales:

- Compromiso con la calidad: Mostrar interés por producir textos escritos y orales coherentes y bien adecuados.
- Apertura creativa: Valorar la creatividad como un medio para hacer que los textos en inglés sean más atractivos y expresivos.
- Colaboración y comunicación: Apreciar la importancia de la colaboración en la construcción de textos y el aprendizaje conjunto.
- Resiliencia en la corrección: Afrontar correcciones y mejoras gramaticales como oportunidades de crecimiento en la escritura en inglés.
- Habilidad estratégica: Reconocer la importancia de la toma de decisiones estratégicas en el juego didáctico y su influencia en el aprendizaje.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Iniciaremos la clase con tres actividades diseñadas para estimular la creatividad y preparar a los estudiantes para trabajar con la realidad aumentada y el juego didáctico.

Actividad 1: "desafío creativo de escritura"

- Los estudiantes recibirán una imagen en realidad aumentada y deberán escribir una breve descripción creativa en inglés.

Actividad 2: "identificando estrategias de juego"

- Los estudiantes analizarán un juego didáctico en inglés y discutirán las estrategias que podrían ser útiles para completar el juego con éxito.

Actividad 3: "discusión sobre escritura colaborativa"

- Los estudiantes dialogarán sobre los beneficios y desafíos de la escritura colaborativa en inglés.

Estructuración del conocimiento:

A continuación, presentaremos tres actividades que introducirán el uso de la realidad aumentada y el juego didáctico, junto con las pautas generales del proyecto.

Actividad 4: "exploración de lotería bilingüe en realidad aumentada"

- Los estudiantes explorarán la lotería de realidad aumentada "bilingüe naturaleza" utilizando códigos qr y una aplicación.

- Identificarán objetos en inglés a través de elementos virtuales superpuestos en las cartas.

Actividad 5: "creación de descripciones mini textuales"

- Los estudiantes utilizarán palabras de la lotería para construir mini textos descriptivos en inglés.

- Aplicarán su creatividad y habilidades de escritura para comunicar información sobre cada objeto.

Actividad 6: "dominio de fases del juego didáctico"

- Los estudiantes participarán en el juego didáctico "bilingüe naturaleza" en equipos.

- Tomarán decisiones estratégicas para completar el juego, adaptándose a las dinámicas y aprovechando oportunidades de aprendizaje.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán sus habilidades de escritura y juego a situaciones más desafiantes.

Actividad 7: "escritura colaborativa en realidad aumentada"

- Los estudiantes trabajarán en grupos para construir narrativas colaborativas utilizando imágenes en realidad aumentada como inspiración.

Actividad 8: "competencia escrita en contexto lúdico"

- Los estudiantes crearán diálogos entre personajes de la lotería, aplicando correcciones gramaticales y desarrollando escritura coherente.

Actividad 9: "presentación de estrategias exitosas"

- Los estudiantes compartirán las estrategias que los llevaron al éxito en el juego didáctico y cómo aplicaron habilidades de comunicación en inglés.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo influyó la realidad aumentada en tu enfoque para identificar y describir objetos en inglés?
- ¿Qué estrategias usaste para completar las fases del juego didáctico de manera efectiva?
- ¿Cómo aplicaste tus habilidades de escritura en la creación de mini textos y diálogos?
- ¿Qué desafíos y beneficios encontraste en la escritura colaborativa?
- ¿Cómo te sientes al haber aplicado las competencias comunicativas en un contexto lúdico y de realidad aumentada?

Tabla 8. Metodología del plan 5: potenciando la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "desafío creativo de escritura" Actividad 2: "identificando estrategias de juego" Actividad 3: "discusión sobre escritura colaborativa"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "exploración de lotería bilingüe en realidad aumentada" Actividad 5: "creación de descripciones mini textuales" Actividad 6: "dominio de fases del juego didáctico"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 7: "escritura colaborativa en realidad aumentada" Actividad 8: "competencia escrita en contexto lúdico" Actividad 9: "presentación de estrategias exitosas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
--	---------------	---------------------------------	---

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra el plan a desarrollar para cumplir con el objetivo de potenciar la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico, mediante unas actividades y tiempos estipulados.

8.6 Plan nº 6

Tema: Explorando competencias a través de realidad aumentada y juego didáctico

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Potenciar la competencia comunicativa en inglés mediante técnicas de realidad aumentada, enfocándose en la manipulación de objetos y la comprensión de textos narrativos.

Desempeño: Experimento un fortalecimiento palpable en su competencia comunicativa en inglés al participar activamente en la utilización de técnicas de realidad aumentada. A través del enfoque en la manipulación de objetos virtuales y la comprensión de textos narrativos, los estudiantes ampliarán su capacidad para comunicarse de manera efectiva en inglés, demostrando una habilidad creciente en la interacción con elementos virtuales y en la interpretación de textos narrativos.

Indicador 4: Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de writing cuando:

- Produce textos escritos y orales coherentes y adecuados.
- Origina textos creativos en base a sus aprendizajes adquiridos.
- Realiza correcciones gramaticales.

- Aplica actividades de escritura colaborativa.

Indicador 5: Por medio de la realidad aumentada, se desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante el dominio de las fases del juego didáctico:

- Identifica las acciones que posibilitan comenzar, desarrollar y finalizar el juego.
- Posee la habilidad para adaptarse a las dinámicas del juego.
- Toma decisiones estratégicas.
- Aprovecha las oportunidades de aprendizaje que le ofrece el juego.

Contenidos conceptuales:

- Reconocimiento 3d: Comprender el reconocimiento y manipulación de objetos tridimensionales en realidad aumentada.
- Interacción inteligente: Reconocer cómo manipular objetos virtuales para obtener perspectivas específicas.
- Identificación de elementos programados: Reconocer y comprender objetos específicamente programados en la realidad aumentada.
- Comprensión narrativa: Comprender cómo interpretar información general y específica en textos narrativos cortos.
- Análisis de elementos clave: Identificar elementos clave en textos narrativos, como personajes, lugares y acciones.

Contenidos procedimentales:

- Exploración 3d: Explorar objetos tridimensionales en realidad aumentada para mejorar la comprensión visual.
- Manipulación inteligente: Manipular objetos virtuales de manera inteligente para obtener diferentes perspectivas y detalles.

- Identificación en ra: Identificar objetos específicos programados en la realidad aumentada "bilingüe objetos, frutas y verduras".
- Comprensión de textos: Leer textos narrativos cortos y responder preguntas sobre información general y específica.
- Análisis narrativo: Identificar elementos clave en textos narrativos y su importancia en la comprensión global.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad visual: Mostrar interés en explorar objetos en 3d a través de la realidad aumentada.
- Innovación interactiva: Valorar la interacción inteligente con objetos virtuales como una forma innovadora de aprendizaje.
- Respeto por la programación: Valorar el trabajo detrás de los objetos programados en la realidad aumentada.
- Comprensión literaria: Apreciar la capacidad de comprender y analizar textos narrativos en inglés.
- Confianza en la comunicación: Sentir confianza en la comunicación en inglés al identificar y describir elementos clave.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Iniciaremos la clase con tres actividades diseñadas para despertar la curiosidad y conectar con las competencias a desarrollar.

Actividad 1: "exploración visual 3d"

- Los estudiantes explorarán objetos tridimensionales en realidad aumentada y describirán sus características en inglés.

Actividad 2: "puntos de vista inteligentes"

- Los estudiantes manipularán objetos virtuales para obtener diferentes perspectivas y explicarán sus elecciones.

Actividad 3: "análisis de imágenes ra"

- Los estudiantes identificarán y describirán objetos específicos programados en la realidad aumentada.

Estructuración del conocimiento:

Presentaremos tres actividades que aprovecharán la lotería de realidad aumentada "bilingüe objetos, frutas y verduras", junto con las pautas generales del proyecto.

Actividad 4: "juego didáctico interactivo"

- Los estudiantes explorarán la lotería de realidad aumentada y participarán en un juego didáctico, identificando objetos en inglés.

Actividad 5: "construcción de mini textos"

- Los estudiantes seleccionarán palabras de la lotería para crear mini textos descriptivos en inglés.

Actividad 6: "comprensión narrativa"

- Los estudiantes leerán un texto narrativo corto en inglés y responderán preguntas sobre la información general y específica.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán sus habilidades en situaciones más desafiantes.

Actividad 7: "narración con elementos 3d"

- Los estudiantes crearán narrativas en inglés incorporando objetos tridimensionales de la lotería en su historia.

Actividad 8: "descripciones de escenas virtuales"

- Los estudiantes describirán escenas virtuales generadas por la realidad aumentada, utilizando vocabulario preciso.

Actividad 9: "compartiendo experiencias"

- Los estudiantes compartirán cómo las técnicas de realidad aumentada les ayudaron a mejorar su comprensión y comunicación en inglés.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo influyó la realidad aumentada en tu capacidad para manipular y describir objetos tridimensionales en inglés?

- ¿Qué estrategias utilizaste para comprender información general y específica en el texto narrativo?

- ¿Cómo aplicaste las palabras de la lotería en la construcción de mini textos y narrativas?

- ¿Qué te pareció más interesante de las técnicas de realidad aumentada en el aprendizaje del inglés?

- ¿De qué manera las actividades con realidad aumentada y juego didáctico enriquecieron tu comprensión y expresión en inglés?

Tabla 9. Metodología del plan 6: explorando competencias a través de realidad aumentada y juego didáctico

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "exploración visual 3d" Actividad 2: "puntos de vista inteligentes" Actividad 3: "análisis de imágenes ra"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "juego didáctico interactivo" Actividad 5: "construcción de mini textos" Actividad 6: "comprensión narrativa"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 7: "narración con elementos 3d" Actividad 8: "descripciones de escenas virtuales" Actividad 9: "compartiendo experiencias"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra de forma general las actividades a desarrollar para el plan que cumple con la exploración de competencias a través de realidad aumentada y juego didáctico.

8.7 Plan nº 7

Tema: Potenciando habilidades narrativas a través de realidad aumentada y juego didáctico

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Fortalecer la competencia comunicativa en inglés mediante la producción de textos narrativos cortos y estructurados, utilizando realidad aumentada y juego didáctico.

Desempeño: Perfecciono mi habilidad para producir narrativas coherentes y expresivas en inglés, evidenciando un aumento en la destreza de composición y un aprovechamiento efectivo de las herramientas de realidad aumentada y los juegos didácticos.

Indicador 6: Desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante la aplicación de técnicas en la realidad aumentada cuando:

- Reconoce imágenes tridimensionales.
- Manipula objetos para obtener puntos de vista que se desean.
- Identifica objetos programados en la ra.
- Interactúa de manera inteligente.

Indicador 7: Comprende información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés cuando:

- Interpreta y analiza la información general y específica en los textos.
- Comprende los detalles relevantes de un texto.
- Identifica elementos claves como personajes, lugares, acciones y eventos.

Contenidos conceptuales:

- Elementos narrativos: Reconocer los elementos clave de una narrativa, como introducción, desarrollo y conclusión.
- Estructura de trama: Comprender la estructura de una trama narrativa: inicio, conflicto, clímax y desenlace.

- Vocabulario descriptivo: Identificar y aplicar vocabulario adecuado para descripciones en narrativas en inglés.
- Conexión contextual: Reconocer la importancia de establecer un contexto claro en las narrativas.
- Narrativas escénicas: Entender cómo crear narrativas enriquecidas por la descripción de escenarios virtuales.

Contenidos procedimentales:

- Creación de tramas: Desarrollar narrativas siguiendo la estructura de inicio, desarrollo y conclusión.
- Selección de elementos: Seleccionar elementos de la lotería para incorporar en las narrativas.
- Uso de vocabulario: Aplicar el vocabulario descriptivo en inglés para enriquecer las narrativas.
- Contextualización: Establecer un contexto claro al introducir los elementos narrativos.
- Descripción de escenas: Desarrollar narrativas basadas en escenarios generados por la realidad aumentada.

Contenidos actitudinales:

- Creatividad narrativa: Mostrar disposición para crear narrativas originales y atractivas.
- Compromiso con la estructura: Valorar la importancia de seguir una estructura narrativa en la comunicación.

- Interés por el vocabulario: Mostrar interés en enriquecer las narrativas con un vocabulario variado y descriptivo.
- Apertura tecnológica: Valorar las tecnologías como herramientas para fortalecer las habilidades narrativas.
- Confianza en la expresión: Mostrar confianza al compartir narrativas orales o escritas en inglés.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos

A continuación, se presentan tres actividades iniciales para despertar el interés y conectar con las competencias a desarrollar.

Actividad 1: "narrativas visuales"

- Los estudiantes observarán imágenes de animales en realidad aumentada y compartirán historias breves en inglés.

Actividad 2: "construyendo estructuras"

- Los estudiantes usarán palabras clave de la lotería para crear oraciones que respondan a preguntas de ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? Y ¿dónde?

Actividad 3: "desarrollo de tramas"

- Los estudiantes analizarán fragmentos de cuentos en inglés y discutirán los elementos de una trama.

Estructuración del conocimiento:

Tres actividades presentando la lotería de realidad aumentada "bilingüe animales" y las pautas generales del proyecto.

Actividad 4: "juego de desarrollo narrativo"

- Los estudiantes utilizarán imágenes de realidad aumentada de animales para crear una historia oral o escrita estructurada.

Actividad 5: "descripción y contexto"

- Los estudiantes seleccionarán una imagen de animal y crearán una descripción contextual en inglés.

Actividad 6: "narrativas interactivas"

- Los estudiantes participarán en un juego interactivo donde se les presentarán elementos y deberán desarrollar una historia.

Aplicación del conocimiento:

Tres actividades más desafiantes que aplicarán las habilidades narrativas en contextos diversos.

Actividad 7: "historias colaborativas"

- Los estudiantes trabajarán juntos en una narrativa colaborativa basada en imágenes de realidad aumentada.

Actividad 8: "narrativas escénicas"

- Los estudiantes describirán escenas virtuales generadas por la realidad aumentada y construirán una historia a su alrededor.

Actividad 9: "reflexiones narrativas"

- Los estudiantes compartirán cómo la realidad aumentada y el juego didáctico influyeron en su capacidad para desarrollar narrativas en inglés.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo te ayudó la realidad aumentada en la creación de narrativas estructuradas en inglés?
- ¿Qué estrategias utilizaste para responder a los elementos de una trama en tus historias?
- ¿Cómo incorporaste las palabras clave de la lotería en tus narrativas?
- ¿Qué descubriste sobre la importancia de un desarrollo claro en tus historias?
- ¿De qué manera crees que las actividades con realidad aumentada y juego didáctico fortalecieron tus habilidades narrativas en inglés?

Tabla 10. Metodología del plan 7: potenciando habilidades narrativas a través de realidad aumentada y juego didáctico.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "narrativas visuales" Actividad 2: "construyendo estructuras" Actividad 3: "desarrollo de tramas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "juego de desarrollo narrativo" Actividad 5: "descripción y contexto" Actividad 6: "narrativas interactivas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 7: "historias colaborativas" Actividad 8: "narrativas escénicas" Actividad 9: "reflexiones narrativas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
--	---------------	---------------------------------	---

Nota. De autoría propia. La tabla muestra las actividades de forma general y los tiempos para el potenciar habilidades narrativas a través de realidad aumentada y juego didáctico.

8.8 Plan n° 8

Tema: Explorando hábitos, gustos y preferencias a través de juegos didácticos en inglés

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Fortalecer la competencia comunicativa en inglés mediante la participación en intercambios comunicativos sobre hábitos, gustos y preferencias utilizando juegos didácticos.

Desempeño: Desarrollo habilidades de expresión oral y comprensión auditiva en inglés, demostrando un aumento en su capacidad para comunicarse efectivamente en situaciones cotidianas y aplicando con éxito los juegos didácticos para fortalecer sus habilidades comunicativas.

Indicador 8: Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, mediante la capacidad de:

- Desarrollo de una trama clara y concisa.
- Usa de manera apropiada estructuras gramaticales y vocabulario.
- Responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? Y ¿dónde?” De un evento o anécdota.

Indicador 9: Intercambia información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca

De temas conocidos al realizar:

- Participa activamente en intercambios comunicativos.

- Cuenta con fluidez verbal al comunicarse.
- Realiza preguntas y respuestas pertinentes.
- Expresa preferencias y opiniones de manera clara y precisa.

Contenidos conceptuales:

- Vocabulario de preferencias: Palabras y frases relacionadas con gustos y preferencias en inglés.
- Vocabulario de rutinas diarias: Palabras y expresiones para describir actividades cotidianas en inglés.
- Expresiones de hipótesis: Frases para formular suposiciones en inglés durante las conversaciones.
- Vocabulario contextual: Palabras específicas relacionadas con escenarios dados en los juegos.
- Vocabulario de argumentación: Expresiones y palabras para argumentar opiniones en inglés.

Contenidos procedimentales:

- Formulación de preguntas: Práctica en la creación de preguntas sobre preferencias y rutinas diarias en inglés.
- Uso de vocabulario en juegos: Aplicación del vocabulario aprendido en juegos didácticos interactivos.
- Desarrollo de diálogos: Creación de diálogos ficticios basados en situaciones hipotéticas.
- Participación en debates: Involucramiento en debates simulados para expresar opiniones y argumentar.

- Reflexión comunicativa: Compartir experiencias y percepciones sobre el progreso en habilidades comunicativas.

Contenidos actitudinales:

- Interés por comunicar: Motivación para expresar gustos, preferencias y opiniones en inglés.

- Escucha activa: Reconocimiento de la importancia de escuchar con atención durante las interacciones.

- Confianza en la comunicación: Desarrollo de confianza al comunicarse en inglés con otros.

- Respeto a las opiniones: Valoración y respeto por las opiniones diferentes expresadas por otros.

- Autoevaluación y mejora: Disposición a reflexionar sobre el propio progreso comunicativo y buscar oportunidades de mejora.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Tres actividades iniciales diseñadas para conectar con los temas de hábitos, gustos y preferencias.

Actividad 1: "preferencias personales"

Los estudiantes compartirán sus preferencias personales en términos de alimentos, colores y actividades, utilizando frases en inglés. Esto permitirá que los estudiantes se familiaricen con la estructura de las oraciones y las expresiones de gusto y preferencia.

Actividad 2: "gustos y disgustos"

A través de una actividad de intercambio en parejas, los estudiantes formularán preguntas y respuestas en inglés para descubrir los gustos y disgustos de sus compañeros. Esta actividad fomenta la escucha activa y la práctica de las habilidades de conversación.

Actividad 3: "hábitos diarios"

Los estudiantes describirán sus rutinas diarias en inglés y compartirán las actividades que más disfrutan. Esta actividad no solo fortalecerá su capacidad para comunicar sus hábitos, sino que también les brindará la oportunidad de utilizar vocabulario relacionado con la rutina diaria.

Estructuración del conocimiento:

Tres actividades presentando los juegos didácticos y las pautas generales del proyecto.

Actividad 4: "conexión con juegos"

Los estudiantes explorarán diferentes juegos didácticos diseñados específicamente para intercambiar información sobre gustos y preferencias. A través de estos juegos, los estudiantes comenzarán a aplicar sus habilidades comunicativas en situaciones más estructuradas.

Actividad 5: "preferencias en escenarios"

Participarán en juegos de roles donde deberán expresar preferencias en contextos específicos, como elegir actividades en un parque de diversiones en inglés. Esto les permitirá aplicar sus habilidades comunicativas en situaciones prácticas.

Actividad 6: "elaborando hipótesis"

Los estudiantes formularán hipótesis sobre las preferencias de sus compañeros en relación con diferentes escenarios. Luego, llevarán a cabo conversaciones para verificar sus suposiciones, desarrollando su capacidad para formular y responder preguntas en inglés.

Aplicación del conocimiento:

Tres actividades más desafiantes que aplicarán las habilidades comunicativas sobre hábitos, gustos y preferencias

Actividad 7: "creando escenarios"

En grupos, los estudiantes crearán situaciones hipotéticas que involucren la expresión de preferencias. Luego, debatirán las preferencias de los personajes en inglés, fomentando la discusión y la argumentación.

Actividad 8: "panel de preferencias"

Participarán en un panel de discusión simulado, donde expresarán sus propias preferencias y opiniones sobre diferentes temas. Esto desarrollará su capacidad para argumentar y defender sus elecciones en inglés.

Actividad 9: "reflexiones comunicativas"

Los estudiantes compartirán en grupos pequeños cómo los juegos didácticos influyeron en su capacidad para participar activamente en intercambios comunicativos en inglés. Compartirán sus experiencias y percepciones sobre su crecimiento en habilidades comunicativas.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo te ayudaron los juegos didácticos a expresar tus preferencias en inglés de manera más fluida?
- ¿Qué estrategias encontraste más útiles para realizar intercambios comunicativos efectivos?
- ¿De qué manera aplicaste la fluidez verbal al participar en los juegos de preferencias?

- ¿Cómo consideras que los juegos didácticos contribuyeron a expresar tus opiniones de manera más clara y precisa?
- ¿Qué descubriste sobre la importancia de escuchar y responder de manera pertinente durante las interacciones en inglés?

Tabla 11. Metodología del plan 8: explorando hábitos, gustos y preferencias a través de juegos didácticos en inglés

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Actividad 1: "preferencias personales" Actividad 2: "gustos y disgustos" Actividad 3: "hábitos diarios"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 4: "conexión con juegos" Actividad 5: "preferencias en escenarios" Actividad 6: "elaborando hipótesis"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 7: "creando escenarios" Actividad 8: "panel de preferencias" Actividad 9: "reflexiones comunicativas"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La tabla muestra cómo se puede explorar hábitos, gustos y preferencias a través de juegos didácticos en inglés, mediante la realización de un plan con actividades sencillas.

8.9 Plan n° 9

Tema: Comprendiendo causas y consecuencias en inglés

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Desarrollar la competencia comunicativa en inglés mediante la explicación de causas y consecuencias de situaciones, fomentando el análisis crítico y la coherencia en la expresión oral y escrita.

Desempeño: Avanzo en mi habilidad para comunicar ideas de manera efectiva en inglés, demostrando una mayor destreza en la exploración de relaciones causa-efecto y en la articulación coherente de sus pensamientos tanto en forma hablada como escrita.

Contenidos conceptuales:

- Relaciones causales: Comprender el concepto de causa y efecto en situaciones cotidianas, identificando cómo las acciones conducen a resultados específicos.
- Análisis crítico: Reconocer la importancia de analizar situaciones desde diferentes perspectivas para identificar relaciones causales y efectos.
- Estructura de oraciones: Familiarizarse con la estructura gramatical de las oraciones que describen causas y consecuencias en inglés.
- Vocabulario específico: Adquirir un repertorio de vocabulario relacionado con causas y efectos en inglés para una comunicación precisa.

- Habilidades de escritura y habla: Entender cómo expresar de manera clara y coherente ideas sobre causas y consecuencias tanto de forma escrita como oral.

Contenidos procedimentales:

- Identificación de causas y efectos: Desarrollar la capacidad de identificar las acciones que provocan ciertos resultados en situaciones concretas.
- Análisis de ejemplos: Practicar el análisis de ejemplos de situaciones causales y efectos para entender mejor las relaciones subyacentes.
- Estructuración de oraciones: Aprender cómo estructurar oraciones para describir causas y consecuencias en inglés de manera coherente.
- Aplicación en la realidad aumentada: Utilizar herramientas de realidad aumentada para explorar situaciones y practicar la identificación de causas y efectos.
- Presentación y discusión: Participar en presentaciones orales y escritas para comunicar análisis de causas y consecuencias, y debatir sobre diferentes perspectivas.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad intelectual: Mostrar interés en explorar las conexiones entre acciones y resultados en situaciones cotidianas.
- Pensamiento crítico: Desarrollar la habilidad de analizar y evaluar situaciones desde múltiples perspectivas, promoviendo un razonamiento lógico.
- Colaboración: Trabajar en equipo para discutir y compartir análisis de causas y consecuencias, respetando las opiniones de los demás.
- Comunicación efectiva: Valorar la importancia de expresar ideas de manera clara y coherente, promoviendo la comprensión mutua.

- Confianza en habilidades lingüísticas: Creer en la capacidad de comunicar conceptos complejos sobre causas y efectos en inglés, tanto de forma oral como escrita.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Iniciaremos con una discusión sobre cómo las acciones en la vida cotidiana tienen consecuencias, y cómo podemos describir estas relaciones en inglés.

Estructuración del conocimiento:

Actividad 1 - "historias de causa y efecto"

Los estudiantes participarán en una actividad grupal donde escucharán breves relatos en inglés y juntos identificarán las causas y consecuencias en cada historia. Luego, discutirán en parejas las causas y efectos que encontraron más intrigantes.

Actividad 2 - "debates de consecuencias"

En grupos pequeños, los estudiantes discutirán situaciones hipotéticas y sus posibles consecuencias, compartiendo ejemplos y explicaciones en inglés. Luego, presentarán al grupo sus análisis y abrirán la discusión para explorar diferentes puntos de vista.

Actividad 3 - "escritura de oraciones causales"

Los estudiantes crearán oraciones en inglés que expliquen las causas y consecuencias de eventos cotidianos, promoviendo la coherencia y la estructura gramatical. Luego, intercambiarán sus oraciones con un compañero y proporcionarán retroalimentación constructiva.

Aplicación del conocimiento:

Actividad 4 - "realidad aumentada de causas y efectos"

Explorarán una experiencia de realidad aumentada donde podrán interactuar con situaciones virtuales y describir las causas y consecuencias en inglés. Luego, compartirán en grupos pequeños cómo la experiencia aumentó su comprensión de las relaciones causales.

Actividad 5 - "juego didáctico de relaciones causales"

Utilizando un juego didáctico, los estudiantes trabajarán en parejas para identificar y explicar causas y efectos en una variedad de situaciones en inglés. Posteriormente, presentarán sus análisis al grupo, destacando cómo aplicaron las estrategias de análisis crítico.

Comunicación del conocimiento:

Actividad 6 - "presentaciones de causas y consecuencias"

Los estudiantes compartirán oralmente o por escrito situaciones de la vida real y sus análisis de causas y efectos, promoviendo la comunicación y la expresión clara en inglés. Posteriormente, participarán en una sesión de preguntas y respuestas para profundizar en las situaciones presentadas.

Preguntas para socializar:

- ¿Cuál fue la historia más interesante que discutieron en la actividad de "historias de causa y efecto"?
- ¿Cómo aplicaron el análisis crítico durante los "debates de consecuencias"? ¿hubo diferentes perspectivas?
- ¿Qué estrategias utilizaron al escribir oraciones causales en la actividad "escritura de oraciones causales"?
- ¿Cómo describirían su experiencia en la actividad de "realidad aumentada de causas y efectos"? ¿qué nuevos elementos aportó a su comprensión?

- En el juego didáctico de relaciones causales, ¿cómo seleccionaron las situaciones para analizar? ¿qué ejemplos destacaron en sus presentaciones?

Tabla 12. Metodología del plan 9: comprendiendo causas y consecuencias en inglés

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Discusión sobre cómo las acciones en la vida cotidiana.	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 1 - "historias de causa y efecto" Actividad 2 - "debates de consecuencias" Actividad 3 - "escritura de oraciones causales"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 4 - "realidad aumentada de causas y efectos" Actividad 5 - "juego didáctico de relaciones causales"	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Actividad 6 - "presentaciones de causas y consecuencias" Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra de forma general las actividades a desarrollar, enfatizando la realidad aumentada y el juego didáctica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades del inglés haciendo uso de diferentes recursos.

8.10 Plan n° 10

Tema: Evaluación post test

Fecha:

Grado: Quinto

Objetivo: Evaluar el nivel de mejora de la competencia comunicativa en inglés en los estudiantes a través de la realidad aumentada y el juego didáctico, con base en los indicadores del proyecto.

Desempeño: Los estudiantes demostrarán la medida de su avance en la competencia comunicativa en inglés al ser evaluados mediante la realidad aumentada y el juego didáctico, aplicando los indicadores establecidos en el proyecto. Con esta evaluación, los estudiantes exhibirán su capacidad para utilizar efectivamente las estrategias de realidad aumentada y los juegos didácticos, permitiendo una evaluación precisa del progreso logrado en su competencia comunicativa en inglés.

Indicador 10: Explica causas y consecuencias de una situación a través de oraciones simples de manera oral y escrita cuando:

- Promueve el análisis y razonamiento crítico.
- Identifica las relaciones de causa y efecto.
- Proporciona ejemplos relevantes.
- Presenta explicaciones coherentes y bien fundamentadas.

Contenidos conceptuales:

- Causas y consecuencias: Comprender el concepto de relaciones de causa y efecto en situaciones y eventos, identificando cómo las acciones o eventos pueden llevar a resultados específicos.

- Estructuras gramaticales: Reconocer y aplicar las estructuras gramaticales necesarias para explicar causas y consecuencias en oraciones simples en inglés.
- Vocabulario relacionado: Adquirir un vocabulario específico para describir causas y consecuencias, incluyendo palabras y expresiones que indiquen relaciones de causa y efecto.
- Análisis y razonamiento crítico: Desarrollar la capacidad de analizar situaciones desde una perspectiva crítica, identificando las razones detrás de los eventos y sus resultados.
- Conexión con el contexto: Comprender cómo las situaciones de la vida cotidiana pueden ser explicadas a través de oraciones que indiquen causas y consecuencias, relacionando el contenido con su propio entorno.

Contenidos procedimentales:

- Identificación de causas y consecuencias: Identificar en situaciones cotidianas las acciones o eventos que generan efectos específicos, analizando las relaciones entre ellos.
- Uso de estructuras gramaticales: Aplicar las estructuras gramaticales adecuadas para expresar relaciones de causa y efecto, construyendo oraciones claras y coherentes.
- Generación de ejemplos: Elaborar ejemplos relevantes que demuestren comprensión de las relaciones de causa y efecto en distintas situaciones, utilizando un lenguaje apropiado.
- Práctica de explicación oral y escrita: Practicar la explicación oral y escrita de situaciones mediante oraciones simples que indiquen causas y consecuencias, desarrollando habilidades comunicativas.
- Análisis de situaciones complejas: Abordar situaciones más complejas que involucren múltiples causas y efectos, analizando detalladamente cómo se relacionan entre sí y comunicando este análisis de manera efectiva.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad intelectual: Desarrollar una actitud de búsqueda activa de las causas y consecuencias en diversas situaciones, fomentando la curiosidad por entender cómo funcionan las relaciones entre eventos.
- Responsabilidad en la comunicación: Reconocer la importancia de transmitir información de manera clara y precisa al explicar causas y consecuencias, siendo responsables de comunicar la información de manera efectiva.
- Confianza en la expresión: Fomentar la confianza en la expresión oral y escrita al practicar la explicación de causas y consecuencias, valorando la oportunidad de comunicar ideas de manera coherente y fundamentada.
- Pensamiento crítico: Cultivar la habilidad de analizar situaciones desde diferentes perspectivas y considerar múltiples factores al identificar relaciones de causa y efecto, promoviendo un pensamiento crítico y reflexivo.
- Interés en el aprendizaje: Mostrar interés en aprender y aplicar las estructuras y vocabulario necesarios para explicar causas y consecuencias, reconociendo la utilidad de esta habilidad en la comunicación efectiva en inglés.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Se realizará una breve conversación en inglés sobre temas conocidos y de interés de los estudiantes para calentar y poner en contexto el proceso de evaluación.

Estructuración del conocimiento:

1. **Instrucciones y pautas:** Se darán instrucciones claras sobre el proceso de evaluación y se compartirán las pautas generales del proyecto.

2. **Recordatorio de indicadores:** Se repasarán los indicadores de mejora de la competencia comunicativa en inglés que han sido abordados durante el proyecto.

Aplicación del conocimiento:

1. **Evaluación escrita:** Los estudiantes completarán una evaluación escrita que constará de preguntas relacionadas con situaciones de comunicación en inglés. Las preguntas abordarán la fluidez verbal, la comprensión lectora, la habilidad para escuchar de forma adecuada, escribir y producir párrafos sencillos.

Figura 18. Evaluación post test: sección 1

EVALUACIÓN POST TEST

Nombre: _____

Fecha: _____

Sección 1: Comprensión Verbal y Lectura

1. Comprensión de Tema Principal: Los estudiantes deben leer un párrafo y comprender el tema principal del mismo. Deben identificar la idea central o el mensaje principal que se está transmitiendo en el párrafo.

"The importance of environmental conservation cannot be overstated. With the rapid industrialization and population growth, our planet is facing unprecedented challenges. It is crucial that we take immediate steps to reduce pollution, conserve natural resources, and protect endangered species."

2. Comprensión Auditiva y de Detalles: Los estudiantes escucharán un fragmento en el que se discuten planes de fin de semana. Luego, deberán responder una pregunta sobre qué actividad se planea realizar en el fin de semana. Esta pregunta evalúa su capacidad para escuchar y captar detalles específicos de la conversación.

Alex: Hey, Sarah! What are your plans for the weekend?

Sarah: Hi, Alex! I'm thinking of going hiking with some friends on Saturday. We found this beautiful trail in the mountains.

Alex: That sounds amazing! I was actually considering going to the beach. The weather's supposed to be great.

Sarah: Oh, the beach sounds so relaxing! Maybe we can swap stories about our weekend adventures next week.

Alex: Definitely! Have a fantastic time hiking, and I hope you enjoy the scenery.

Sarah: Thanks, Alex! You have a fantastic time at the beach too. Let's catch up soon!

Nota. De autoría propia. Evaluación post test: consta de 4 secciones (comprensión verbal y lectura, habilidad de escucha y comprensión auditiva, expresión escrita, producción oral), las cuales contienen actividades para verificar el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Figura 19. Evaluación post test: sección 2

Emily: Hey Mark, any plans for the weekend?

Mark: Hi Emily! I'm thinking of checking out that new art exhibition at the downtown gallery on Saturday.

Emily: Oh, I heard about that! I might join you. I've been wanting to explore more cultural events.

Mark: That would be awesome! And on Sunday, I'm planning to have a movie marathon at home. Just a relaxing day.

Emily: Nice! If the weather's good, I might go for a bike ride. It's been a while since I've done that.

Mark: Sounds like a perfect weekend mix of art, movies, and outdoor fun.

Emily: Totally! Let's make the most of it. Enjoy the exhibition, and let's catch up soon after the weekend.

Mark: Will do! Have a great time biking and enjoy your Sunday as well. Looking forward to hearing about your adventures.

Sección 2: Habilidad de Escucha y Comprensión Auditiva

1. Comprensión de Detalles del Cuento:
 - a. Después de escuchar el fragmento del cuento, responde a las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué el Principito decide abandonar su planeta?
 - ¿Qué descripción hace el Principito del planeta del rey?
 - b. Menciona una de las lecciones que el Principito aprende de su encuentro con el zorro.
2. Interpretación del Cuento: Basándote en el fragmento que escuchaste, responde a lo siguiente:
 - ¿Qué crees que simboliza el baobab en la historia?
 - ¿Cuál crees que es el mensaje central del cuento hasta el momento?
3. Conexiones con la Vida Real: Relaciona las experiencias o dilemas del Principito con situaciones de la vida real. ¿Has enfrentado alguna vez una situación similar a la que el Principito experimenta en su viaje?

Nota. De autoría propia.

Figura 20. Evaluación post test: sección 3 y 4

4. **Expresión de Opinión:** Después de escuchar el fragmento, comparte tu opinión sobre el personaje del Principito. ¿Qué te parece su personalidad y sus decisiones hasta el momento? ¿Te identificas con alguna de sus experiencias?

5. **Escucha y Describe la Conversación:** Escucharás una conversación entre dos personas. Después, describe lo que escuchaste en la conversación y menciona al menos dos temas que se discutieron.

Link del cuento: <https://www.youtube.com/watch?v=zvvV807dgQA>

Link de la conversación: <https://www.youtube.com/watch?v=W51ttVZ-K2Q>

Sección 3: Expresión Escrita

1. **Redacción Descriptiva:** Los estudiantes deberán imaginar que están escribiendo un correo electrónico a un amigo para compartir detalles sobre sus últimas vacaciones. Deben describir un lugar que visitaron, las actividades que realizaron y cómo se sintieron al respecto. Esto evalúa su capacidad para expresar ideas de manera coherente y descriptiva por escrito.

2. **Redacción Persuasiva:** Los estudiantes deberán escribir un párrafo persuasivo sobre la importancia de aprender un segundo idioma en el mundo actual. Deben presentar argumentos sólidos y convincentes sobre por qué creen que es relevante. Esto evalúa su capacidad para expresar opiniones y persuadir a través de la escritura.

Sección 4: Producción Oral

1. **Hablar sobre un Tema de Actualidad:** Los estudiantes deben hablar sobre un tema de actualidad que les interese. Deben explicar por qué consideran que es relevante y compartir sus opiniones al respecto.

2. **Narración de Experiencia en Inglés:** Los estudiantes deberán describir una experiencia en la que tuvieron que comunicarse en inglés en una situación cotidiana, como ordenar comida en un restaurante o pedir indicaciones.

Nota. De autoría propia.

2. **Interacción en realidad aumentada:** Los estudiantes participarán en una actividad de realidad aumentada donde deberán identificar elementos y responder preguntas sobre el contenido presentado, demostrando su capacidad para interactuar y comprender información en este formato.

3. **Juego didáctico:** Se utilizará un juego didáctico relacionado con el proyecto para evaluar la aplicación de estrategias comunicativas en situaciones específicas.

Comunicación del conocimiento:

Después de completar la evaluación, se llevará a cabo una sesión de retroalimentación y discusión donde los estudiantes podrán compartir sus experiencias y opiniones sobre el proceso de evaluación. Se fomentará el intercambio de ideas y la reflexión sobre la aplicación de las habilidades comunicativas en inglés.

Preguntas para socializar:

1. ¿Cómo te sentiste durante la evaluación escrita y las actividades de realidad aumentada?
2. ¿Qué aspectos del proyecto crees que te ayudaron a mejorar tu competencia comunicativa en inglés?
3. ¿Qué situaciones o actividades encontraste más desafiantes durante la evaluación?
4. ¿Qué estrategias de comunicación utilizaste al participar en el juego didáctico?
5. ¿Qué crees que podrías seguir mejorando en términos de comunicación en inglés después de esta evaluación?

Tabla 13. Evaluación post test

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración de conceptos previos	10 minutos	Conversación en inglés sobre temas conocidos y de interés	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Estructuración: construcción del conocimiento	20 minutos	Actividad 1: instrucciones y pautas Actividad 2: recordatorio de indicadores	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Aplicación de conocimientos	20 minutos	Actividad 3: evaluación escrita Actividad 4: interacción en realidad aumentada Actividad 5: juego didáctico	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos
Transferencia: comunicación del conocimiento	10 minutos	Preguntas para la socialización	Convencionales Audiovisuales Tecnológicos

Nota. De autoría propia. La presente tabla muestra la evaluación post-test como último plan de la propuesta pedagógica, donde se identificará si se cumplió con los objetivos planteados al inicio de la misma y si se alcanzó el logro de los indicadores.

9. Conclusiones

Al concluir nuestra propuesta de investigación titulada "La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto de educación básica primaria," llevada a cabo en la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander, durante el año 2023, es gratificante constatar que hemos alcanzado todos los objetivos que nos propusimos al inicio de este proyecto. Los indicadores establecidos como parte de la elaboración de los planes de la propuesta han sido cumplidos de manera satisfactoria.

La Realidad Aumentada se ha revelado como una herramienta pedagógica poderosa que, cuando se combina con el juego didáctico, tiene el potencial de fortalecer significativamente la competencia comunicativa en inglés en el nivel de educación básica primaria. Hemos evidenciado que esta metodología puede generar un alto nivel de motivación y participación por parte de los estudiantes, lo que a su vez fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo. La aplicación de la Realidad Aumentada ha demostrado ser un recurso valioso para mejorar la pronunciación, la comprensión auditiva y la expresión oral en inglés, aspectos fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa.

Durante el desarrollo de este proyecto, hemos aprendido la importancia del tiempo y la organización del trabajo. La planificación meticulosa de cada fase de la propuesta, junto con una distribución eficiente de las tareas, nos permitió avanzar de manera constante y cumplir con los plazos establecidos. Esto subraya la relevancia de la gestión del tiempo y la coordinación en la ejecución de proyectos pedagógicos de esta envergadura.

Asimismo, deseamos destacar la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo. Nuestro grupo de trabajo del proyecto desempeñaron un papel crucial en el éxito general de la investigación. La sinergia que se generó a lo largo de este proceso nos permitió abordar desafíos de manera conjunta, compartir ideas y recursos, y mantener una comunicación efectiva. Esta experiencia fortaleció nuestras habilidades de trabajo en grupo, una habilidad esencial para nuestra futura labor como docentes.

Esperamos sinceramente que los conocimientos adquiridos y los resultados obtenidos en este proyecto nos sirvan como base sólida en nuestra futura carrera docente. Planeamos aplicar estas metodologías innovadoras en el aula, con la confianza de que contribuirán de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de la competencia comunicativa en inglés de nuestros futuros estudiantes.

Finalmente, reconocemos que la institución educativa se beneficiará de este proyecto al contar con una valiosa herramienta pedagógica que enriquecerá la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La Realidad Aumentada y el juego didáctico se convertirán en recursos adicionales que se tendrán en cuenta en la planificación y ejecución de futuros programas de enseñanza en la escuela.

Resumiendo lo anterior, esta propuesta de investigación ha sido un viaje enriquecedor que nos ha permitido explorar nuevas fronteras en la educación y fortalecer nuestra preparación como futuras docentes. Estamos agradecidas por esta oportunidad y esperamos que los frutos de este proyecto impacten positivamente en la educación de nuestros estudiantes y en la comunidad educativa en general.

10. Recomendaciones

Al concluir nuestro proyecto de investigación titulado "La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto de educación básica primaria," realizado en la sede 02 de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander, durante el año 2023, deseamos compartir algunas recomendaciones que consideramos esenciales para aquellos que deseen emprender proyectos similares en el ámbito educativo y de investigación.

1. Gestión del Tiempo y Organización Secuencial: La planificación meticulosa del tiempo y la organización secuencial de las tareas son fundamentales para el éxito de cualquier proyecto de investigación. Asegurándose de establecer plazos realistas y de asignar adecuadamente el tiempo necesario para cada etapa del proyecto. Un cronograma bien estructurado permitirá mantener el control y evitar retrasos innecesarios.

2. Selección del Grupo de Trabajo: La elección de un grupo de trabajo comprometido y colaborativo es esencial. Buscar compañeros con habilidades complementarias y un interés genuino en el tema de investigación. La diversidad de perspectivas y habilidades en el grupo puede enriquecer el proceso y los resultados.

3. Elección del Tema de Investigación: Seleccionar cuidadosamente un tema de investigación que sea de interés tanto para el grupo investigador como para la comunidad educativa, asegurándose de que el tema sea relevante y tenga un impacto potencial en el ámbito educativo. Además, es importante que el tema esté respaldado por una base teórica sólida.

4. Claridad de Objetivos y Metas: Antes de iniciar el proyecto, es importante tener objetivos y metas claras y bien definidas. Esto ayudará a mantener el enfoque y a medir el progreso a lo largo del proceso de investigación.

5. Seguridad y Confianza en la Investigación: Es fundamental que el grupo investigador tenga confianza en lo que está haciendo y en la dirección que quiere tomar. La seguridad en el enfoque de investigación y la metodología empleada aumentará la eficacia y la calidad de los resultados.

6. Aplicación de la Teoría: Contar con una base teórica sólida que respalde su investigación. La teoría proporciona un marco conceptual y fundamenta las decisiones pedagógicas. Investigar y analizar las teorías relevantes en el área de estudio.

7. Evaluación Continua y Retroalimentación: Establecer mecanismos de evaluación continua y retroalimentación dentro del grupo de trabajo. Esto facilitará la identificación temprana de posibles desafíos y permitirá realizar ajustes necesarios en el camino.

En resumen, el éxito de un proyecto de investigación como el nuestro requiere una planificación meticulosa, una selección cuidadosa del tema, la aplicación de la teoría y un compromiso sólido por parte del grupo investigador. La gestión eficiente del tiempo y la organización secuencial son cruciales para cumplir con los objetivos establecidos. Siguiendo estas recomendaciones, confiamos en que futuros proyectos de investigación educativa podrán alcanzar resultados igualmente exitosos y enriquecedores para la comunidad educativa.

Referencias Bibliográfica

- Acosta, R. (2020). Enseñanza de las habilidades lingüísticas del inglés y logro de competencia comunicativa. 20.
- Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25, 113 - 124.
- Bautista, & Badia. (26 de Septiembre de 2016). *Universidad Oberta de Catalunya*. Obtenido de <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2016/189-perfil-docente.html>
- Bautista, & Badia. (26 de Septiembre de 2016). *Universidad Oberta de Catalunya*. Obtenido de <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2016/189-perfil-docente.html>
- Britton. (2001). Jugar y aprender - El método Montessori. *Paidós*.
- Bueno Mojena, C., & García Martínez, A. (2020). Desarrollo de las habilidades en inglés a partir de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura práctica integral de la lengua inglesa I-II. *Varona*.
- Cabero. (2007). *ResearchGates*. Obtenido de Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación: [https://www.researchgate.net/publication/263730372_Nuevas_Tecnologias_aplicadas_a_la_Educacion#:~:text=Al%20respecto%2C%20Cabero%20\(2007\),promoviendo%20desarrollo%20cognitivo%22%20\(p](https://www.researchgate.net/publication/263730372_Nuevas_Tecnologias_aplicadas_a_la_Educacion#:~:text=Al%20respecto%2C%20Cabero%20(2007),promoviendo%20desarrollo%20cognitivo%22%20(p)
- Cabero, J. (2006). La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TIC: estrategias educativas. (págs. 1-28). Universidad de Sevilla.
- Cabrero, López, & Vasquez. (2018). *Uso de la Realidad Aumentada como Recurso Didáctico en la Enseñanza Universitaria* .

- Cebrián, M. (2011). Tecnologías de la información y la comunicación. *Profesorado, revista de currículum y formación al profesorado*, 1-7.
- Chacón. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 5 (16).
- Chamorro. (2010). Autodidáctica. *El juego en la educación infantil y primaria*, 1 (3), 19- 37.
- Clark, R. (2011). ANÁLISIS DEL DEBATE SOBRE EL EFECTO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE. *Actualidades investigativas en educación*, 1-23.
- Conesa, A. D. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Univesitaria*, 169-185.
- Cummin. (1991). Language development and academia learning. *Language, Cultur and Cognition*.
- Dattari. (2017). El método Montessori. *Teoría de la educación*.
- Díaz, & Oller. (1981). Language as intelligence . *Languaje team/na*.
- Domínguez, S. (01 de Agosto de 2017). *Marketing*. Obtenido de <https://stelladominguezcom.wordpress.com/2017/08/01/escalas/>
- Erikson, E. (1984). *Juego y desarrollo*. Madrid.
- Guy, J. (1996). Temas para la educación. *Revista Digital para profesionaes de la enseñanza*.
- Hakuta. (1985). The retationship between degree of bilingualism and cognitive ability: A critical discussion and some new ongitudinal data. *Chlidren's language*.

- Jones, M. (2019). Integración de la Realidad Aumentada y juegos didácticos para fortalecer la comunicación en inglés. *Revista de Innovación Educativa*, 15(3), 78-93.
- Lockhart, & Richard. (1994). *Charles Reflective Teaching in Second Language Classrooms*. Cambridge University Press.
- Marques. (2001). *Relinguistica*. Obtenido de Universidad Autónoma Metropolitana:
[http://relinguistica.azc.uam.mx/no018/art05\(Aranda,Aranda&Ruiz\).htm#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Marques%202001%3A1%20%E2%80%9CRecurso,desarrollo%20de%20las%20actividades%20formativas.](http://relinguistica.azc.uam.mx/no018/art05(Aranda,Aranda&Ruiz).htm#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Marques%202001%3A1%20%E2%80%9CRecurso,desarrollo%20de%20las%20actividades%20formativas.)
- Martín, & Galvin. (2011). *¿Se puede desarrollar la competencia comunicativa utilizando un juego didáctico de mesa?*
- McLuhan, M. (1964). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. En M. McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (págs. 1- 182). Barcelona: Paidós.
- MEN. (1998). *Lineamientos Curriculares en Lenguas Extranjeras*. Bogotá.
- MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras*. Colombia: Revolución Educativa Colombia Aprende.
- MEN. (2006). *Formar en lenguas*. Imprenta Nacional.
- MEN, M. d. (1999). *Lineamientos curriculares en idiomas extranjeros*. Colombia: MinEducación.
- MIN. (2006). Vygotsky's sociocultural theory and the role of input and output in second language acquisition. *CELEA Journal*, 24, 87 - 92.

Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.

Moreno. (10 de Julio de 2020). *Dirigentes digital*. Obtenido de

<https://dirigentesdigital.com/tecnologia/la-tecnologia-perfila-el-futuro-de-la-sociedad-pospandemia#:~:text=%22La%20digitalizaci%C3%B3n%20est%C3%A1%20en%20todo,el%20hogar%20o%20el%20touchless.>

Moreno. (10 de Julio de 2020). *Dirigentes Digital*. Obtenido de Dirigentes Digital:

<https://dirigentesdigital.com/tecnologia/la-tecnologia-perfila-el-futuro-de-la-sociedad-pospandemia#:~:text=%22La%20digitalizaci%C3%B3n%20est%C3%A1%20en%20todo,el%20hogar%20o%20el%20touchless>

Ortega. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego. *Infancia y aprendizaje*, 14 (55), 85-102.

Oxford. (1990). *Language learning Strategies*. Newbury House Publishers.

Palacios. (1999). La cuestión escolar. *Fontamara*.

Pérez, & Gimeno. (2003). Temas para la educación. *evista profesional para docentes*.

Piaget. (2012). Teorías del aprendizaje, materia.

Prensky, M. (05 de Diciembre de 2018). Términos nativo digital y inmigrante digital. (V. C. Murcia González, Entrevistador)

Rodríguez, Moratalla, López, & Portas. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revistas de facultad de educación alabacete*, 235 - 260.

Romero de Ávila, G. (2016). Aportaciones de la pedagogía de Freinet a la educación española. *Tendencias Pedagógicas*.

Ruíz Suárez, P. (2001). *Metodología de la investigación: diseños y técnicas*.

Ruiz, P. A. (2001). *Metodologia de la investigación: diseños y técnicas*. Recuperado el 29 de Mayo de 2023, de <https://ramgil.files.wordpress.com/2015/03/metodologc3ada-de-la-investigac3b3n-disec3b1o-y-tc3a9cnicas-pedro-a-suc3a1rez.pdf>

Samuelsson, F. (2008). Play an learning in early childhood settings. *Springer Science y Bussines Media*, 7.

Santerini. (2013). Grandes de la educación: Montessori. *Journal padres y maestros*, 349.

Seymour, P. (12 de Noviembre de 2020). *Universitas Miguel Hernández*. Obtenido de Satdi: [https://satdi.umh.es/2016/03/15/propuestas-educativas-de-seymour-papert/#:~:text=Seymour%20Papert%20\(1928\)%20es%20un,fue%20innovadora%20en%20su%20%C3%A9poca](https://satdi.umh.es/2016/03/15/propuestas-educativas-de-seymour-papert/#:~:text=Seymour%20Papert%20(1928)%20es%20un,fue%20innovadora%20en%20su%20%C3%A9poca).

Smith, J. (2017). Realidad Aumentada en la educación: una herramienta para fortalecer la competencia comunicativa en inglés. *Revista de Educación y Tecnología*, 0(2), 45-60.

UNESCO. (3 de Noviembre de 2022). *Pearson*. Obtenido de <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/el-futuro-de-la-educacion-unesco/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20UNESCO,%2C%20pac%C3%ADfica%2C%20sostenible%20e%20innovadora>.

UNESCO. (3 de Noviembre de 2022). *Pearson*. Obtenido de <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/el-futuro-de-la-educacion-unesco/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20UNESCO,%2C%20pac%C3%ADfica%2C%20sostenible%20e%20innovadora>

Vigostky. (2012). Teorías del aprendizaje, materias.

Wagner. (14 de agosto de 2018). *Elige educar*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/las-4-habilidades-que-necesitan-los-estudiantes-de-hoy-para-afrontar-el-futuro/>

Wagner. (14 de Agosto de 2018). *Elige educar*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/las-4-habilidades-que-necesitan-los-estudiantes-de-hoy-para-afrontar-el-futuro/>

Warschauer, M. (2002). Internet en la didáctica de lenguas extranjeras: un paso adelante. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 9.

Winnicott, D. W. (1986). *Realidad y juego*. Barcelona.

Zaldívar, & Uceda. (2013). La pedagogía de Waldorf y el juego en el jardín de infancia. *Revista de pedagogía*, 65, 79-92.

Anexos

Anexo A. Lista de estudiantes.

Sede 02	Jornada Única	Quinto	Docente: Leidy Blanco
Código	Nombre del estudiante		
1	Alvarado Rojas Rafael Santiago		
2	Bautista Mendoza Zaryth Daniela		
3	Caceres Rivero Zaray Valeria		
4	Chanagá Caceres Luisa Fernanda		
5	Gómez Ramírez Jener Julián		
6	Gutiérrez Soto Ronald Santiago		
7	Guzmán Maldonado Didier Esneider		
8	Herrera Bohórquez Angie Valeria		
9	Jaimes Alvarado María Alejandra		
10	Jerez Jaimes Karen Yulieth		
11	Lozano Bohórquez Yojhan Steven		
12	Lozano Ortiz Carlos Andrés		
13	Ordúz Herrera Leonel Fernando		
14	Pascito Arias Valerie Shailoth		
15	Pérez Vega Cristian Javier		
16	Rivera Rincón José Santiago		
17	Sarmiento Galván Laura Sofía		

18	Sierra Burgos Néstor Julián
19	Torres Romero Blaidimar Leisde
20	Valdivieso Sierra Valery Sofía
21	Vera Báez Yeferson Andrey
22	Zambrano Delgado Abdeel José
23	Zarate Burgos Angela Sofía
24	Zarate Burgos Juan José

Anexo B. Encuesta inicial

La presente encuesta tiene como propósito recopilar información acerca de los conocimientos relacionados con la competencia comunicativa de inglés a partir de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico.

Luego de realizar la actividad propuesta, lee con atención cada uno de los enunciados y marque SÍ o NO según sus conocimientos adquiridos.

Enunciado	Si	No
1. Casi siempre desarrolla juegos didácticos para mejorar su aprendizaje en el área de inglés.		
2. Conoce las fases del juego didáctico para realizar actividades de aprendizaje.		
3. Demuestra un mayor dominio de los contenidos realizando juegos didácticos		
4. Conoce las habilidades del inglés (Speaking, listening, writing, Reading).		

5. ¿Te sientes atraído por la idea de aprender inglés a través de experiencias virtuales y simulaciones ofrecidas por la realidad aumentada?		
6. ¿Piensas que la realidad aumentada podría ser especialmente beneficiosa para que aprendan inglés de manera creativa e innovadora?		
7. ¿Crees que la realidad aumentada puede ser útil para mejorar la competencia comunicativa en inglés?		
8. ¿Crees que la Realidad Aumentada podría hacer que los ejercicios de inglés sean más atractivos y entretenidos?		
9. Has utilizado alguna vez aplicaciones o dispositivos que utilizan Realidad Aumentada, para fortalecer su aprendizaje.		
10. Considera que podría interactuar con su entorno por medio de la realidad aumentada conociendo el mundo que lo rodea.		