



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
AUTORIDAD EDUCATIVA FEDERAL EN LA CIUDAD DE MÉXICO
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y
ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO
CENTRO DE ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO EN LA CIUDAD
DE MÉXICO
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA DIVISIÓN DE POSGRADO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN
ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA
DEL COLEGIO KOINOBORI**

DOCUMENTO

Que para obtener el Diploma de la

ESPECIALIDAD

**EN INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA PARA
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

P r e s e n t a

SANDRA GARCÍA BRAVO

Asesor: Dr. Benjamín Pascual Salín Pascual

Ciudad de México, 2025

**JORGE ALBERTO CHONA PORTILLO
DIRECTOR DEL CENTRO DE ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO
EN LA CIUDAD DE MÉXICO
PRESENTE**

Comunicamos a Usted que se ha revisado el documento titulado ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO KOINOBORI ” elaborado por la alumna SANDRA GARCÍA BRAVO que presenta para obtener el Diploma correspondiente a la “Especialidad en Intervención Psicopedagógica para Educación Secundaria” se considera que cubre los requisitos teóricos metodológicos que exige un documento de esta naturaleza por lo que se emite el DICTAMEN APROBATORIO para que presente la réplica correspondiente.

Se extiende la presente en la Ciudad de México a _30_ de _abril_ del 2025.

ATENTAMENTE



**Benjamín Pascual Salín Pascual
Asesor**



**Lizbeth Marilynd Sánchez García.
Lector**

Índice de contenido

CAPÍTULO I. Problematización y alcances de la investigación ...	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Preguntas de investigación	13
1.3 Objetivo general.....	13
1.3.1 Objetivos específicos	13
1.4 Justificación	14
Capítulo II Marco Contextual.	15
2.1 Contexto	15
2.2 Condicionantes de la escuela	18
Capítulo III. Marco Teórico	19
3.1 Conceptos	19
3.2 Enfoques y teorías	27
3.2.1 Enfoque comunicativo	28
3.2.2 Enfoques cualitativo y cuantitativo	29
Capítulo IV. Metodología de investigación.	31
4.1 Tipo de investigación	31
4.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	32
Capítulo V. Análisis de resultados	34
5.1 Análisis e interpretación de resultados.....	34
5.2 Conclusiones.	44
Capítulo VI. Proyecto de intervención	46
6.1 Objetivo.....	46

6.2 Justificación.....	47
6.3 Descripción.....	48
6.4 Plan de intervención y evaluación del proyecto.....	50
6.6 Planificación y desarrollo del proyecto.....	59
6.7 Conclusión del proyecto.....	91
Conclusiones.....	93
ANEXOS.....	95
Anexo 1. Registro de desempeño de los participantes.....	95
Anexo 2. Encuesta Postconcurso.....	96
Anexo 3. Entrevista personalizada para los participantes del concurso.....	98
REFERENCIAS.....	99

Índice de imágenes

Imagen 1. Instalaciones.....	11
Imagen 2. Sala de computación.....	15
Imagen 3. Fachado colegio.....	16
Imagen 4. Ubicación.....	17
Imagen 5. Sala de Psicomotricidad.....	19
Imagen 6. Laboratorio.....	31
Imagen 7. Salón de clases.....	34
Imagen 8. Concurso Spelling Bee.....	46

Índice de tablas

Tabla 1. Cronograma de actividades.	50
Tabla 2. Plan de Evaluación para el proyecto.	53
Tabla 3. Plan de intervención.	55
Tabla 4. Planificación y desarrollo del proyecto de intervención del mes de septiembre.	59
Tabla 5. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de octubre.	64
Tabla 6. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de noviembre.	67
Tabla 7. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de diciembre.	75
Tabla 8. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de enero.	79
Tabla 9. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de febrero.	83
Tabla 10. Planificación y desarrollo del día de la competencia final y premiación.	87
Tabla 11. Evaluación del proyecto.	89
Tabla 12. Plan de evaluación.	90

Índice de gráficas

Gráfica 1. Grado escolar que cursan.	35
Gráfica 2. Edad de los estudiantes.	35
Gráfica 3. Género de los estudiantes.	36
Gráfica 4. Interés por aprender inglés.	36
Gráfica 5. Utilidad del aprendizaje del idioma inglés.	37
Gráfica 6. Gusto por la clase de inglés.	37
Gráfica 7. Uso de aplicaciones por parte de los docentes.	38
Gráfica 8. Los estudiantes utilizan alguna aplicación para aprender inglés.....	38
Gráfica 9. Aplicaciones utilizadas por los estudiantes.	39
Gráfica 10. Utilidad de las aplicaciones.	40
Gráfica 11. Frecuencia con que se practica la expresión oral del idioma inglés.....	40
Gráfica 12. Estrategias utilizadas para mejorar la expresión oral en inglés.....	41
Gráfica 13. Eficacia de las estrategias para la mejora de la expresión oral en inglés.	41
Gráfica 14. Aspectos más difíciles de superar en la expresión oral en inglés.	42
Gráfica 15. Participación en actividades extraescolares que te ayudan a mejorar tu expresión oral en inglés.	42
Gráfica 16. Utilidad de las actividades extraescolares.	43
Gráfica 17. Estrategias recomendadas por los estudiantes para mejorar la expresión oral en inglés.	43

Agradecimientos.

Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de Secundaria del Colegio Koinobori.

Palabras Clave: ludificación, gamificación, estrategias lúdicas, aprendizaje, expresión oral.

Introducción.

Entre los principales problemas del aprendizaje del idioma inglés, destaca la falta de fluidez y confianza en la expresión oral (*speaking*), es decir, los estudiantes no tienen suficientemente desarrollada la capacidad de hablar de manera clara y fluida esta lengua. El idioma inglés suele enseñarse por secciones, o habilidades: *grammar* (gramática), *listening* (habilidad auditiva), *writing* (escritura), *reading* (comprensión lectora) y *speaking* (expresión oral). Sin embargo, en gran parte de nuestro país, los modelos tradicionales de enseñanza suelen dedicarles más tiempo a las primeras cuatro habilidades mencionadas, y se va dejando de lado la expresión oral, de tal forma que los estudiantes, una vez que se enfrentan al mercado laboral, suelen presentar grandes dificultades al momento de hablar y tratar de expresarse en inglés. Por ello, en el presente estudio se elaborará un programa de estrategias lúdicas, con el propósito de generar un aprendizaje enfocado en mejorar específicamente la expresión oral del idioma inglés.

En el capítulo I, se plantea la problemática que enfrentan los estudiantes de Secundaria del Colegio Koinobori en su aprendizaje del inglés en el área de *Speaking* (expresión oral), así como los alcances de la presente investigación. Asimismo, este trabajo se centra en el interés por dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿qué estrategias de aprendizaje serán las más efectivas para mejorar la expresión oral en inglés entre los estudiantes de secundaria?, y ¿qué tan eficaces son estas actividades lúdicas para mejorar

la expresión oral del inglés en los estudiantes de Secundaria del Colegio Koinobori?

En el capítulo II, se profundiza en las características principales de la comunidad que comprende el Colegio, así como en los aspectos sociales, económicos y culturales del entorno. También se incluye una sección sobre algunas condicionantes que podrían influir en diversos aspectos del funcionamiento y de la gestión del Colegio Koinobori, lo que será importante para el desarrollo de estrategias educativas efectivas.

El capítulo III, Marco teórico, proporciona una visión general de los fundamentos teóricos y conceptuales que validan la investigación y los objetivos propuestos. Se desarrollan conceptos como ludificación, gamificación, expresión oral, aprendizaje significativo, así como los enfoques comunicativo, cualitativo y cuantitativo.

En el capítulo IV, se explica la metodología que se siguió en esta investigación y se presenta el instrumento de recolección de datos utilizado para obtener un diagnóstico real de las habilidades de los estudiantes y así poder generar estrategias personalizadas y adecuadas para este sector.

El capítulo V muestra un análisis de los resultados, donde se evaluaron, entre otras cuestiones, las características demográficas y académicas de los estudiantes, su interés sobre la clase de inglés y el uso de herramientas tecnológicas que utilizan en la actualidad, así como su principal desafío para lograr un correcto desarrollo de la habilidad oral en inglés.

El capítulo VI detalla la estructura del proyecto de intervención, cuyo objetivo es mejorar la habilidad oral en los estudiantes que cursan la secundaria, mediante el uso de actividades lúdicas. Asimismo, se describe con detalle la estructura del plan de acción, los recursos que se requieren para llevarlo a cabo, y se incluye la planeación didáctica del proyecto. Por último, se incorpora el plan de evaluación que medirá tanto el progreso en la habilidad oral de los estudiantes del Colegio Koinobori, como el impacto del proyecto en su aprendizaje activo.

Finalmente, este documento es producto del esfuerzo por encontrar una respuesta directa a las dificultades en la expresión oral en inglés, dificultades que enfrentan los estudiantes en la Secundaria del Colegio Koinobori. La presente investigación no solo busca mejorar el vocabulario y la pronunciación, sino también incrementar la motivación y la confianza de los alumnos hacia el aprendizaje del idioma inglés. A través de actividades lúdicas y competitivas, se espera generar un cambio significativo en la dinámica de aprendizaje, así como demostrar que ciertas estrategias innovadoras pueden transformar positivamente el desempeño académico y personal de los estudiantes.

CAPÍTULO I. Problematización y alcances de la investigación

Imagen 1. Instalaciones.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

1.1 Planteamiento del problema

El idioma inglés es uno de los más hablados en el mundo; por ello, en la formación integral de los estudiantes, se trata de una herramienta útil que les permite desenvolverse de manera eficiente en diversas situaciones de la vida personal, profesional y, posteriormente, laboral. Sin embargo, en muchos casos, los métodos tradicionales de enseñanza de idiomas se centran en la memorización y repetición, que no son los más efectivos para mejorar la expresión oral.

El aprendizaje del inglés es crucial en el contexto educativo actual. No obstante, se han identificado problemas significativos en la habilidad oral por parte de los estudiantes de primer grado de secundaria en el Colegio Koinobori, donde se observa y se corrobora, con los reportes académicos

que año con año nos brinda la institución, que la mayoría de nuestros estudiantes enfrentan dificultades para comunicarse oralmente en inglés.

En el año 2019, el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) reveló que únicamente el 5 % de la población mexicana tiene un nivel intermedio de inglés. Este bajo porcentaje se atribuye a factores como la falta de inversión y de estrategias a largo plazo por parte del gobierno mexicano para promover políticas permanentes en relación con la enseñanza del inglés. Lo anterior ha contribuido a que no se logre un avance significativo en los niveles del idioma (Cely y Stanton, 2023).

Por otra parte, *Education First*, la escuela con mayor prestigio en el extranjero publicó en 2024 su estudio “Índice de Dominio del inglés”, donde se analizaron 113 países. En ese estudio, México ocupa el lugar número 89 en dominio de dicho idioma, por debajo de Afganistán y por encima de Birmania. (EF EPI, 2023). El estudio también revela las serias limitaciones en nuestro país para dominar el inglés. La responsabilidad recae en el sector educativo, que involucra tanto a los directivos de las escuelas como a los docentes del área de idiomas, quienes no le han dado la importancia debida, de ahí la necesidad de crear programas de enseñanza con herramientas novedosas y útiles para mejorar los niveles de dominio en este idioma. De esta forma, se vislumbraría un mejor futuro en el crecimiento vertiginoso de la competitividad en el ámbito mundial.

A pesar de la relevancia de desarrollar esta competencia para interactuar de manera efectiva en entornos académicos y profesionales bilingües, parece haber una brecha considerable en la adquisición de habilidades de comunicación en inglés, y aunque se hayan implementado diversas estrategias pedagógicas, todavía persisten dificultades para lograr un desarrollo óptimo en esta habilidad.

Es cierto que las actividades lúdicas nos brindan un gran potencial, pero persisten distintos desafíos que deben abordarse, como la necesidad de diseñar dichas actividades en el plan de estudios a fin de crear un ambiente más atractivo y divertido, que pueda aumentar la motivación en los

estudiantes y mejorar su participación activa. Por ello, en el presente estudio, se plantea la necesidad de investigar un programa de estrategias lúdicas con el propósito de generar un aprendizaje óptimo y desarrollar un proyecto de intervención que pueda mejorar de modo significativo la expresión oral del idioma inglés en los interesados.

1.2 Preguntas de investigación

¿Qué estrategias de aprendizaje serán las más efectivas para mejorar la expresión oral en inglés entre estudiantes de primer grado de secundaria?

¿Qué tan eficaces son las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Expresión Oral en inglés en los estudiantes de primer grado de Secundaria del Colegio Koinobori?

1.3 Objetivo general

Proponer la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, específicamente para mejorar la expresión oral en los alumnos de primer grado de Secundaria del Colegio Koinobori, con objeto de contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas de una segunda lengua, así como al desarrollo de la creatividad y la imaginación para expresarse en inglés.

1.3.1 Objetivos específicos

Diseñar y aplicar un conjunto de actividades lúdicas para mejorar la expresión oral en inglés en el contexto del Colegio Koinobori.

Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes, en su motivación y en su compromiso con el aprendizaje del inglés.

1.4 Justificación

La aplicación de actividades lúdicas como herramientas durante el proceso de aprendizaje posee diversas ventajas, así como un gran valor en el contexto escolar, ya que permite que los estudiantes mejoren su aptitud social, su cooperación en el entorno y su comunicación con los demás estudiantes mientras interactúan con ellos. Asimismo, dichas actividades fomentan el desarrollo de las habilidades cognitivas, estimulan la creatividad y contribuyen a mejorar el bienestar físico y mental de los estudiantes, pues son un medio para aliviar el estrés y estimular el bienestar emocional.

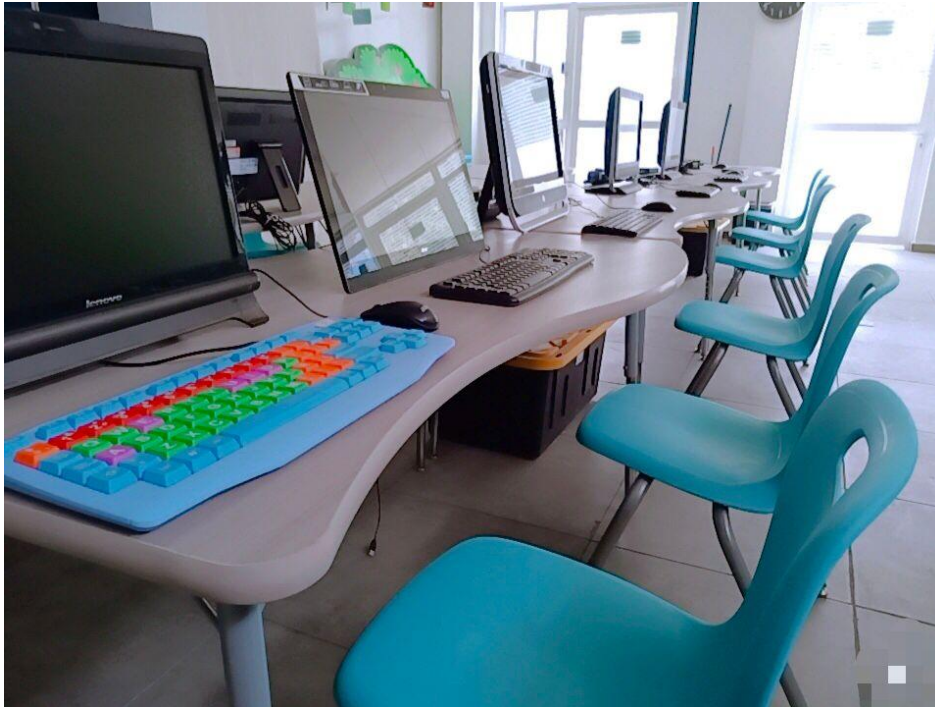
Sin duda, la presente investigación puede ayudar a los estudiantes de primero de Secundaria del colegio Koinobori a mejorar su pronunciación en inglés mediante actividades lúdicas adaptadas a los contenidos del plan de estudios. La intención es lograr que el aprendizaje sea más significativo y a la vez más divertido. Según Parra (2019), los juegos son una herramienta poderosa para motivar a los alumnos en clase y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es esencial que los estudiantes se apropien del idioma y desarrollen las competencias necesarias con el fin de enfrentarse a situaciones del mundo real. En esta investigación, se abordan dos dimensiones clave de la expresión oral en inglés: la pronunciación y la fluidez, mediante actividades lúdicas diseñadas para mejorar su expresión oral.

En este sentido, el presente trabajo tiene la finalidad de ofrecer propuestas de carácter lúdico con objetivos de aprendizaje que puedan adquirirse de manera distinta de la tradicional. De tal modo, los estudiantes lograrán adquirir un aprendizaje significativo basado en el juego, cuyos objetivos sean previamente planificados y elaborados de manera atractiva, dinámica y creativa.

Capítulo II Marco Contextual.

Imagen 2. Sala de computación.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

2.1 Contexto

Fundado en 2010, el Colegio Koinobori es una institución educativa laica y mixta que abarca los niveles de Preescolar, Primaria y Secundaria. Su modelo educativo se caracteriza por poner al alumno en el centro, adoptando un enfoque humanista y constructivista que reconoce y atiende a la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje, así como las habilidades de pensamiento crítico y creativo de cada estudiante. El Colegio Koinobori se compromete a proporcionar programas personalizados para quienes puedan enfrentar desafíos en su formación académica. Esta atención individualizada garantiza que todos los alumnos tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente y alcanzar su máximo potencial en un ambiente inclusivo y enriquecedor.

Su misión es brindar herramientas académicas, emocionales y estratégicas para que se logre un ambiente de aprendizaje integral adecuado a las necesidades de los estudiantes y de las exigencias del mundo en constante evolución, con el apoyo y compromiso del personal docente y la infraestructura necesaria para impartir una educación de calidad.

Su visión es constituirse en la mejor opción educativa, guiando sus acciones con respeto, tolerancia, perseverancia y amor, a fin de ser reconocido por su calidad, excelencia académica y calidez.

Imagen 3. Fachado colegio.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

Los valores del Colegio Koinobori se basan en 1) la tolerancia: “nuestras diferencias nos hacen más iguales”; 2) el amor: “encontrar, en la felicidad del otro, tu propia felicidad”; 3) el respeto: “las diferencias nos enriquecen; el respeto nos une”, y 4) la perseverancia: “para que surja lo posible, es preciso intentar una y otra vez lo imposible”.

El Colegio se encuentra ubicado en una zona urbana comercial, en Tecamachalco, Naucalpan, Estado de México. Está rodeado por una alta población judía y cuenta con fácil acceso en transporte público y particular.

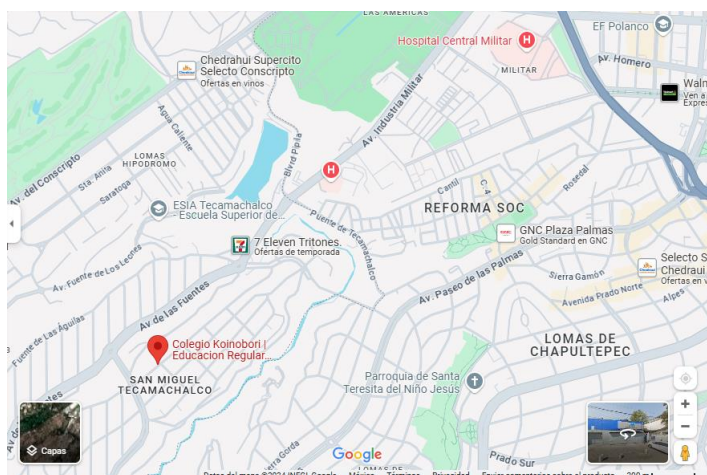
Dispone de cuatro cajones de estacionamiento fuera del colegio. Cuenta con un total de 13 aulas distribuidas entre Preescolar, Primaria y Secundaria, así como un salón para regularización. Cuenta con diversas instalaciones, como un salón de psicomotricidad, biblioteca, salón de computación, salón de inglés, laboratorio de ciencias, salón de danza, jardín con juegos para niños, comedor y canchas deportivas para básquetbol y fútbol. Tiene 20 sanitarios distribuidos para niños, niñas, maestros y maestras, así como servicios de accesibilidad, como silla salvaescaleras eléctrica y salida de emergencia.

La población estudiantil refleja un nivel socioeconómico heterogéneo y cuenta con varios niños con dificultades de aprendizaje y/o necesidades educativas especiales.

La plantilla docente está conformada por un director general, dos directores académicos, 15 maestros titulares y 15 maestros auxiliares. El equipo incluye psicólogos, pedagogos, terapeutas de lenguaje, terapeutas físicos, maestros de educación especial, expertos en el área de autismo y maestros normalistas, lo que refleja un enfoque integral que otorga atención y apoyo a las necesidades educativas de los estudiantes.

El Colegio ofrece un entorno educativo diverso, bien equipado y con un enfoque inclusivo para atender los requerimientos de una población estudiantil variada.

Imagen 4. Ubicación.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

2.2 Condicionantes de la escuela

Actualmente, la institución dispone de un salón especial para la materia de inglés; sin embargo, con objeto de optimizar el proceso de aprendizaje, se propone la creación de una sala especializada equipada con tecnología de vanguardia, con herramientas audiovisuales, como pizarras interactivas, pantallas y sistemas de sonido, que permitan la proyección de material didáctico multimedia y faciliten la interacción en el aula. Este tipo de recursos didácticos variados ayudará a crear un ambiente propicio para el aprendizaje interactivo y motivador del idioma.

Capítulo III. Marco Teórico

Imagen 5. Sala de Psicomotricidad.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

3.1 Conceptos

El presente capítulo proporciona una visión general de los fundamentos teóricos y conceptuales que validan la investigación y los objetivos propuestos.

LA EDUCACIÓN es fundamental en el desarrollo de un país. Sin embargo, durante mucho tiempo, hubo una barrera entre docente y estudiante: el profesor se limitaba a enseñar y el estudiante a aprender de manera pasiva. En la actualidad, consideramos herramientas más efectivas, con las que la relación alumno-maestro resulta más activa, justa y equitativa. Vygotsky (1979) define el mediador como “aquel que incentiva de manera natural al estudiante mediante avances que logran un adelanto en su desarrollo”. En otras palabras, es responsabilidad del docente conocer el método que se le facilita a un alumno o a un grupo determinado de alumnos; el docente debe detectar las fortalezas y debilidades, el estado de ánimo del estudiante, así como su estado psicológico. Hoy, la educación es interpersonal, y resulta indispensable tener en cuenta aspectos que antes no se consideraban, con el

fin de que haya un desarrollo adecuado en el aula y una mejor calidad al momento de enseñar. (Julia, 2023).

LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA tiene como finalidad formar ciudadanos con competencias que les ayuden en el intercambio cultural, científico y tecnológico con otras personas y países. Con la ludificación (o gamificación), se pretende buscar una nueva forma que permitan al estudiante y al docente disfrutar de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés para que se mejoren las habilidades comunicativas.

La enseñanza del inglés es una parte importante del currículo educativo, ya que esta lengua es ampliamente utilizada en la comunicación internacional, en la cultura, en los negocios, en la ciencia y en la tecnología; por lo tanto, la enseñanza de este idioma debe ser versátil, dinámica e innovadora. Deben aplicarse actividades lúdicas porque son herramientas útiles para alcanzar los objetivos que requiere el aprendizaje del inglés.

Homo Ludens es un libro escrito por el historiador y teórico cultural neerlandés Johan Huizinga, en el que explora la importancia del juego en la cultura humana. El título, que podría traducirse como *Hombre que juega*, introduce el concepto de *homo ludens* como una figura central en el desarrollo de la civilización. Huizinga sostiene que el juego no es simplemente una actividad de entretenimiento, sino un elemento fundamental de la cultura humana, que va más allá de su utilidad o necesidad inmediata. La tesis principal de Huizinga subraya que el juego es una parte esencial de la cultura, un proceso que ocurre dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y voluntad, y que sigue reglas aceptadas libremente. Este acto, alejado de lo utilitario, se caracteriza por la emotividad y el entusiasmo, ya sea en contextos festivos, lúdicos o competitivos, y a menudo genera una mezcla de tensión y emoción, alegría y distensión. En resumen, el juego es un elemento constitutivo de la experiencia humana, que atraviesa diversas dimensiones de la vida social y cultural (Huizinga, 1938).

Yang (2020) define **LA GAMIFICACIÓN** como la aplicación de principios de diseño de juegos y la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos al

juego. Contreras y Eguía (2018) se refieren a la gamificación como un proceso de mejora, con oportunidades para proporcionar experiencias de juego con el fin de apoyar en la habilidad de adquirir un aprendizaje significativo basado en el juego.

El término gamificación proviene del inglés *game* o *gamification*, que significa juego. Es relativamente un concepto moderno, empleado en el mundo empresarial, y se ha extendido a muchos más ámbitos, como el educativo. La traducción más correcta al castellano es ludificación (del latín *ludus*, “juego”). El concepto *gamification* fue utilizado por primera vez por el diseñador de juegos Nick Pelling (2002), y sirvió para mejorar la interfaz de los usuarios a través de elementos de juego. En contextos educativos se ha utilizado para optimizar el aprendizaje, y tiene como objetivo promover la motivación y la participación activa de los estudiantes. Además, la gamificación ludificación tiene el potencial de crear entornos de aprendizaje significativos, de manera que el aprendizaje se vuelve significativo para el estudiante.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, incentivando en ellos el ánimo de superación. Algunas de las técnicas más utilizadas son las siguientes:

Retos: conseguir superar un objetivo planteado.

Acumulación de puntos: se asignan valores a determinadas actividades y se van acumulando puntos a medida que se realizan.

Escalado de niveles: se establece una serie de niveles que el estudiante debe ir superando.

Desafíos: competencias entre los estudiantes; el ganador obtiene un premio. De esta manera, la clase de inglés puede llegar a convertirse en la favorita de los estudiantes, debido al valor de entretenimiento que le da el juego, y porque optimiza los modelos de enseñanza, generando vínculos con los intereses de los estudiantes.

Finalmente, la ludificación no sólo tiene un fin lúdico, sino que, mediante juegos, se pueden alcanzar los objetivos pedagógicos planificados.

LA ACTIVIDAD LÚDICA se ha planteado como modelo de actividad integral desde las doctrinas de Fröebel en 1840, quien acuñó el término Kindergarten como un sistema de enseñanza fundado en el juego. Este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influyó en María Montessori para fomentar la educación de niños con actividades físicas y con la experiencia de sus posibilidades de interacción con los sentidos.

La palabra *lúdico* es un derivado por etimología popular del sustantivo latino *ludus*, "juego", entre otras muchas acepciones. Designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. La palabra *lúdico* se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico. Todo hace pensar que la lúdica, al igual que el ser humano, es un constructo multidimensional, cuyas expresiones pueden estar asociadas a lo estético, lo ético, lo recreativo, el aprendizaje, entre otros elementos.

González (2014) establece que, en la experiencia pedagógica lúdica, el alumno y el profesor son iguales. El profesor juega con los estudiantes como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de la actividad: "El aprender se produce naturalmente". Se trata de una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y del modo como quiere aprenderlo. Se hace de la actividad lúdica una manera creativa y constructiva para llegar al conocimiento.

La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer, y da paso a nuevos conceptos y nuevas realidades que generen nuevos paradigmas. Si reflexionamos, lo lúdico está inserto en la complejidad de la vida y de la naturaleza, con toda su expresión e incertidumbre. Lo lúdico ayuda al aprendizaje del ser humano de manera dinámica (Huizinga, 1938).

El valor de la enseñanza lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados.

Las actividades lúdicas fomentan las relaciones humanas; con estas actividades, se practican también, con mayor facilidad, los valores. Se pasa

de las clases magistrales a las clases dinámicas. Los estudiantes y docente llevan a cabo con éxito el proceso de aprendizaje. El docente también se ve motivado con los juegos educativos para que la clase sea más agradable, interesante y se asimilen mejor los temas de estudio.

Con las actividades lúdicas, se fomenta el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, favoreciendo un mejor desenvolvimiento personal y profesional en la vida cotidiana.

Los factores que aportan las actividades lúdicas son la autoconfianza, la autonomía, la formación de la personalidad, el autoconocimiento, el conocimiento del otro, el goce, la estética, la identidad, el potencial creativo, la reconciliación de saberes, la participación, la colectividad, el entretenimiento, la socialización, la tolerancia, el aprendizaje agradable y participativo, la práctica de valores, la mejora de las relaciones humanas, la espontaneidad, el descubrimiento de destrezas y habilidades, la imaginación, el dinamismo en la enseñanza-aprendizaje, la responsabilidad, el compromiso, el desarrollo emocional, la mejora de la atención y la concentración, la memoria visual y auditiva, y el impulso al aprendizaje significativo, ya que lo favorece.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, como mencionan Novak y Gowin (1984), implica enfatizar en la construcción de significados. Depende de cada alumno establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conceptos nuevos y los que ya conoce.

Ausubel, en su libro *La psicología educativa*, propone la teoría de la asimilación para el aprendizaje significativo. El conocimiento se organiza jerárquicamente en la estructura cognoscitiva. Una buena estructura jerárquica se inicia con conceptos amplios y continúa después con conceptos más específicos. El contenido que aprenderá el estudiante debe ser potencialmente significativo, y debe estar primordialmente relacionado con la estructura cognoscitiva del mismo estudiante.

Para González (2014), la motivación influye en el proceso del aprendizaje significativo de manera catalítica, generando esfuerzos más intensos y

concentrados, con umbrales perceptivos más pertinentes, ya que este tipo de aprendizaje genera el impulso cognoscitivo del deseo de saber, entender y dominar el conocimiento.

Por ende, un conocimiento genuinamente significativo surge cuando el estudiante se siente motivado a interactuar con sus compañeros, lo que a su vez fomenta un sentido de seguridad emocional en ellos. Es posible que los estudiantes comprendan el significado de nuevos conceptos, lo que, sin embargo, no garantiza que los hayan internalizado de manera profunda. El enfoque lúdico facilita la asimilación e integración de dichos conocimientos, promoviendo la conexión entre ellos y permitiendo al individuo relacionarse de manera más efectiva con la información (Novak y Gowin, 1984).

La aplicación de **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS** en el ámbito educativo es esencial para promover un proceso de aprendizaje significativo. Estas estrategias pueden ser diseñadas únicamente para una sesión, o para una unidad completa. Con el propósito de asegurar su éxito, es fundamental considerar la organización de los estudiantes, la secuencia y la presentación de los temas que se enseñarán, así como mantener un ambiente limpio y adecuado en el entorno de aprendizaje (Toro *et al.*, 2018).

En el contexto de las clases de inglés, la forma en que se presenta la información es primordial. Las estrategias didácticas desempeñan un papel esencial para maximizar el aprendizaje, debido a que ofrecen una amplia gama de actividades que pueden fortalecer el proceso de aprendizaje. En tal sentido, la estrategia va dirigida a desarrollar el intelecto y la capacidad comunicativa de los estudiantes, transformando debilidades en fortalezas y permitiendo el intercambio de información (Medina, 2018). En consecuencia, las estrategias didácticas desempeñan un papel crucial en el proceso educativo y son efectivas cuando se relacionan de manera coherente.

Para Cervantes (1997), la **EXPRESIÓN ORAL** consiste en haber desarrollado una competencia que suponga un dominio de las habilidades comunicativas de lenguaje integrado oral. Es importante señalar que no sólo se interpreta la cadena hablada, sino sus elementos articulatorios, como el tono de voz, la

velocidad del habla, la sonrisa, suspiros, chasquidos, canturreos y otros significados añadidos, muy expresivos, ricos y cargados de matices que aportan dosis muy humanas en el paisaje de la objetividad y la subjetividad. Podríamos añadir otros, como los gestos y los movimientos kinestésicos.

La comunicación en la vida cotidiana se produce mediante los discursos del día a día. Con ellos nos relacionamos, trabajamos, compramos, vendemos, compartimos y competimos, nos enamoramos y enamoramos, discutimos y festejamos juntos como vecinos, compañeros, adversarios, amigos, padres, hijos, familia... En otras palabras, convivimos con el intercambio discursivo oral. Hablar es relacionarse, intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos, e intentar llegar a puntos de encuentro; es lograr acuerdos o delimitar los desencuentros... En síntesis, la expresión oral consiste en estar atento y receptivo a todos los signos que puedan ayudar a interpretar el mensaje, y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje, con toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del lenguaje (Martínez, 2002). Según lo referenciado por Ramírez (2020), la habilidad de ser eficaz en la comunicación oral, como emisor o receptor, implica haber cultivado una competencia que refleja un dominio de las destrezas comunicativas del lenguaje oral integrado.

Castilla (2008) señala que la interacción sociocultural encuentra su expresión esencial en la comunicación oral. Ser un buen hablante implica no sólo dominar aspectos lingüísticos, sino también comprender y aplicar conocimientos socioculturales y pragmáticos. De tal manera, la expresión oral se convierte en un proceso multifacético que satisface necesidades cognitivas, afectivas y sociales, y destaca su relevancia tanto en el ámbito educativo como en la interacción cotidiana.

Dimensiones de la expresión oral:

Claridad: es la exposición de ideas comprensibles, claras y adecuadamente articuladas, con un correcto volumen de voz. Asimismo, es la forma de pronunciar y articular los sonidos.

Fluidez: Horche y Miren (2014) definen la fluidez como la manera normal de hablar con una expresión armónica y con una adecuada acentuación, sin repetición ni pausas, con una velocidad normal y con naturalidad.

Coherencia: implica la capacidad de desarrollar un tema que puede ir desde lo cotidiano hasta lo especializado; se ponen en juego nuestros saberes previos y diversas fuentes de información. Implica evitar las contradicciones y los vacíos de información. Rodríguez (2021).

Cohesión: implica relacionar las ideas usando conectores y referentes pertinentes (*discourse markers*), según el tipo de conversación.

LOS CONCURSOS de Spelling Bee han demostrado ser efectivos en la mejora del vocabulario y en las habilidades lingüísticas de los participantes. Un estudio de Fazio *et al.* (1996) mostró que los estudiantes que participan en actividades de competencia de ortografía tienden a desarrollar un vocabulario más amplio y una mejor comprensión del idioma, lo que repercute de manera positiva en su rendimiento académico general.

La participación en concursos educativos también puede mejorar la memoria de trabajo y las habilidades de procesamiento de información. Swanson y Siegel (2001) encontraron que los estudiantes que participan en competencias como el Spelling Bee desarrollan mejores estrategias de memoria y son más rápidos en el procesamiento de palabras, lo que puede traducirse en mejoras en otras áreas académicas.

Aunque muchos concursos, como el Spelling Bee, son individuales, la preparación a menudo involucra trabajo en equipo y colaboración. Johnson y Johnson (1989) encontraron que los estudiantes que participan en actividades competitivas en un contexto de grupo desarrollan mejores habilidades de trabajo en equipo, así como la cooperación.

La participación en concursos escolares puede fortalecer el sentido de pertenencia y de comunidad entre estudiantes, y fomenta un mayor sentido de pertenencia y conexión con la escuela y los compañeros (Goodenow, 1993).

Los concursos educativos también fomentan el pensamiento crítico, pues los estudiantes deben analizar y aplicar su conocimiento de manera rápida y precisa. Ennis (1987) destacó que la participación en estas competencias puede potenciar habilidades de razonamiento lógico y toma de decisiones.

Por si fuera poco, participar en concursos educativos puede aumentar significativamente la confianza en uno mismo y la autoestima de los estudiantes. Rogers *et al.* (2007) señalaron que los estudiantes que participan en competencias escolares experimentan un aumento en la confianza personal, en especial cuando reciben reconocimiento por sus esfuerzos y logros.

Seery *et al.* (2010) indicaron que la exposición a situaciones competitivas puede ayudar a los jóvenes a controlar situaciones de alto estrés en el futuro. Enfrentar la presión de una competencia como un Spelling Bee enseña a los estudiantes a manejar el estrés y a desarrollar su capacidad de resiliencia.

3.2 Enfoques y teorías

En la enseñanza del inglés como segundo idioma, existen diversos enfoques metodológicos que buscan optimizar el aprendizaje y desarrollo de las habilidades lingüísticas. Estos enfoques varían en función de los objetivos educativos, las características de los estudiantes y las herramientas disponibles. Entre los más relevantes se encuentran el enfoque comunicativo, que pone énfasis en la interacción práctica y real en el idioma, y el uso de la tecnología educativa, que aprovecha herramientas como aplicaciones móviles, juegos interactivos y plataformas en línea para complementar y enriquecer el proceso de aprendizaje.

El ENFOQUE COMUNICATIVO ha sido uno de los pilares más influyentes en la enseñanza del inglés. Su propósito central es dotar a los estudiantes de las competencias necesarias para interactuar de manera efectiva en inglés en situaciones cotidianas, tanto orales como escritas. Este enfoque va más allá de la simple memorización de estructuras gramaticales, promoviendo el uso

del idioma en contextos auténticos y funcionales. A través de actividades prácticas y contextualizadas, los estudiantes aprenden a comunicar sus ideas de manera clara y efectiva, lo que fomenta el desarrollo de lo que Hymes (1972) describe como "competencia comunicativa".

Por otro lado, el uso de **TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS** en el aula representa una metodología complementaria que facilita el acceso a recursos didácticos innovadores, brindando a los estudiantes oportunidades para interactuar con el idioma de manera dinámica y personalizada. La incorporación de herramientas tecnológicas, como aplicaciones y juegos interactivos, ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación, la participación y la retención de los contenidos, adaptándose a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

En este subcapítulo, se explorarán los diferentes enfoques metodológicos aplicados a la enseñanza del inglés, con especial énfasis en el enfoque comunicativo y las ventajas del uso de tecnologías en el aula. Asimismo, se analizarán los enfoques cualitativos y cuantitativos utilizados en la investigación educativa, los cuales proporcionan marcos de referencia clave para evaluar la eficacia de las estrategias pedagógicas implementadas.

3.2.1 Enfoque comunicativo

Hay una variedad de estrategias y metodologías disponibles para enseñar inglés como segundo idioma. Entre los enfoques más prominentes, se encuentran el enfoque comunicativo, que prioriza la práctica diaria de la comunicación en interacción en inglés, y el uso de tecnología educativa, como las aplicaciones móviles, juegos y plataformas en línea. Lo anterior puede complementar y enriquecer la experiencia de aprendizaje del inglés (Hymes, 1972).

El método comunicativo es un enfoque educativo que prioriza el desarrollo de habilidades lingüísticas en un idioma distinto al materno, y se enfoca en el aprendizaje de las funciones comunicativas de la lengua. Su propósito

principal es capacitar a los estudiantes para que puedan comunicarse de manera efectiva, tanto oralmente como por escrito, con hablantes nativos del idioma que están aprendiendo.

Para lograr este objetivo, los docentes empleamos una variedad de recursos, como textos, grabaciones y materiales diversos, a fin de diseñar actividades que simulen situaciones auténticas que los estudiantes podrían enfrentar fuera del aula, desde conversaciones básicas en un supermercado, hasta interacciones más complejas con amigos o compañeros de clase.

Este enfoque se fundamenta en la idea de que la comunicación es un proceso que ocurre en contextos específicos y con objetivos concretos. Se vale de actividades prácticas, proyectos, juegos y tareas que utilizan el idioma inglés como medio para alcanzar un propósito, fomentando la interacción entre los estudiantes y facilitando el desarrollo de habilidades comunicativas, con la retroalimentación como parte integral del proceso.

Entre los beneficios del enfoque comunicativo, los expertos en educación destacan la mejora de las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes, el aumento de la motivación para aprender el idioma y la capacidad de utilizarlo en situaciones reales de comunicación, eso es lo que Hymes llama: Competencia comunicativa.

Según Hymes (1972), la **COMPETENCIA COMUNICATIVA** se define como la capacidad del estudiante para utilizar de modo adecuado una lengua en distintas situaciones sociales. Lo anterior implica el dominio de las funciones comunicativas del lenguaje en contextos variados. Dicha competencia abarca la capacidad de comprender, expresar y relacionarse en sociedad a través del lenguaje.

3.2.2 Enfoques cualitativo y cuantitativo

La investigación cualitativa surge en el siglo XIX, y coincide con el surgimiento del positivismo, lo que generó diversas tensiones. Sin embargo, en las décadas de los 60 y 70, los investigadores de las ciencias humanas

cuestionaron la idea de que las investigaciones sólo tuvieran validez si eran verificables mediante la experiencia y la observación directa. Este planteamiento dio lugar a la adopción de métodos de investigación que permiten comprender la complejidad y la dinámica de la realidad social (Rodríguez, 2011).

La modalidad de investigación cuantitativa ha predominado por muchas décadas. Se centra fundamentalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos; utiliza la metodología empírico-analítica, y se sirve de pruebas estadísticas para analizar datos.

Por lo tanto, los enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés como segundo idioma, como el enfoque comunicativo y el uso de tecnologías educativas, ofrecen estrategias efectivas para mejorar la competencia lingüística de los estudiantes. Mientras que el enfoque comunicativo pone énfasis en la interacción real y funcional del idioma, desarrollando habilidades tanto orales como escritas en contextos auténticos, el uso de herramientas tecnológicas complementa esta enseñanza, permitiendo una mayor personalización y motivación en el aprendizaje. Además, los enfoques cualitativos y cuantitativos en la investigación educativa proporcionan marcos valiosos para evaluar y ajustar las metodologías aplicadas, garantizando que las estrategias pedagógicas sean eficaces y alineadas con las necesidades de los estudiantes. En conjunto, estos enfoques contribuyen a un aprendizaje más dinámico, integral y relevante del inglés, preparando a los estudiantes para comunicarse de manera efectiva en un mundo globalizado.

Capítulo IV. Metodología de investigación.

Imagen 6. Laboratorio.



Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

4.1 Tipo de investigación

Se utiliza la investigación mixta para comprender y demostrar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés en estudiantes de Secundaria del Colegio Koinobori.

Hernández, Fernández y Baptista (2006) aclaran que “el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. Por ello, en el presente trabajo se lleva a cabo una investigación cuantitativa, ya que se plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Asimismo, se revisa una amplia literatura sobre la cual se construye el marco teórico: “la teoría que habrá de guiar su estudio”; se

recolectan datos numéricos de los participantes y se analizan mediante procedimientos estadísticos.

Piza *et al.* (2019) señala que los métodos cualitativos son apropiados para entender, aprender y sumergirse en la vida de las personas, en su comportamiento, en las relaciones sociales y en otros aspectos. Por consiguiente, en este estudio se utiliza dicho método, puesto que abarca una variedad de técnicas y procedimientos. Lo anterior permite a los investigadores participar en las experiencias de los sujetos de estudios e influir en sus realidades, con el fin de analizar e interpretar luego cómo se construye el conocimiento en estas nuevas circunstancias.

El presente trabajo es de carácter cualitativo, puesto que la flexibilidad inherente a la investigación cualitativa también facilita mantener una doble perspectiva que enriquece el proceso de análisis y brinda la oportunidad de enfocarse en una variante de la investigación explicativa. En consecuencia, el método cualitativo, en este estudio, tiene la finalidad de demostrar cómo las actividades lúdicas propuestas contribuyen al desarrollo y al fortalecimiento de la expresión oral en el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de la Secundaria del Colegio Koinobori.

4.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los instrumentos de recolección de datos son muy importantes: nos permiten obtener un diagnóstico real de las habilidades de los estudiantes para generar estrategias personalizadas. En esta investigación, se diseñó un cuestionario por medio de *Google Forms*, el cual tiene como objetivo obtener información detallada sobre las características demográficas, académicas, y sobre los intereses de los estudiantes en relación con la asignatura de inglés, con un enfoque particular en la expresión oral.

El cuestionario fue aplicado a estudiantes de los tres grados de secundaria (primero, segundo y tercero) del Colegio Koinobori. La muestra fue seleccionada de tal forma que pueda representar equitativamente a los

estudiantes de cada grado, asegurando una distribución balanceada en términos de edad, género y nivel académico.

El cuestionario incluyó preguntas abiertas y cerradas, y así permitió una recolección de datos cuantitativos y cualitativos. Las preguntas cerradas facilitaron la clasificación y el análisis de datos, mientras que las preguntas abiertas permitieron a los estudiantes expresar sus opiniones y sugerencias de manera más detallada.

En primer lugar, se buscó identificar las necesidades y preferencias de los estudiantes en cuanto a la enseñanza del inglés, específicamente en el desarrollo de la expresión oral. En segundo lugar, se pretendió obtener una comprensión clara de los retos que enfrentan los alumnos, para diseñar estrategias educativas más efectivas y adaptadas a sus necesidades particulares.

El objetivo final del cuestionario es utilizar estos datos para elegir la mejor estrategia didáctica que logre mejorar la motivación y la participación de los estudiantes en las clases de inglés, con el fin de optimizar los métodos de enseñanza de la expresión oral.

Capítulo V. Análisis de resultados

Imagen 7. Salón de clases.



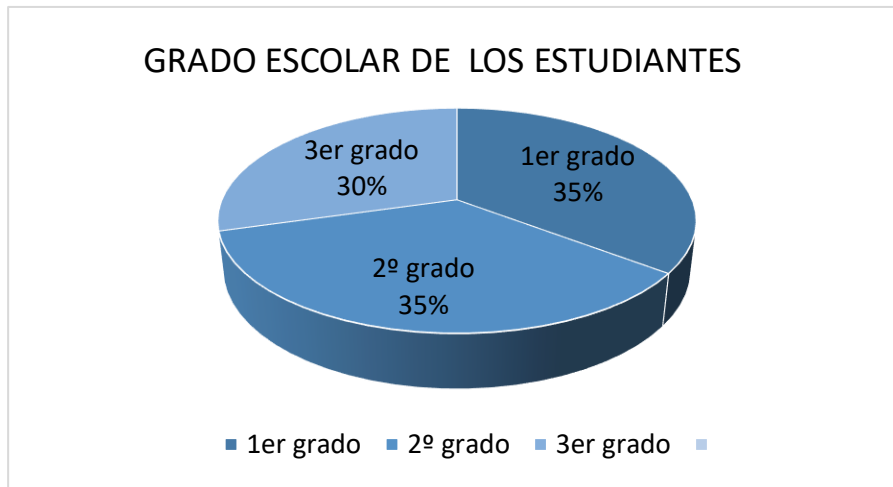
Nota: Colegio Koinobori. (2024). <https://koinobori.com.mx/>

5.1 Análisis e interpretación de resultados.

En esta sección, se presentan los resultados del cuestionario sobre los intereses de los estudiantes con relación a la materia de inglés, y un breve análisis de los datos obtenidos.

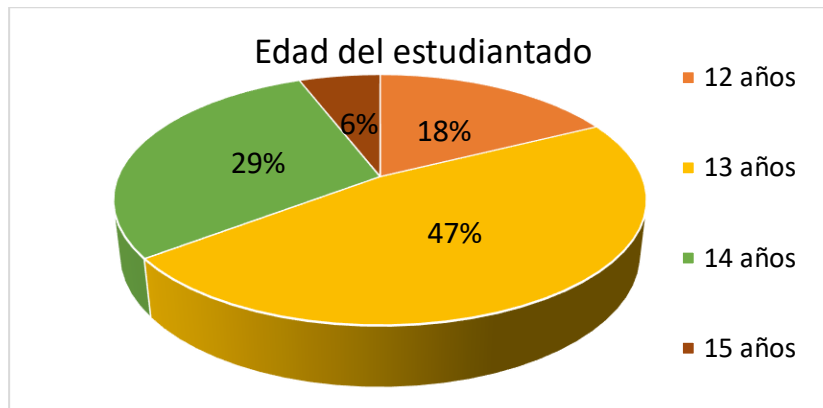
CUESTIONARIO

Gráfica 1. Grado escolar que cursan.



La gráfica nos muestra que el cuestionario se aplicó a 6 estudiantes de primero, 5 de segundo y 6 de tercer grado de secundaria, por lo que existe una representación equitativa entre los tres grados. Esto asegura una perspectiva variada para entender las necesidades y preferencias de los estudiantes de los tres niveles.

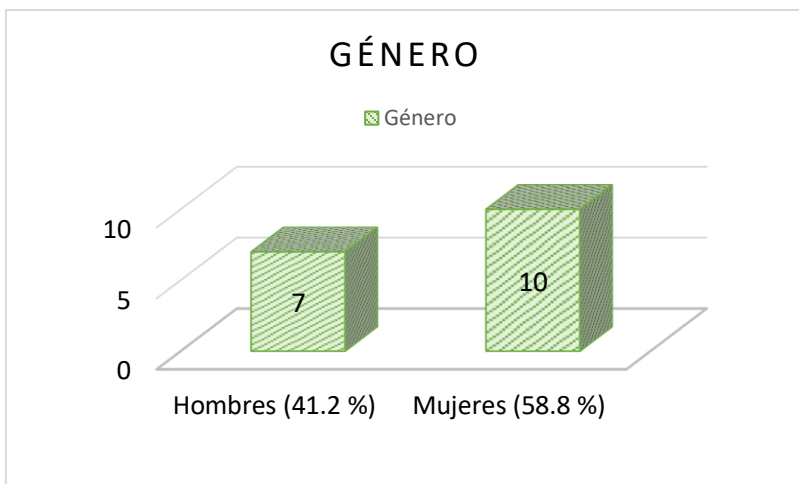
Gráfica 2. Edad de los estudiantes.



En la gráfica, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes tiene 13 años; cinco de ellos, 14 años, y una minoría de 15. Este rango de edad sugiere

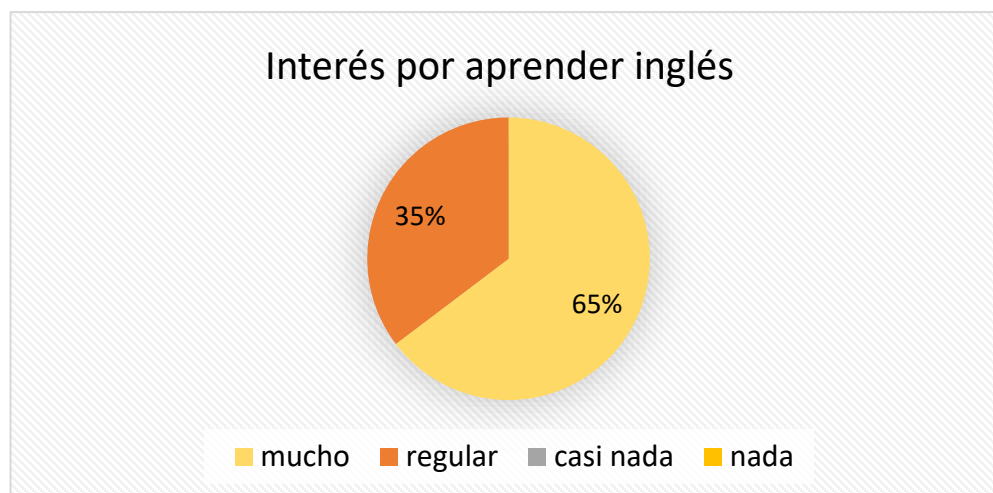
una homogeneidad que facilita la implementación de estrategias educativas específicas para su edad, y ajustadas a su desarrollo cognitivo.

Gráfica 3. Género de los estudiantes.



Los encuestados, en su mayoría, son mujeres (10), frente a 7 hombres, lo cual no representa gran diferencia, por lo que el género no influirá en las dinámicas grupales ni en las preferencias de aprendizaje.

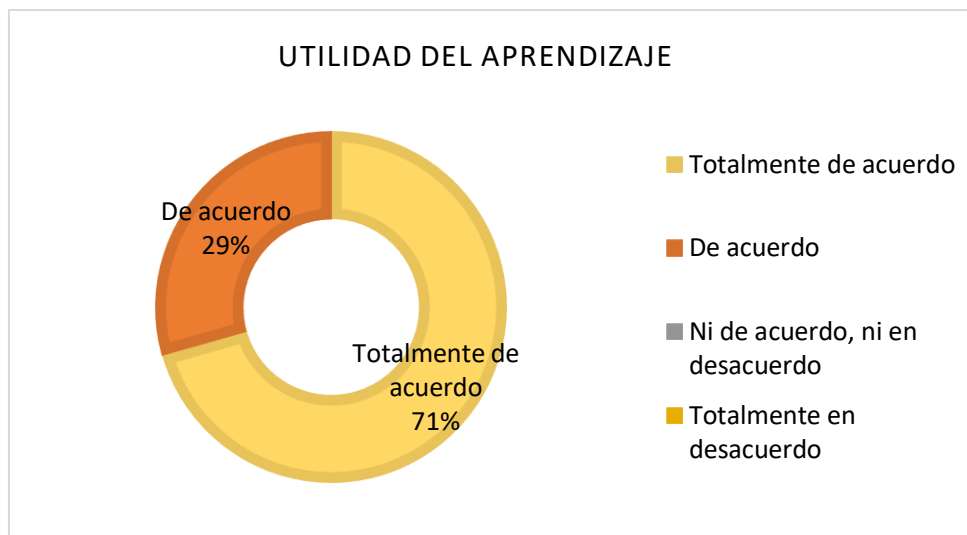
Gráfica 4. Interés por aprender inglés.



Un aspecto relevante es el interés de los estudiantes por el inglés. Aquí podemos observar que únicamente 11 estudiantes muestran un interés muy alto por aprender inglés, mientras que 6 tienen un interés regular. Es esencial

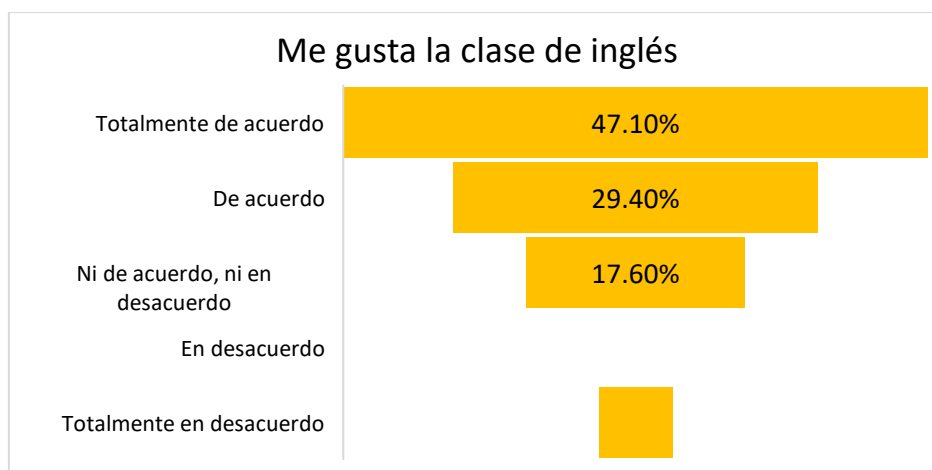
abordar este bajo interés para asegurar que todos encuentren motivación en el aprendizaje del idioma.

Gráfica 5. Utilidad del aprendizaje del idioma inglés.



La gran mayoría (12 estudiantes) considera útil la clase de inglés, aunque 5 muestran sólo un acuerdo parcial. Dicho dato destaca la necesidad de mejorar los métodos didácticos con la intención de hacer la clase más relevante y atractiva para los estudiantes.

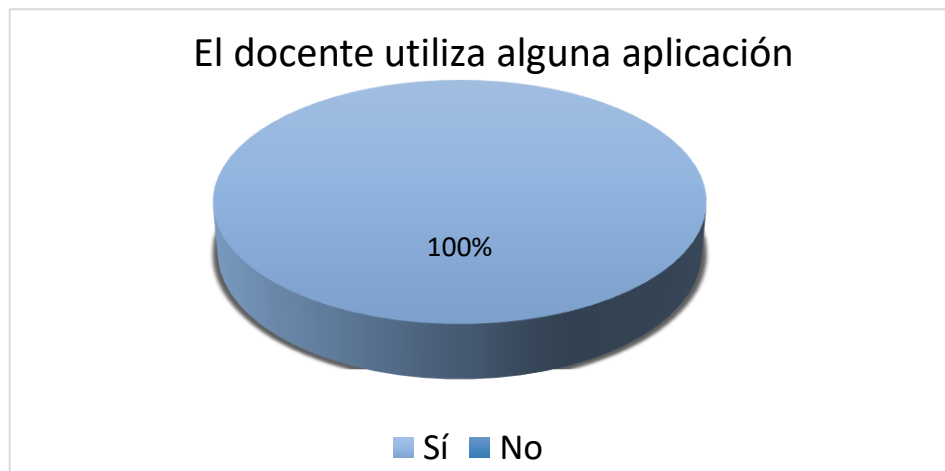
Gráfica 6. Gusto por la clase de inglés.



Aunque la mayoría (13 estudiantes) muestra una actitud positiva hacia la clase, 4 muestran cierto grado de neutralidad o desagrado. Esto señala una

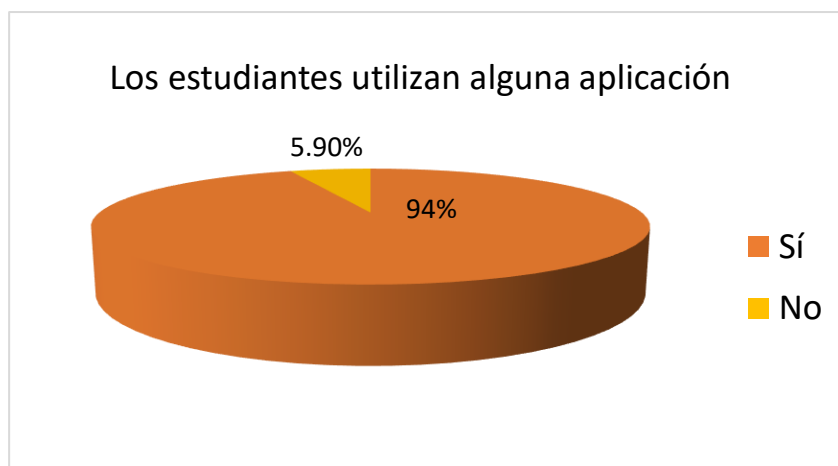
oportunidad para introducir métodos educativos más dinámicos y participativos.

Gráfica 7. Uso de aplicaciones por parte de los docentes.



Se confirma que las aplicaciones como Duolingo y Educaplay son utilizadas con frecuencia en clase, aunque los estudiantes no perciban un impacto significativo en la mejora de la habilidad oral. Resulta crucial explorar nuevas herramientas que se enfoquen específicamente en este aspecto.

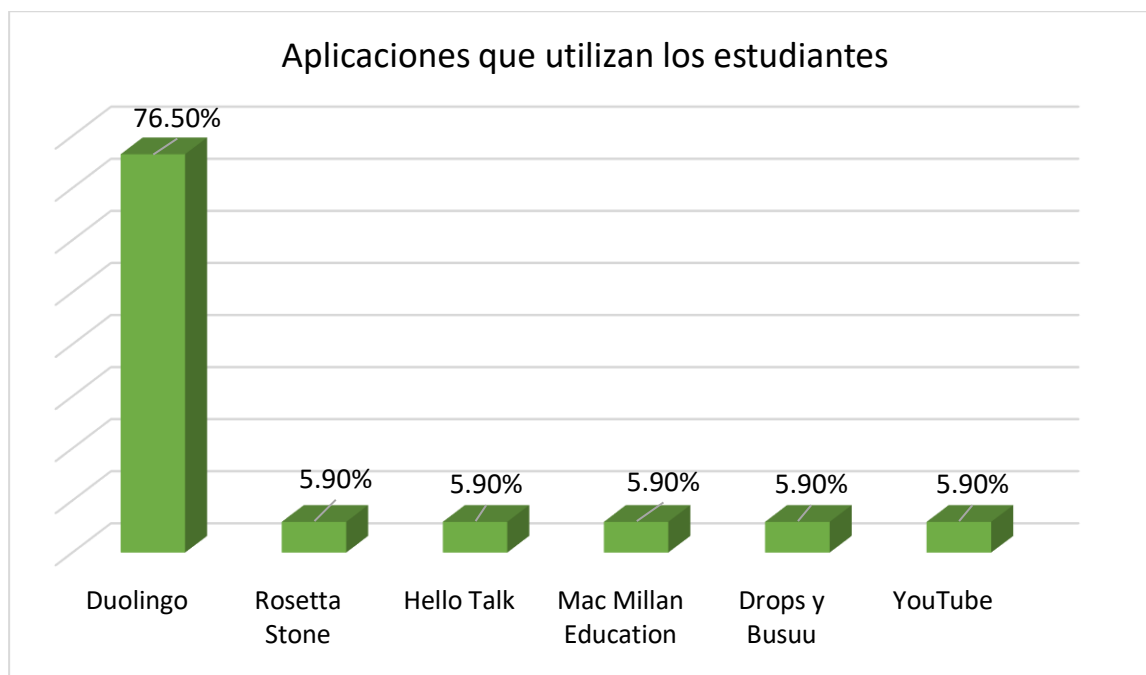
Gráfica 8. Los estudiantes utilizan alguna aplicación para aprender inglés.



La mayoría de los estudiantes (16) utiliza aplicaciones para aprender inglés fuera del entorno escolar, principalmente Duolingo. Sin embargo, es necesario asegurar que dichas aplicaciones contribuyan de manera efectiva a la práctica de la expresión oral.

Si la respuesta fue sí, ¿cuáles aplicaciones sueles utilizar para mejorar tu expresión oral en inglés?

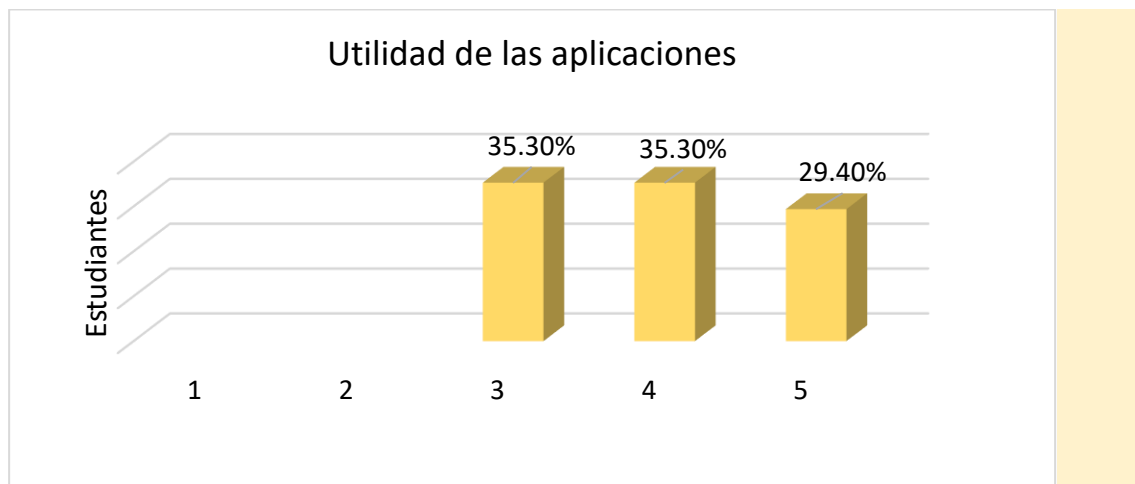
Gráfica 9. Aplicaciones utilizadas por los estudiantes.



Casi todos los estudiantes (16 de 17) utilizan aplicaciones para aprender inglés, y Duolingo es la más popular. Si bien existe una alta adopción de tecnología, las aplicaciones actuales no satisfacen por completo las necesidades de práctica oral, según la percepción de los estudiantes.

En una escala del 1 al 5, donde 1 es “nada útil”, y 5 es “muy útil”, ¿qué tan útiles encuentras las aplicaciones que utilizas para mejorar tu expresión oral en inglés?

Gráfica 10. Utilidad de las aplicaciones.



Este dato es muy interesante, ya que las aplicaciones mencionadas son consideradas funcionales por la mayoría de los estudiantes, aunque no completamente eficaces para mejorar la expresión oral en inglés.

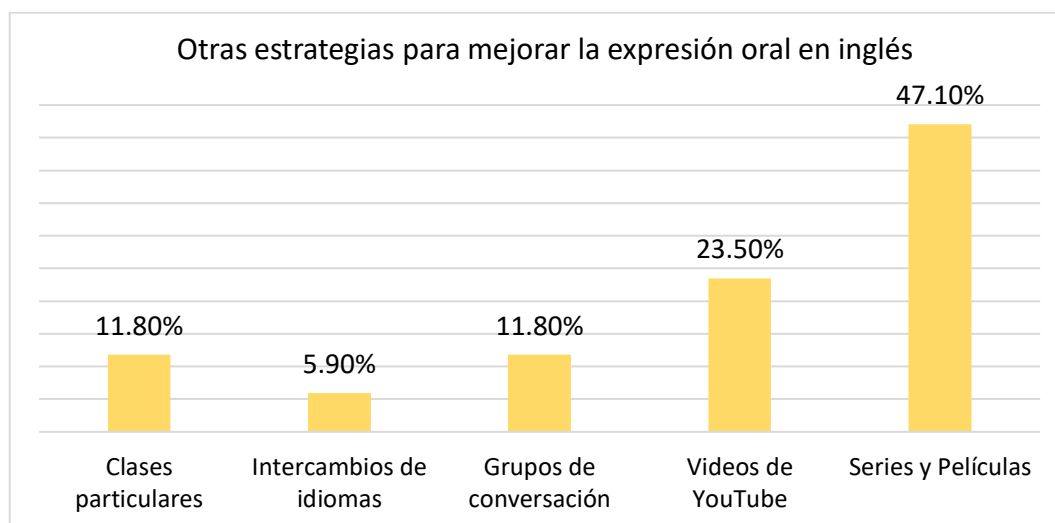
Gráfica 11. Frecuencia con que se practica la expresión oral del idioma inglés.



En esta gráfica, la práctica de la expresión oral fuera del colegio varía considerablemente, desde varios días a la semana hasta una vez al mes. Esto subraya la importancia de promover una práctica regular y disciplinada en los estudiantes para que mejoren esta importante habilidad.

Además de las aplicaciones, ¿qué otras estrategias utilizas para mejorar tu expresión oral en inglés? Puedes seleccionar más de una.

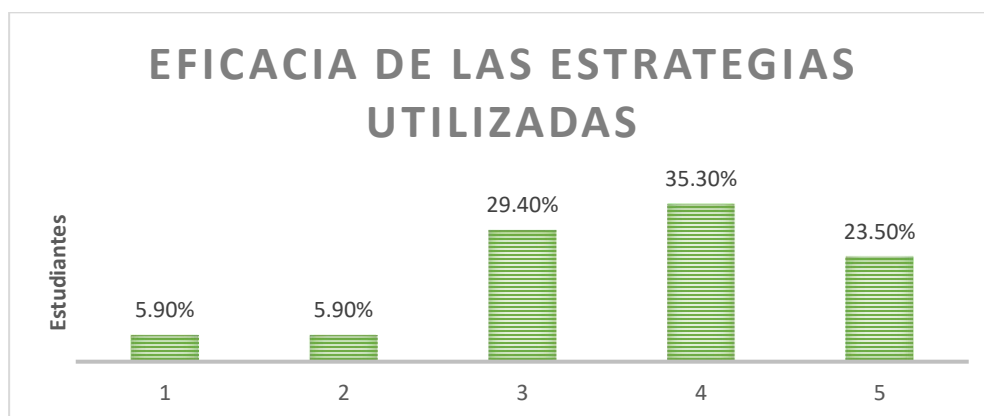
Gráfica 12. Estrategias utilizadas para mejorar la expresión oral en inglés.



Los estudiantes utilizan diversas estrategias, como mirar series y películas en inglés o videos en YouTube. Algunos participan en grupos de conversación. Esto demuestra un interés activo, que puede ser aprovechado para diseñar actividades más efectivas.

En una escala del 1 al 5, donde 1 es “nada eficaz” y 5 es “muy eficaz, ¿qué tan eficaces consideras estas otras estrategias para mejorar tu expresión oral en inglés?

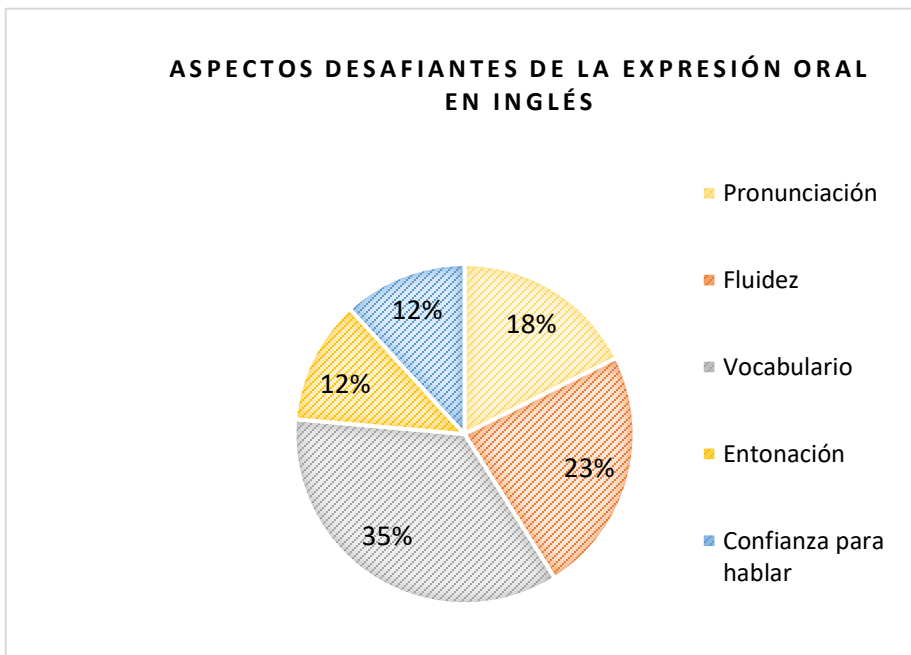
Gráfica 13. Eficacia de las estrategias para la mejora de la expresión oral en inglés.



La mayoría de los estudiantes considera que dichas estrategias son funcionales, pero no por completo eficaces para mejorar la expresión oral, e

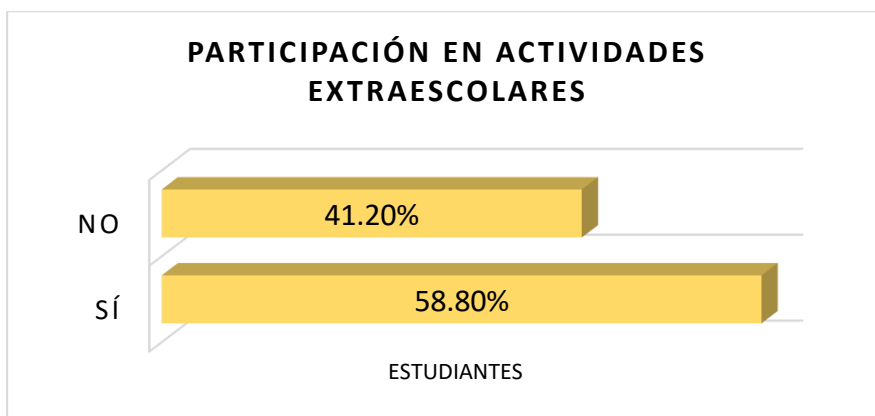
indican la necesidad de ajustar o complementar dichas actividades con enfoques más dinámicos.

Gráfica 14. Aspectos más difíciles de superar en la expresión oral en inglés.



Los estudiantes identifican el vocabulario como el aspecto más difícil de mejorar en la expresión oral; continúan con la fluidez y la pronunciación. Estos datos orientan hacia la implementación de estrategias específicas que aborden dichas áreas críticas.

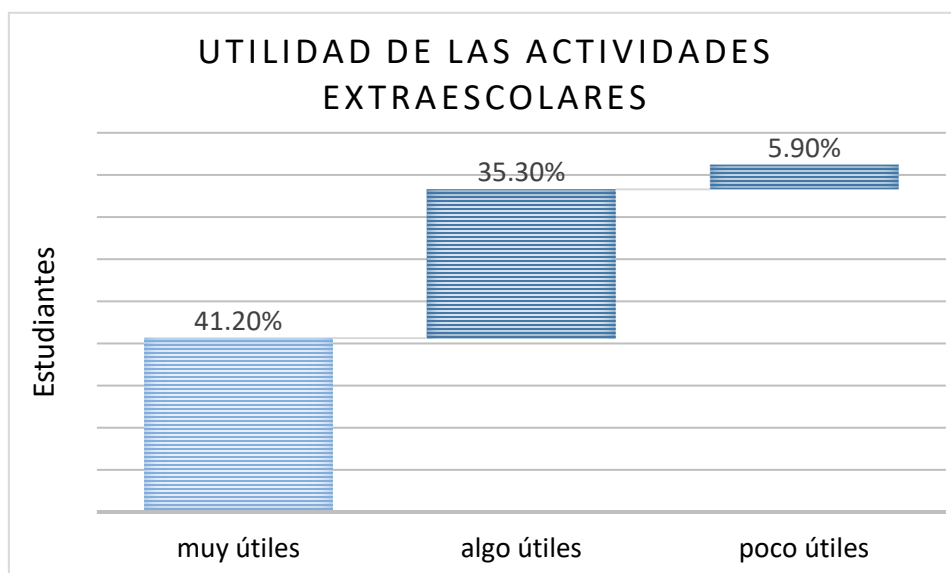
Gráfica 15. Participación en actividades extraescolares que te ayudan a mejorar tu expresión oral en inglés.



Un número significativo de estudiantes ha participado en actividades, como debates y clubes de idiomas, y las considera útiles para mejorar la expresión oral en inglés.

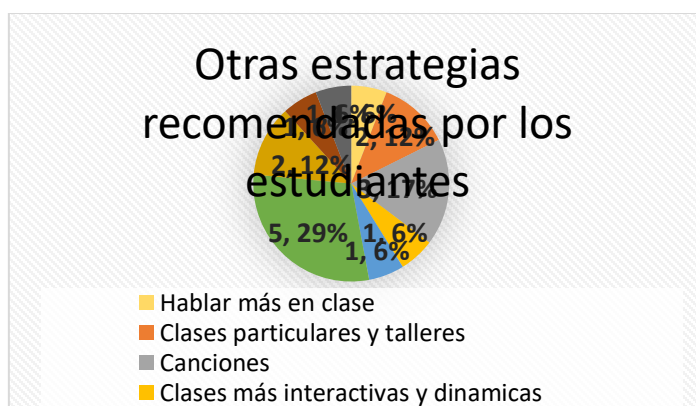
Si la respuesta anterior fue sí, ¿qué tan útiles consideras esas actividades para mejorar tu expresión oral en inglés?

Gráfica 16. Utilidad de las actividades extraescolares.



La mayoría considera estas actividades escolares como muy útiles para mejorar la expresión oral. También resaltan y valoran su importancia en el currículo educativo.

Gráfica 17. Estrategias recomendadas por los estudiantes para mejorar la expresión oral en inglés.



Se recomienda mejorar la dinámica de las clases, promoviendo una mayor interacción en inglés dentro del aula. Además, se sugiere la participación en talleres especializados que aborden temas específicos, así como la posibilidad de que otras materias se impartan en inglés. Estas acciones tienen como objetivo aumentar la inmersión lingüística de los estudiantes. También se enfatiza la importancia de adquirir un vocabulario más amplio, lo que contribuirá significativamente al dominio del idioma.

5.2 Conclusiones.

El análisis del cuestionario muestra que los estudiantes de los tres grados de secundaria comparten características demográficas y académicas similares, factor positivo para implementar estrategias educativas homogéneas. La representación equitativa entre primero, segundo y tercer grados asegura una comprensión integral de las necesidades y preferencias de los estudiantes en diferentes niveles. Esta distribución equitativa facilita la creación de actividades lúdicas adaptadas a sus diversos contextos educativos y a su desarrollo cognitivo.

En su mayoría, los estudiantes encuestados tienen entre 13 y 14 años, con un leve predominio de mujeres sobre varones, lo que indica homogeneidad en el grupo de muestra. Dicha homogeneidad en edad y sexo sugiere que las estrategias de enseñanza pueden ser diseñadas para un grupo específico sin necesidad de grandes ajustes por diferencias de desarrollo. Asimismo, la similitud de intereses y capacidades en este rango de edad es un punto favorable para la implementación de métodos lúdicos que potencien la expresión oral.

El interés en la clase de inglés varía entre muy alto y regular. La mayoría muestra una actitud positiva hacia la asignatura. Sin embargo, aunque existe una base sólida de interés, hay una proporción significativa de estudiantes que no está completamente comprometida. Abordar esta falta de motivación es crucial para asegurar una participación activa en las actividades lúdicas

diseñadas con objeto de mejorar la expresión oral. La implementación de métodos más atractivos y dinámicos puede incrementar el interés y la participación.

Las herramientas tecnológicas actuales, como Duolingo y Educaplay, son las más populares entre los estudiantes, aunque su efectividad para mejorar la expresión oral no es completamente satisfactoria. Lo anterior sugiere la necesidad de integrar nuevas aplicaciones y recursos centrados específicamente en la práctica oral. A pesar de la alta adopción de tecnología, los resultados subrayan la importancia de evaluar continuamente estas herramientas para asegurar que cumplen con los objetivos educativos esperados.

El cuestionario también revela que los estudiantes de secundaria identifican el vocabulario como el aspecto más desafiante para mejorar su expresión oral en inglés, seguido por la fluidez y la pronunciación. Es así que sugieren que, para ganar confianza y hablar inglés con mayor soltura, es fundamental adquirir más vocabulario a través de actividades dinámicas. Implementar estrategias que integren el uso práctico del idioma en el aula y en otras materias puede proporcionar un aprendizaje más efectivo.

Finalmente, los estudiantes reconocen el valor de las estrategias adicionales, como participar en grupos de conversación, así como mirar series y películas en inglés. Las sugerencias para mejorar la clase incluyen realizar actividades más dinámicas e interactivas, y aumentar el uso del inglés en diferentes materias. Lo anterior implica la necesidad de un enfoque más integrado y variado que combine métodos lúdicos y prácticos con el propósito de mejorar la expresión oral de manera efectiva y atractiva.

Capítulo VI. Proyecto de intervención

Imagen 8. Concurso Spelling Bee



Nota. <https://southwest.varnett.org>

SPELLING BEE CONTEST 2025

Impulsando el dominio del inglés en el Colegio Koinobori

6.1 Objetivo.

El objetivo principal del *Spelling Bee Contest 2025* es desarrollar y fortalecer las habilidades de los estudiantes del Colegio Koinobori en *speaking* y *spelling*, así como fomentar su entusiasmo y competencia mediante actividades que las fortalezcan, lo cual representa una extraordinaria oportunidad para el crecimiento y desarrollo de nuestros estudiantes a través del estímulo que implica un ejercicio de esta dimensión, además de trabajar en un proceso de preparación que, sin duda, incrementará no sólo su nivel académico en general, sino también su competencia comunicativa en el idioma inglés.

6.2 Justificación.

Este proyecto de Spelling Bee surge como respuesta a una problemática evidente en la secundaria del Colegio Koinobori: el rezago en la expresión oral del inglés entre los estudiantes. Esta deficiencia ha sido identificada como un obstáculo significativo para su desarrollo académico y personal. Con el fin de comprender mejor las causas de esta dificultad, se aplicó un cuestionario a los estudiantes de 1º, 2º y 3er grados de secundaria, obteniendo datos valiosos sobre los principales desafíos que enfrentan. Los resultados revelaron que, aunque los estudiantes tienen un interés considerable en aprender inglés, la falta de vocabulario, junto con la fluidez y la pronunciación, es lo que más dificulta su expresión oral.

La justificación del proyecto radica en que los propios estudiantes consideran esencial la adquisición de un mayor vocabulario para mejorar su capacidad de comunicarse de manera efectiva en inglés. Por ello, se propone la implementación de un concurso de Spelling Bee como una intervención para alcanzar este objetivo. Este concurso tiene como finalidad principal enriquecer el vocabulario de los estudiantes de manera lúdica y competitiva, brindándoles una oportunidad para fortalecer sus habilidades lingüísticas y ganar confianza en su capacidad para hablar en inglés.

El proyecto busca, además, fomentar una participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, incentivándolos a practicar y perfeccionar su inglés fuera del contexto tradicional de clases. Se espera que este tipo de actividades, como el Spelling Bee, no solo contribuyan a mejorar el dominio del vocabulario y la pronunciación, sino que también generen un ambiente escolar más dinámico, donde los estudiantes se sientan motivados a mejorar constantemente su competencia en inglés. Así, el concurso no solo proporcionará herramientas para enriquecer el vocabulario, sino que también estimulará una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, incrementando la motivación, la confianza y el interés de los alumnos por continuar su desarrollo lingüístico.

6.3 Descripción.

Para la presente investigación, se elaboró un cuestionario dirigido a estudiantes de 1º, 2º y 3º de secundaria del Colegio Koinobori. Se seleccionaron 17 participantes, lo que aseguró una representación equitativa de los tres grados: 6 estudiantes de primero, 5 de segundo y 6 de tercero. Se eligió este criterio para obtener una perspectiva variada y comprensiva de las necesidades y preferencias de los estudiantes en diferentes etapas de su educación secundaria.

El cuestionario, compuesto por 17 preguntas, se aplicó para identificar las principales causas de la falta de expresión oral en inglés entre los estudiantes. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes enfrenta dificultades con el vocabulario, lo que les impide expresarse con confianza en inglés. Dicha información es crucial para diseñar estrategias educativas que aborden esta área crítica.

La aplicación del cuestionario también reveló que, aun cuando haya interés considerable en la clase de inglés, existen oportunidades para mejorar los métodos didácticos y hacer las lecciones más atractivas y efectivas. Por ejemplo, aunque las aplicaciones como Duolingo sean populares entre los estudiantes, no se perciben como completamente eficaces para mejorar la habilidad de la expresión oral.

Con base en los hallazgos, se propone implementar un proyecto de Spelling Bee, enfocado en ayudar a los estudiantes a practicar y ampliar su vocabulario de manera lúdica. La convocatoria para el Spelling Bee se realizará al inicio del ciclo escolar. Esto permitirá que los estudiantes se inscriban y practiquen dos veces por semana. El concurso se llevará a cabo en abril, y se prometerán premios a los tres primeros lugares, lo que incentivará la participación y el esfuerzo continuo.

La aplicación del cuestionario fue fundamental para identificar áreas específicas de mejora en la enseñanza del inglés. El proyecto de Spelling Bee busca directamente satisfacer la necesidad de enriquecer el vocabulario de los estudiantes, así como de proporcionarles las herramientas y la confianza necesarias para mejorar su expresión oral en inglés.

En conclusión, esta actividad, al enfocarse en la ortografía y pronunciación correctas, hará que los estudiantes desarrollen una mayor precisión y confianza en el uso del inglés. Asimismo, la competencia motiva a los estudiantes a involucrarse más en su proceso de aprendizaje, creando una actitud positiva hacia el idioma (Smith, J. A., 2020). Además, la preparación y participación en el concurso requiere disciplina y dedicación, lo que contribuye al desarrollo de habilidades académicas generales. Este concurso involucra diferentes niveles de estudiantes, por lo que promueve la participación educativa y fortalece el sentido de pertenencia y colaboración en el colegio. Finalmente, premiar a los estudiantes por sus logros y esfuerzos fomenta la autoconfianza y el reconocimiento del trabajo bien hecho. Esta competencia anual no sólo prepara a los estudiantes para futuros desafíos académicos y profesionales, sino que también les proporciona una experiencia enriquecedora que trasciende el aula.

6.4 Plan de intervención y evaluación del proyecto.

Tabla 1. Cronograma de actividades.

CRONOGRAMA				
Spelling Bee Contest 2024-2025				
MOMENTO / MES	DÍA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLES
INICIO *** SEPTIEMBRE 2024 Planeación y preparativos	2 al 6	Reunión de Coordinación	Definir roles, responsabilidades y fechas clave	Docente de inglés
	9 al 13	Convocatoria y difusión	Enviar invitaciones y publicar convocatoria en el pizarrón escolar	Coordinación
	17	Reunión informativa	Detallar proceso de participación y contenido del programa	Dirección
	23 al 27	Inscripción de participantes	Registro de estudiantes	Coordinación
INICIO *** OCTUBRE Planeación y preparativos	2 al 4	Selección de palabras	Selección y validación de palabras para cada nivel	Docente de inglés
	2 al 31	Sesiones de práctica	Mejorar pronunciación, velocidad y vocabulario (2 veces por semana)	Docente de inglés
	7 al 11	Capacitación de jueces	Instrucción sobre reglas y procedimientos de la competencia	Docente de inglés

DESARROLLO *** NOVIEMBRE Entrenamiento y preparación	1o al 28	Sesiones de práctica	Mejorar pronunciación, velocidad y vocabulario (2 veces por semana)	Docente de inglés
	11 al 28	Simulacros de competencia	Familiarizar a los estudiantes con el formato de la competencia (1 vez por semana)	Docente de inglés
DESARROLLO *** DICIEMBRE Entrenamiento y preparación	2 al 13	Evaluaciones intermedias	Evaluar progreso y ajustar estrategias de entrenamiento	Docente de inglés
DESARROLLO *** ENERO Entrenamiento y preparación	9 al 30	Eliminatorias	Competencia por grupos (1o, 2o y 3er grados)	Docente de inglés
CIERRE *** FEBRERO Preparación para la final	5 al 7	Anuncio de finalistas	Publicación de finalistas en el pizarrón escolar	Coordinación
	4 al 27	Preparación para la final	Sesiones intensivas de práctica para los finalistas	Docente de inglés
CIERRE *** MARZO Competencia y premiación	7	Competencia final y ceremonia de premiación	Deletreo de hasta 200 palabras y Determinación de ganadores	Docente, Coordinación y Dirección
			Entrega de premios a los ganadores	Dirección

Materiales necesarios	Lista de palabras, tarjetones, cronómetro, campana, micrófonos
Coordinación con padres	Mantener comunicación constante a través de WhatsApp
Evaluación y Feedback	Realizar encuestas postevento para mejorar futuras competencias

Tabla 2. Plan de Evaluación para el proyecto.

PLAN DE EVALUACIÓN

El objetivo principal del Spelling Bee Contest 2025 es desarrollar y fortalecer las habilidades de los estudiantes del Colegio Koinobori en *speaking* y *spelling*, así como fomentar su entusiasmo y competencia mediante actividades que las fortalezcan, lo cual representa una extraordinaria oportunidad para el crecimiento y desarrollo de nuestros estudiantes a través del estímulo que implica un ejercicio de esta dimensión, además de trabajar en un proceso de preparación que, sin duda, incrementará no sólo su nivel académico en general, sino también su competencia comunicativa en el idioma inglés.

Evaluación de resultados:

1. Evaluación directa del concurso:

Registro del desempeño de cada participante durante el concurso, basado en su capacidad para deletrear las palabras correctamente.

Comentarios y evaluaciones cualitativas de los jueces sobre la pronunciación, fluidez y confianza de los participantes.

2. Evaluación de la preparación:

Seguimiento de la asistencia y participación de los estudiantes en las sesiones de práctica.

Comparación de pruebas de vocabulario antes y después del periodo de preparación del concurso.

3. Retroalimentación a participantes:

Encuestas postconcurso a los participantes mediante cuestionarios para evaluar su percepción sobre el impacto del concurso en sus habilidades de inglés y su motivación.

Entrevistas personalizadas para obtener una retroalimentación más detallada y cualitativa.

4. Resultados académicos:

Comparación de calificaciones en la materia de inglés antes y después del concurso para detectar mejoras.

Seguimiento a largo plazo del impacto del concurso en el desempeño académico y en la confianza de los estudiantes en el uso del inglés.

5. Observación de comportamiento:

Observación del aumento en la participación activa y la confianza en las clases de inglés.

Monitoreo de la frecuencia y calidad del uso del inglés en contextos informales dentro del colegio.

Actividad	Responsables	Recursos	Tiempo
-----------	--------------	----------	--------

<p>Con base en estos hallazgos, se propone implementar un proyecto de Spelling Bee, enfocado en ayudar a los estudiantes a practicar y ampliar su vocabulario de manera lúdica.</p> <p>La convocatoria para el Spelling Bee se realizará al inicio del ciclo escolar.</p> <p>Lo anterior permitirá que los estudiantes se inscriban y practiquen dos veces por semana.</p> <p>El concurso se llevará a cabo en marzo, y se otorgarán premios a los tres primeros lugares, lo que incentivará la participación y el esfuerzo continuo.</p>	<p>Responsable de la organización general y la coordinación del evento: -Adriana Becerril Mtra. en neuropsicología Directora Académica</p> <p>Jueces del evento: 1. Karina Nava Mtra. en Educación inclusiva Directora general</p> <p>2. Sandra García Lic. en Relaciones Internacionales Profesora de inglés</p> <p>Moderadora -Griselda Espinoza Mtra. en Pedagogía Coordinación Área Pedagógica encargada de presentar las palabras y moderar el concurso.</p> <p>Logística, registro de participantes y otras tareas administrativas: -Profesora Miriam Morga</p>	<p>Materiales: Guía con las palabras seleccionadas según el nivel de dificultad adecuado para los participantes.</p> <p>Reglamento donde se detalla el formato del concurso.</p> <p>Material de papelería: lápices, hojas, marcadores, tarjetas de palabras, contenedor.</p> <p>Equipos de audio, micrófono y bocinas.</p> <p>Premio para los tres primeros lugares: Diploma, trofeo, libro en inglés y caja de chocolates.</p> <p>Decoración: <i>banners</i>, pancartas y decoración relacionada con el concurso.</p> <p>Infraestructura: jardín del colegio, mesas, sillas, manteles, pódium, bandera del colegio.</p>	<p>7 meses septiembre-marzo</p> <p>Práctica: dos veces por semana, 20 minutos al final de cada clase.</p>
---	---	---	--

Tabla 3. Plan de intervención.

PLAN DE INTERVENCIÓN: SPELLING BEE CONTEST 2025	
Datos generales	
Nombre de la escuela: Colegio Koinobori	
Dirección: Calle Atlaltunco No. 87 (Fuente de Templanza), Col. San Miguel Tecamachalco, CP 53970, Estado de México.	
Alcaldía: Naucalpan	
Nivel escolar: Secundaria	
Número de alumnos: 21	
Tema de la intervención: SPELLING BEE CONTEST 2025 ~Impulsando el dominio del inglés en el Colegio Koinobori~	
Descripción del proyecto El proyecto se basa en la implementación de un concurso de Spelling Bee convocado al inicio del ciclo escolar, con dos sesiones de práctica por semana y una competencia final en marzo. La convocatoria incluirá inscripciones y prácticas estructuradas para mejorar la pronunciación, la velocidad y el vocabulario de los estudiantes.	
Población a la que va dirigida: estudiantes de primero, segundo y tercero de secundaria.	
Tiempo: 7 meses, de septiembre 2024 a marzo 2025.	
Materiales: -Guía: conjunto de palabras seleccionadas según el nivel de dificultad adecuado para los participantes. -Manual: detalla las reglas y el formato del concurso. -Material de papelería: lápices, hojas, marcadores, tarjetas de palabras. -Equipos de audio: micrófono, altavoces para que los participantes y la audiencia escuchen claramente. -Certificados y premios: para los tres primeros lugares (Diploma, trofeo, libro en inglés y caja de chocolates). -Decoración del lugar: banners, pancartas y decoración relacionada con el concurso. -Infraestructura: jardín del Colegio, mesas, sillas, manteles, pódium, bandera del colegio.	

Procedimientos de implementación
ACTIVIDADES DE APERTURA SEPTIEMBRE 2024 - Planeación y preparativos OCTUBRE - Planeación y preparativos
Acciones: <ul style="list-style-type: none"> -Definir roles, responsabilidades y fechas clave -Enviar invitaciones y publicar convocatoria en el pizarrón escolar -Detallar proceso de participación y contenido del programa -Registro de estudiantes -Selección y validación de palabras para cada nivel -Mejorar pronunciación, velocidad y vocabulario (2 veces por semana) -Instrucción sobre reglas y procedimientos de la competencia
Recursos <ul style="list-style-type: none"> -Guía con las palabras seleccionadas según el nivel de dificultad adecuado para los participantes. -Manual donde se detallan las reglas y el formato del concurso. -Material de papelería: lápices, hojas, marcadores, cartel y tríptico con la convocatoria.
ACTIVIDADES DE DESARROLLO NOVIEMBRE - Entrenamiento y preparación DICIEMBRE - Entrenamiento y preparación ENERO 2025 - Eliminatorias
Acciones: <ul style="list-style-type: none"> -Mejorar pronunciación, velocidad y vocabulario (2 veces por semana) -Familiarizar a los estudiantes con el formato de la competencia (1 vez por semana) -Evaluar progreso y ajustar estrategias de entrenamiento -Selección de finalistas
Recursos <ul style="list-style-type: none"> -Guía: conjunto de palabras seleccionadas según el nivel de dificultad adecuado para los participantes, tarjetas de palabras. -Manual: detalla las reglas y el formato del concurso.

-Material de papelería: lápices, hojas, marcadores, equipo de sonido con micrófono inalámbrico.

ACTIVIDADES DE CIERRE

FEBRERO - Preparación para la competencia

MARZO - Competencia y premiación

Acciones:

- Competencia por grupos (1o, 2o y 3er grados)**
- Publicación de finalistas en el pizarrón escolar**
- Sesiones intensivas de práctica para los finalistas**

Recursos:

- Tarjetas de palabras, equipo de sonido con bocina y micrófono inalámbrico.**
- Decoración del lugar: banners, pancartas y decoración relacionada con el concurso.**
- Infraestructura: jardín del colegio, mesas, sillas, manteles, pódium, bandera del colegio.**

Seguimiento y evaluación

1. Evaluación del impacto del proyecto en los estudiantes

- Comparación de calificaciones en la materia de inglés.**
- Observación del aumento en la participación activa y la confianza en las clases de inglés.**
- Evaluación de la mejora significativa en la expresión oral de los estudiantes.**
- Monitoreo del uso del inglés en contextos informales dentro del colegio.**

2. Evaluación del concurso

- Se dará seguimiento mediante la comunicación constante con padres a través de WhatsApp**
- Se realizarán encuestas postevento para mejorar futuras competencias: evaluación por medio de cuestionarios para padres, estudiantes, maestros y directivos, así como un feedback multidireccional.**

Conclusiones

Impacto

Se espera que Spelling Bee Contest 2025 mejore significativamente el vocabulario y la pronunciación de los estudiantes, y que fomente una actitud positiva hacia el

aprendizaje del inglés, así como el incremento en la motivación y confianza de los estudiantes. También se espera que contribuya al desarrollo de habilidades académicas generales, promueva la participación educativa y fortalezca el sentido de pertenencia y colaboración en el colegio. Spelling Bee Contest 2025 promete ser una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua extranjera, así como en su desarrollo personal y social. Mediante la participación en este concurso, los estudiantes no sólo ampliarán su vocabulario y mejorarán su pronunciación en inglés, sino que también adquirirán habilidades de liderazgo y perseverancia. Finalmente, se espera que este concurso prepare a los estudiantes para futuros desafíos académicos y profesionales.

Fortalezas

- Llevar a cabo actividades lúdicas y de competencia motiva a los estudiantes a aprender de manera divertida y competitiva.
- La preparación de este concurso, al ser de manera estructurada, garantiza sesiones de práctica regulares y evaluaciones intermedias para asegurar un progreso constante.
- El apoyo institucional es muy importante para lograr la colaboración de docentes y directivos, a fin de que el programa se implemente de una manera efectiva.

Retos

- Es necesario y muy importante mantener la motivación de los estudiantes, para que haya una participación continua a lo largo del año escolar.
- También se deberá garantizar la disponibilidad y la calidad de los materiales necesarios para llevar a cabo el concurso.
- Un reto esencial consiste en lograr adaptar las actividades para estudiantes con diferentes niveles de habilidad en inglés.
- Es fundamental establecer un sistema de evaluación justo y transparente, con el propósito de asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de destacar en el concurso.
- Se debe promover la colaboración y el trabajo en equipo entre los participantes, ya que estas habilidades son fundamentales en el ámbito educativo y en el laboral.

6.6 Planificación y desarrollo del proyecto.

Tabla 4. Planificación y desarrollo del proyecto de intervención del mes de septiembre.

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN					
MOMENTO: INICIO			MES: SEPTIEMBRE		
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1°, 2°, 3°.	Asignatura:	Inglés
2 semanas:	4 sesiones:				
Eje:	Pensamiento crítico	Tema:	Spelling Bee Contest 2025 Planeación y preparativos		
Aprendizaje esperado:	Los estudiantes mejorarán su vocabulario en inglés y su capacidad para deletrear palabras correctamente, además de desarrollar confianza y habilidades de trabajo en equipo.				
Contenido en el que se trabajará:	Vocabulario en inglés, reglas y objetivos de Spelling Bee, y técnicas de deletreo.				
Propósito:	Fomentar el dominio del vocabulario en inglés y la confianza en la expresión oral a través de actividades lúdicas y colaborativas, con el fin de preparar a los estudiantes para el Spelling Bee.				

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: Juegos de presentación y dinámicas de integración.	
Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con las reglas y objetivos del Spelling Bee para que participen en actividades de integración.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Presentación del concurso y reglas. Breve explicación de los objetivos de Spelling Bee.	Pizarrón, marcadores	Preguntas de verificación

	y fichas de presentación	
DESARROLLO		
Juegos de presentación para integrar a los participantes. Cada estudiante se presenta y comparte una palabra que conozca en inglés. Los demás intentarán deletrear la palabra. Se utilizará la plantilla “Ruleta” de Flippity, con el fin de que la elección de los alumnos sea al azar.	Pizarrón, marcadores, fichas, Flippity	Observación de la participación activa
CIERRE		
Reflexión grupal sobre las expectativas y emociones respecto al concurso.	Pizarrón y marcadores	Comprensión de las reglas del concurso
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: asegurarse de que todos los estudiantes se presenten y participen activamente.</p> <p>Consideraciones: ser inclusivo y motivador.</p> <p>Para alumnos que enfrentan BAP, dar apoyo adicional a aquellos con dificultades en el idioma.</p> <p>La evaluación se basa en la observación de la participación activa de todos los estudiantes, así como en la comprensión de las reglas del concurso.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: Bingo de vocabulario	
Objetivo:	Los estudiantes ampliarán su vocabulario en inglés por medio de una actividad lúdica.	
Tiempo:	20 min	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción al Bingo de vocabulario. Explicación de las reglas del juego.	Pizarrón, marcadores	Observación del uso correcto del vocabulario
DESARROLLO		

Los estudiantes juegan al Bingo usando Educaplay. Deben identificar y marcar las palabras leídas en voz alta por el docente.	Educaplay	Observación de la participación en el juego
CIERRE		
Discusión sobre las palabras aprendidas y sus significados.	Pizarrón, marcadores, cuadernos	Observación de la comprensión de las palabras
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: verificar que todos los estudiantes comprendan las palabras utilizadas en el Bingo.</p> <p>Consideraciones: adaptar la velocidad del juego según la comprensión de los estudiantes.</p> <p>A los alumnos que enfrentan BAP, ofrecer ayuda individual si es necesario.</p> <p>La evaluación se basa en la participación y en el reconocimiento correcto de las palabras.</p>		

SESIÓN 3	Estrategia: sopa de letras	
Objetivo:	Los estudiantes identificarán y practicarán vocabulario específico del concurso.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación del uso de sopas de letras y su importancia para el aprendizaje del vocabulario.	Pizarrón, marcadores	Preguntas de verificación
DESARROLLO		
Los estudiantes buscan y subrayan palabras ocultas en la sopa de letras creada en Educaplay.	Educaplay y hojas impresas con sopas de letras	Observación del tiempo y precisión en encontrar las palabras
CIERRE		

Revisión de las palabras encontradas y breve discusión sobre sus significados y uso en oraciones.	Pizarrón y marcadores	Se centrará en llevar un record del tiempo para encontrar las palabras
---	-----------------------	--

OBSERVACIONES

Acciones frecuentes: motivar a los estudiantes a encontrar todas las palabras y premiar su esfuerzo.

Consideraciones: ajustar la dificultad de las sopas de letras según el nivel de cada grupo.

Entre los alumnos que enfrentan BAP, brindar apoyo adicional a quienes lo necesiten.

La evaluación se basa en la participación activa y en la rapidez para encontrar las palabras.

SESIÓN 4	Estrategia: parejas de vocabulario.	
Objetivo:	Los estudiantes emparejarán palabras con sus definiciones para reforzar su comprensión del vocabulario.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evalua ción
Introducción a la actividad de emparejamiento de vocabulario: explicación de las reglas.	Pizarrón y tarjetas con sus definiciones	Observación de la comprensión del juego
DESARROLLO		
Los estudiantes trabajan en equipos de dos para emparejar tarjetas con palabras y sus definiciones.	Tarjetas con palabras y definiciones	Observación de la

		capaci dad de empare jar correct amente las tarjetas
CIERRE		
Revisión de las parejas correctas y discusión sobre las palabras y sus definiciones.	Tarjetas y lista de asistencia	Se llevará un record de las parejas encontradas por cada estudiante
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: facilitar la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.</p> <p>Consideraciones: asegurarse de que todos los estudiantes comprendan las definiciones.</p> <p>A los alumnos que enfrentan BAP, proveer ayuda y retroalimentación individualizada.</p> <p>La evaluación se basa en la precisión al emparejar las tarjetas y en la participación activa.</p>		

Tabla 5. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de octubre.

MOMENTO: INICIO MES: OCTUBRE					
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1º, 2º, 3º.	Asignatura:	Inglés
2 semanas:	4 sesiones:				
Eje:	Pensamiento Crítico	Tema:	Spelling Bee Contest 2025 Pronunciación y vocabulario		
Aprendizaje esperado:	Los estudiantes ampliarán su vocabulario en inglés, mejorarán su pronunciación y velocidad al deletrear y ganarán confianza en el uso del idioma.				
Contenido en el que se trabajará:	<ul style="list-style-type: none"> - Selección y práctica de palabras. - Actividades lúdicas para mejorar la pronunciación y el vocabulario. 				
Propósito:	Fortalecer las habilidades de los estudiantes en el uso del inglés de manera lúdica y constructiva, y prepararlos de tal modo para el concurso Spelling Bee.				

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: selección de palabras y juego de “Crucigrama en Educaplay”	
Objetivo:	Seleccionar palabras y crear un crucigrama para practicar vocabulario.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación del objetivo de la sesión y breve introducción sobre cómo se seleccionarán las palabras.	Lista de palabras, pizarrón, Educaplay	Observación de la participación y selección de palabras por los estudiantes
DESARROLLO		
Se hacen dos equipos. Cada uno selecciona palabras y crea un crucigrama en Educaplay.	Educaplay y tablets	Revisión del crucigrama creado y discusión sobre las palabras seleccionadas

CIERRE		
Resolución del crucigrama creado por el otro equipo, y viceversa.	Educaplay y tablets	Revisión de la correcta resolución del crucigrama y retroalimentación del proceso
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: Dificultad en la selección de palabras adecuadas.</p> <p>Consideraciones: supervisar y guiar en la selección de palabras para asegurar variedad y dificultad adecuada.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, dar apoyo adicional y herramientas visuales para facilitar la comprensión.</p> <p>La evaluación se enfocará en la participación activa y en la correcta creación del crucigrama.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: actividad de “Encuentra la palabra” en Edpuzzle.	
Objetivo:	Practicar el reconocimiento y la identificación de palabras clave.	
Tiempo:	20 min	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción a la actividad “Encuentra la Palabra” en Edpuzzle”.	Edpuzzle y tabletas	Observación de la participación durante la introducción
DESARROLLO		
Los estudiantes participan en la actividad interactiva en Edpuzzle para encontrar palabras en contexto.	Edpuzzle y tablets	Registro de respuestas y análisis de aciertos y errores
CIERRE		
Discusión en grupo sobre las palabras encontradas y su uso en oraciones.	Pizarrón y marcadores	Evaluación de la participación y correcta utilización de las palabras en oraciones
OBSERVACIONES		

Acciones frecuentes: ofrecer ayuda por la posible dificultad técnica con Edpuzzle.

Consideraciones: asegurarse de que todos los estudiantes comprendan la mecánica de Edpuzzle.

A alumnos que enfrentan BAP, brindar apoyo individual si es necesario, y asegurarse de que entiendan las instrucciones.

La evaluación se centrará en la correcta identificación y en el correcto uso de las palabras encontradas.

SESIÓN 3	Estrategia: actividad de “Deletreo por equipos” en el pizarrón.	
Objetivo:	Mejorar el tiempo de deletreo y la precisión por equipos.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación de las reglas del juego de deletreo por equipos.	Pizarrón, marcadores	Verificación de la comprensión de las reglas
DESARROLLO		
Los estudiantes se dividen en dos equipos y participan en el juego de deletreo.	Pizarrón y marcadores	Registro de la precisión y velocidad de los equipos
CIERRE		
Reflexión en grupo sobre el desempeño y áreas de mejora.	Pizarrón y marcadores	Autoevaluación y retroalimentación
OBSERVACIONES		
Errores frecuentes: dificultad en mantener la atención y coordinación en equipo.		
Consideraciones: fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.		
A alumnos que enfrentan BAP, brindar apoyo personalizado y hacer adaptaciones según sea necesario.		
La evaluación se basará en la precisión, velocidad y colaboración en equipo.		

SESIÓN 4	Estrategia: juego de “Ahorcado” en Educaplay	
Objetivo:	Reforzar el vocabulario y la ortografía de manera lúdica.	
Tiempo:	20 minutos	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción al juego de “Ahorcado” y sus reglas.	Educapla y tabletas	Observación de la comprensión de las reglas
DESARROLLO		
Los estudiantes participan en el juego de “Ahorcado” en Educaplay.	Educapla y tabletas	Registro de las palabras acertadas y errores frecuentes
CIERRE		
Discusión sobre las palabras utilizadas en el juego y su significado.	Pizarrón y marcador es	Participación activa y correcta comprensión de las palabras discutidas
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: dificultad para adivinar palabras debido a la falta de vocabulario.</p> <p>Consideraciones: proveer pistas y apoyo durante el juego.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, proveerles asistencia adicional y material de apoyo visual.</p> <p>La evaluación se basa en la participación y en el mayor número de palabras adivinadas.</p>		

Tabla 6. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de noviembre.

MOMENTO: DESARROLLO		MES: NOVIEMBRE			
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1º, 2º, 3º	Asignatura:	Inglés
4 semanas:	8 sesiones				

Eje:	Pensamiento crítico	Tema:	Mejora de la pronunciación, velocidad y vocabulario en inglés.
Aprendizaje esperado:	Los estudiantes mejorarán su capacidad para deletrear palabras en inglés correctamente, incrementarán su velocidad y precisión, y desarrollarán mayor fluidez en la pronunciación.		
Contenido en el que se trabajará:	Vocabulario seleccionado, reglas de pronunciación, técnicas de deletreo y simulacros de competencia.		
Propósito:	Fomentar el dominio del inglés en los estudiantes a través de actividades prácticas y competitivas que desarrollen sus habilidades de <i>spelling</i> y <i>speaking</i>.		

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: Trabajo en equipos pequeños con enfoque en aprendizaje cooperativo.	
Objetivo:	Familiarizarse con el vocabulario y mejorar la pronunciación de palabras seleccionadas.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Presentación de palabras mediante Kahoot.	Kahoot y proyector.	Observación de participación y entusiasmo de los estudiantes.
DESARROLLO		
Los estudiantes, en equipos pequeños, practicarán la pronunciación y el deletreo de las palabras seleccionadas utilizando tarjetas. Un estudiante dirá la palabra y los otros la deletrearán en voz alta.	Tarjetas de palabras, pizarrón y marcadores.	Monitoreo de la correcta pronunciación y deletreo por parte del docente, proporcionando retroalimentación inmediata.
CIERRE		

Discusión grupal sobre las dificultades frecuentes.	Pizarrón y marcadores.	Reflexión escrita sobre el aprendizaje del día.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: dificultad en la pronunciación correcta de ciertas palabras.</p> <p>Consideraciones: proveer apoyo adicional a estudiantes con pronunciación más débil.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, brindar apoyo adicional y recursos visuales para facilitar el aprendizaje.</p> <p>La evaluación se basa en la observación y retroalimentación continuas.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: uso de aplicaciones interactivas para reforzar el vocabulario.	
Objetivo:	Incrementar el vocabulario a través de actividades interactivas.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Uso de Quizzi para introducir nuevo vocabulario.	Tablets, pizarrón y marcadores.	Resultados de la actividad en Quizzi.
DESARROLLO		
Creación de tarjetas de vocabulario en parejas usando Padlet.	Tablets, pizarrón y marcadores.	Revisión de las tarjetas creadas.
CIERRE		
Compartir las tarjetas de vocabulario creadas con el grupo.	Pizarrón, tablets y marcadores.	Comentarios grupales sobre las palabras más difíciles.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: errores en la definición de palabras.</p> <p>Consideraciones: proporcionar ejemplos claros y apoyo a la creación de tarjetas.</p> <p>Para alumnos que enfrentan BAP, asegurarse de que comprendan el uso de las aplicaciones.</p> <p>La evaluación se basa en la participación y precisión en la creación de tarjetas.</p>		

SESIÓN 3	Estrategia: simulacro de competencia para familiarizar a los estudiantes con el formato.	
Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con el formato del concurso y generar en ellos confianza y seguridad.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación de las reglas del Spelling Bee utilizando Google Forms para una encuesta previa.	Google Forms, proyector.	Respuestas en la encuesta.
DESARROLLO		
Simulacro de competencia en grupos pequeños.	Listado de palabras y tarjetas del vocabulario.	Desempeño en el simulacro.
CIERRE		
Reflexión grupal sobre el simulacro.	Pizarrón y marcadores.	Reflexión escrita sobre el desempeño en el simulacro.
OBSERVACIONES		
Acciones frecuentes: nerviosismo y falta de confianza ante una competencia. Consideraciones: crear un ambiente de apoyo y confianza. A alumnos que enfrentan BAP, brindar retroalimentación positiva y constructiva. La evaluación se basa en el desempeño y la participación en el simulacro.		

SESIÓN 4	Estrategia: uso de Edpuzzle para análisis y corrección de pronunciación.	
Objetivo:	Mejorar la pronunciación mediante actividades guiadas.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación

Ver un video sobre pronunciación en Edpuzzle con preguntas interactivas.	Tablets, Edpuzzle, pizarrón y marcadores.	Respuestas a las preguntas interactivas.
DESARROLLO		
Práctica de pronunciación en grupos pequeños, utilizando el video como referencia.	Grabadoras de voz, listas de palabras.	Evaluación entre pares de la pronunciación.
CIERRE		
Discusión grupal sobre las mejoras en pronunciación.	Pizarrón y marcadores.	Reflexión escrita sobre las mejoras en pronunciación.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: dificultades en la comprensión del video.</p> <p>Consideraciones: proporcionar subtítulos y explicaciones adicionales si es necesario.</p> <p>Para alumnos que enfrentan BAP, asegurarse de que comprendan el contenido del video.</p> <p>La evaluación se basa en el desempeño en las actividades de Edpuzzle y en la práctica.</p>		

SESIÓN 5	Estrategia: actividades lúdicas y juegos de palabras para reforzar el vocabulario.	
Objetivo:	Incrementar el vocabulario y la fluidez en la pronunciación.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Juego de palabras con Jeopardy.	Tablets y Jeopardy.	Desempeño en el juego.
DESARROLLO		
Práctica de deletreo en grupos pequeños.	Lista de palabras y	Retroalimentación entre pares.

	grabadoras de voz.	
CIERRE		
Reflexión grupal sobre las palabras nuevas aprendidas.	Pizarrón y marcadores.	Reflexión escrita sobre el vocabulario aprendido.
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: confusión con palabras similares, cognados y falsos cognados.</p> <p>Consideraciones: dar ejemplos claros y apoyo adicional.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, ofrecer palabras con significado similar de menor dificultad.</p> <p>La evaluación se basa en el desempeño y la participación en los juegos.</p>		

SESIÓN 6	Estrategia: preparación para la competencia con retroalimentación continua.	
Objetivo:	Mejorar la velocidad y precisión en el deletreo.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Uso de Mobyt para practicar la velocidad en el deletreo.	Tablets y Mobyt.	Resultados en Mobyt.
DESARROLLO		
Práctica de deletreo en parejas con temporizador.	Listas de palabras y temporizador.	Evaluación entre pares.
CIERRE		
Reflexión grupal sobre las mejoras en velocidad.	Pizarrón y marcadores	Reflexión escrita sobre la velocidad en el deletreo.
OBSERVACIONES		
Errores frecuentes: nerviosismo y errores por el nivel de exigencia en la velocidad.		

Consideraciones: crear un ambiente de apoyo y confianza.

A alumnos que enfrentan BAP, brindar apoyo adicional y retroalimentación positiva.

La evaluación se basa en el desempeño y la participación en las actividades de velocidad.

SESIÓN 7	Estrategia: simulacro final de competencia con retroalimentación.		
Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con el ambiente de competencia.		
Tiempo:	20 min.		
INICIO			
Actividad	Recursos	Evaluación	
Explicación de las reglas finales y asignación de roles.	Listas de palabras, tarjetas de vocabulario.	Comprensión de las reglas.	
DESARROLLO			
Simulacro final de competencia.	Listas de palabras, grabadoras de voz.	Desempeño en el simulacro.	
CIERRE			
Reflexión grupal sobre el desempeño en el simulacro final.	Pizarrón y marcadores.	Reflexión escrita sobre el desempeño y confianza.	
OBSERVACIONES			
Acciones frecuentes: nerviosismo y falta de confianza.			
Consideraciones: crear un ambiente de apoyo y confianza.			
A alumnos que enfrentan BAP, brindar retroalimentación positiva y constructiva.			
La evaluación se basa en el desempeño y la participación en el simulacro final.			

SESIÓN 8 Estrategia: evaluación y autoevaluación del proceso de aprendizaje.

Objetivo:	Reflexionar sobre los procesos y logros alcanzados.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Uso de Google Forms para la autoevaluación del proceso.	Tablets, Google Forms.	Respuestas en la autoevaluación.
DESARROLLO		
Proyectar cortometraje: Piper (Duración 6 min.) Al final del video, reflexionar sobre la importancia de enfrentar desafíos y competir de manera saludable para crecer a través de la competencia.	Pizarrón y marcadores.	Participación en la reflexión.
CIERRE		
Discusión grupal sobre los logros y áreas de mejora.	Pizarrón	Participación activa del grupo.
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: dejar claro el objetivo de la competencia, que es la superación de desafíos y el crecimiento personal.</p> <p>Consideraciones: destacar el mensaje del cortometraje sobre la importancia de enfrentar nuestros propios miedos y desafíos, y cómo la competencia puede ser una fuerza positiva para el desarrollo personal.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, pedirles que escriban sobre un desafío que hayan superado y cómo lo lograron.</p> <p>La evaluación se basa en un texto escrito por todos los estudiantes, donde expondrán cómo la competencia puede ayudarlos a mejorar y a crecer.</p>		

Tabla 7. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de diciembre.

MOMENTO: DESARROLLO		MES: DICIEMBRE			
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1º, 2º, 3º	Asignatura:	Inglés
2 semanas:	4 sesiones				
Eje:	Pensamiento crítico	Tema:	Mejora de la pronunciación, velocidad y vocabulario en inglés.		
Aprendizaje esperado:	Los estudiantes mejorarán su pronunciación, velocidad y vocabulario en inglés mediante el uso de aplicaciones novedosas que promuevan el aprendizaje lúdico.				
Contenido en el que se trabajará:	Práctica de pronunciación y deletreo; incremento de vocabulario y velocidad en la expresión oral en inglés.				
Propósito:	Fomentar la competencia sana y la mejora continua en el dominio del inglés mediante actividades interactivas y evaluaciones constantes.				

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: mejorar la pronunciación y el conocimiento del vocabulario mediante el uso de aplicaciones lúdicas.	
Objetivo:	Mejorar la pronunciación y el conocimiento del vocabulario en inglés mediante el uso de aplicaciones lúdicas.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Repasar vocabulario utilizando la aplicación Kahoot.	Kahoot y proyector.	Observación de participación y entusiasmo de los estudiantes.
DESARROLLO		
Los estudiantes participan en un juego de preguntas en Kahoot.	Tarjetas de palabras,	Registro de las respuestas correctas e incorrectas en la aplicación.

	pizarrón y marcadores.	
CIERRE		
Reflexión en grupo sobre las palabras que resultaron más difíciles.	Pizarrón y marcadores.	Discusión y anotaciones sobre las palabras difíciles.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: pronunciaciones incorrectas y confusión con palabras similares.</p> <p>Consideraciones: brindar apoyo adicional a estudiantes que muestren dificultades recurrentes.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, proporcionarles recursos adicionales.</p> <p>La evaluación se basa en la participación y en el progreso individual en el juego.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: aprendizaje colaborativo mediante el uso de Padlet.	
Objetivo:	Incrementar la velocidad y precisión en el deletreo de palabras en inglés.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación del uso de Padlet para crear un muro colaborativo de palabras.	Tablets, proyector, aplicación de Padlet.	Comprensión del uso de la aplicación a través de preguntas y respuestas.
DESARROLLO		
Los estudiantes trabajan en parejas para agregar palabras al muro de Padlet, incluyendo su definición y pronunciación.	Tablets y Padlet.	Revisión del contenido agregado al muro y de la calidad de las definiciones y pronunciaciones.
CIERRE		
Presentación de las palabras y pronunciaciones agregadas por cada pareja.	Pizarrón digital y proyector.	Retroalimentación del grupo y el docente sobre la precisión y claridad de las presentaciones.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: errores en la definición o pronunciación de palabras.</p> <p>Consideraciones: fomentar el uso de diccionarios y recursos en línea para verificar definiciones.</p>		

A alumnos que enfrentan BAP, asignarles compañeros de apoyo y revisar su trabajo de manera individual.

La evaluación se basa en observar la colaboración, la precisión del contenido y la calidad de las presentaciones.

SESIÓN 3	Estrategia: evaluación interactiva mediante Google Forms.	
Objetivo:	Evaluar el progreso en el conocimiento del vocabulario y en la pronunciación en inglés.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación sobre el uso de Google Forms para la evaluación.	Google Forms, proyector.	Comprensión de la actividad mediante preguntas y respuestas.
DESARROLLO		
Los estudiantes completan el formulario en Google Forms con preguntas de opción múltiple sobre las palabras del vocabulario.	Tablets y Google Forms.	Análisis automático de las respuestas de Google Forms.
CIERRE		
Revisión de los resultados y discusión sobre las áreas de mejora.	Proyector y computadora.	Retroalimentación grupal y establecimiento de objetivos de mejora.
OBSERVACIONES		
<p>Acciones frecuentes: respuestas incorrectas debido a confusión en el vocabulario.</p> <p>Consideraciones: proporcionar ejemplos adicionales y aclaraciones durante la revisión.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, ofrecerles evaluaciones adaptadas y tiempo adicional.</p> <p>La evaluación se basa en el análisis de los resultados del formulario y en la discusión posterior.</p>		

SESIÓN 4 Estrategia: Simulacro de competencia con Quizizz.

Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con el formato de la competencia y mejorar su rendimiento bajo presión.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción al uso de Quizizz para el simulacro.	Proyector, computador y Quizizz	Comprensión de las reglas del simulacro mediante preguntas y respuestas.
DESARROLLO		
Los estudiantes participan en un simulacro de competencia en Quizizz, contestando preguntas de deletreo y pronunciación.	Grabadora de voz, Tablets y Quizizz.	Registro de resultados en Quizizz y observación del desempeño de los estudiantes.
CIERRE		
Reflexión sobre la experiencia del simulacro y discusión sobre estrategias para mejorar.	Pizarrón y marcadores.	Retroalimentación grupal y establecimiento de planes individuales de acción.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: Nerviosismo y errores por presión de tiempo.</p> <p>Consideraciones: Crear un ambiente de apoyo y motivación.</p> <p>Alumnos que enfrentan BAP: Proporcionar simulacros adicionales y apoyo individual.</p> <p>La evaluación se basa en la observación del desempeño durante el simulacro y en la reflexión sobre la experiencia.</p>		

Tabla 8. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de enero.

MOMENTO: DESARROLLO		MES: ENERO			
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1º, 2º, 3º	Asignatura:	Inglés
2 semanas:	4 sesiones				
Eje:	Pensamiento crítico		Tema:	Preparación para la Competencia de Spelling Bee	
Aprendizaje esperado:	Al participar activamente en la Competencia Spelling Bee, los estudiantes serán capaces de mejorar su léxico, dicción y pronunciación en inglés.				
Contenido en el que se trabajará:	Palabras y vocabulario en inglés, estrategias de memorización y pronunciación correcta.				
Propósito:	Fomentar el interés y la competencia sana en el aprendizaje del inglés, y mejorar las habilidades de léxico, dicción y pronunciación de los estudiantes a través de actividades lúdicas.				

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: Uso de aplicaciones interactivas para el aprendizaje de vocabulario.	
Objetivo:	Introducir y practicar el vocabulario de Spelling Bee con las herramientas digitales que promuevan la interacción y el juego.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción a los detalles de la competencia Spelling Bee mediante una breve explicación del objetivo de la competencia.	Power Point con las palabras seleccionadas.	Preguntas orales para verificar la comprensión inicial del vocabulario.
DESARROLLO		
Uso de Quizlet para practicar el vocabulario con juegos de tarjetas y test interactivos.	Tablets con acceso a Quizlet.	Monitoreo del progreso de los estudiantes en la app y retroalimentación individual.

CIERRE		
Competencia rápida de Spelling Bee en grupos pequeños por medio de la app Kahoot, con la finalidad de hacer un repaso interactivo.	Tablets y Kahoot.	Resultados de la competencia en Kahoot y discusión de las respuestas correctas e incorrectas.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: Dificultad en la pronunciación de palabras nuevas, falta de familiaridad con el uso de las aplicaciones.</p> <p>Consideraciones: Asegurarse de que todos los estudiantes mantengan un entendimiento básico de las palabras nuevas.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, proveerlos de apoyo adicional y de tiempo extra para la práctica del vocabulario.</p> <p>Evaluación formativa a través de las apps utilizadas.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: Revisión y práctica del vocabulario a través de juegos y actividades colaborativas.	
Objetivo:	Consolidar el aprendizaje del vocabulario del Spelling Bee mediante actividades lúdicas y de cooperación.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Breve repaso del vocabulario aprendido en la sesión anterior mediante Flashcards digitales.	Flashcards digitales	Participación activa y correcta, e identificación de las palabras.
DESARROLLO		
Juego de deletreo en equipo mediante la app Spelling City.	Tablets y la App Spelling City.	Observación de la participación; verificar la precisión en el deletreo durante el juego.
CIERRE		

Reflexión grupal sobre las estrategias más efectivas para recordar y deletrear las palabras.	Pizarrón digital para anotar las ideas.	Discusión y evaluación de las estrategias y progresos personales.
--	---	---

OBSERVACIONES

Errores frecuentes: Confusión entre palabras similares, falta de participación en actividades grupales.

Consideraciones: Fomentar un ambiente de apoyo y colaboración, reforzar la motivación a través de elogios y reconocimientos.

A alumnos que enfrentan BAP, brindarles estrategias de memorización adicionales y práctica individual.

La evaluación se basa en el monitoreo continuo del progreso mediante herramientas de evaluación formativa. Se ajustarán las actividades según las necesidades que vayan surgiendo.

SESIÓN 3	Estrategia: Evaluación interactiva mediante Google Forms.	
Objetivo:	Evaluar el progreso en el conocimiento del vocabulario y la pronunciación en inglés.	
Tiempo:	20 min	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación sobre el uso de Google Forms para la evaluación.	Google Forms, proyector.	Comprensión de la actividad mediante preguntas y respuestas.
DESARROLLO		
Los estudiantes completan el formulario en Google Forms con preguntas de opción múltiple sobre las palabras del vocabulario.	Tablets y Google Forms.	Análisis automático de las respuestas de Google Forms.
CIERRE		
Revisión de los resultados y discusión sobre las áreas de mejora.	Proyector y computadora.	Retroalimentación grupal y establecimiento de objetivos de mejora.

OBSERVACIONES

Acciones frecuentes: Respuestas incorrectas debido a confusión en el vocabulario.

Consideraciones: Proporcionar ejemplos adicionales y aclaraciones durante la revisión.

A alumnos que enfrentan BAP, ofrecerles evaluaciones adaptadas y tiempo adicional.

La evaluación se basa en el análisis de los resultados del formulario y en la discusión posterior.

SESIÓN 4	Estrategia: Simulacro de competencia utilizando Quizizz.	
Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con el formato de la competencia y hacer que mejoren su rendimiento bajo presión.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Introducción al uso de Quizizz para el simulacro.	Proyector, computadora y Quizizz	Comprensión de las reglas del simulacro mediante preguntas y respuestas.
DESARROLLO		
Los estudiantes participan en un simulacro de competencia en Quizizz, contestando preguntas de deletreo y pronunciación.	Grabadoras de voz, Tablets y Quizizz.	Registro de resultados en Quizizz y observación del desempeño de los estudiantes.
CIERRE		
Reflexión sobre la experiencia del simulacro y discusión sobre estrategias para mejorar.	Pizarrón y marcadores.	Retroalimentación grupal y establecimiento de planes individuales de acción.
OBSERVACIONES		
Errores frecuentes: Nerviosismo y errores por presión de tiempo.		
Consideraciones: Crear un ambiente de apoyo y motivación.		
A alumnos que enfrentan BAP, proporcionarles simulacros adicionales y apoyo individual.		
La evaluación se basa en observar el desempeño en el simulacro y en la reflexión sobre la experiencia.		

Tabla 9. Planificación y desarrollo del proyecto del mes de febrero.

MOMENTO: CIERRE		MES: FEBRERO			
Nivel educativo:	Secundaria	Grado:	1º, 2º, 3º	Asignatura:	Inglés
2 semanas:	4 sesiones				
Eje:	Pensamiento crítico	Tema:	Preparación para la Final		
Aprendizaje esperado:	Los estudiantes practicarán su deletreo rápido y preciso, y aumentarán la velocidad de respuesta sin sacrificar la precisión.				
Contenido en el que se trabajará:	Selección de palabras finales. Práctica intensiva de pronunciación y deletreo. Simulacros de competencia.				
Propósito:	Fortalecer la memoria visual y auditiva en relación con las palabras del concurso. Perfeccionar la pronunciación y minimizar los errores ortográficos. Fomentar el trabajo en equipo y brindar estrategias para mantener la calma durante el concurso.				

SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN 1	Estrategia: Trabajo colaborativo en grupos, con el propósito de revisar y validar las palabras desafiantes y relevantes para los finalistas.	
Objetivo:	Que los estudiantes finalistas seleccionen y validen las palabras clave del concurso, asegurando que comprenden su significado y pronunciación.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Presentación de la lista de palabras finales. Los estudiantes revisan las palabras en equipos y discuten los significados y las pronunciaciones.	Lista de palabras, pizarrón, diccionario en línea.	Observación de la participación de los estudiantes. Tomar nota de las palabras con mayor dificultad.
DESARROLLO		
En pequeños grupos, los estudiantes elaboran listas de palabras desafiantes utilizando Educaplay. Cada equipo selecciona palabras para sus compañeros y las validan	Diccionarios electrónicos, Educaplay para	Evaluar el trabajo colaborativo y la capacidad para seleccionar y validar palabras.

investigando en línea su uso, significado y pronunciación.	crear palabras interactivas.	
CIERRE		
Cada grupo presenta las palabras que seleccionó como las más complejas y discute sus razones para la selección.	Pizarrón para la presentación de palabras.	Reflexión grupal sobre las palabras seleccionadas. Retroalimentación colaborativa.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: Selección de palabras muy fáciles o demasiado difíciles.</p> <p>Consideraciones: Asegurarse de que todas las palabras sean adecuadas al nivel.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, proveerles palabras clave adicionales.</p> <p>La evaluación será formativa mediante la App utilizada.</p>		

SESIÓN 2	Estrategia: Competencia por equipos para familiarizarse con el formato del concurso.	
Objetivo:	Elegir a los finalistas del concurso Spelling Bee.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Explicación de las reglas del concurso mediante Kahoot para repasar el vocabulario clave.	Kahoot, pizarrón y micrófonos.	Participación activa y corrección en la competencia.
DESARROLLO		
Mini concurso de deletreo en equipos. Los estudiantes compiten por obtener un lugar en la final.	Tarjetas de palabras, micrófonos.	Habilidad para deletrear correctamente en tiempo real.
CIERRE		

Análisis del rendimiento de los estudiantes, donde se les dará retroalimentación constructiva.	Tabla de puntuación.	Retroalimentación y autoevaluación grupal.
OBSERVACIONES		
<p>Errores frecuentes: Nerviosismo durante el concurso.</p> <p>Consideraciones: Reforzar la confianza en los estudiantes con una atmósfera de sana competencia y amistad.</p> <p>A alumnos que enfrentan BAP, ofrecerles más oportunidades para practicar antes del concurso.</p> <p>La evaluación se basa en el uso continuo de herramientas de evaluación formativa para monitorear el progreso y ajustar las actividades según sea necesario.</p>		

SESIÓN 3	Estrategia: Práctica intensiva individual y grupal.	
Objetivo:	Aumentar la velocidad de deletreo y reducir errores.	
Tiempo:	20 min	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Recordatorio de las palabras seleccionadas. Uso de Edpuzzle para analizar palabras complicadas.	Edpuzzle y pizarrón.	Capacidad para identificar correctamente las palabras más difíciles.
DESARROLLO		
Práctica intensiva en parejas. Un estudiante deletrea y el otro actúa como juez, corrigiendo errores.	Lista de palabras y cronómetro.	Velocidad y precisión en el deletreo.
CIERRE		
Reflexión final grupal sobre los errores más comunes y sugerencias para mejorar.	Edpuzzle.	Análisis crítico de los propios errores.
OBSERVACIONES		
Acciones frecuentes: Dificultad para mantener la calma bajo presión.		

Consideraciones: Fomentar la autoconfianza y el apoyo entre pares.
A alumnos que enfrentan BAP, brindarles más tiempo para que practiquen.
La evaluación se basa en observar el desempeño y en la reflexión sobre la experiencia.

SESIÓN 4	Estrategia: Simulacro completo del concurso.	
Objetivo:	Familiarizar a los estudiantes con el formato de la competencia y enseñarles algunas técnicas de cómo actuar bajo presión.	
Tiempo:	20 min.	
INICIO		
Actividad	Recursos	Evaluación
Simulación breve del concurso con palabras previamente seleccionadas.	Educaplay, micrófonos, cronómetro.	Desempeño en la simulación del concurso.
DESARROLLO		
Competencia simulada en grupos, con retroalimentación en tiempo real para mejorar la pronunciación y el manejo del tiempo.	Tarjetas de palabras y cronómetro.	Habilidad para mantener la calma y deletrear correctamente bajo presión.
CIERRE		
Reflexión grupal sobre el control de los nervios y cómo actuar bajo presión.	Habilidad para mantener la calma y deletrear correctamente bajo presión.	Autoevaluación y reflexión sobre el propio desempeño.
OBSERVACIONES		
Errores frecuentes: Nerviosismo y falta de confianza durante la simulación.		
Consideraciones: Reforzar las técnicas de respiración y concentración.		
A alumnos que enfrentan BAP o tengan ansiedad, apoyarlos emocionalmente.		
La evaluación se basa en verificar la capacidad de mejorar durante los concursos simulados.		

Tabla 10. Planificación y desarrollo del día de la competencia final y premiación.

MOMENTO CIERRE VIERNES 7 MARZO DE 2025					
CONCURSO SPELLONG BEE					
Hora	Actividad	Descripción	Responsables	Recursos	Evaluación
8:00 - 8:30 am	-Registro de participantes y bienvenida	-Recepción de participantes, verificación de asistencia, entrega de gafetes.	-Profesora Miriam Morga	-Listado de participantes, gafetes, lápices, mesas de registro.	-Puntualidad en el registro y organización fluida.
8:30 - 8:45 am	-Apertura del evento	-Bienvenida oficial, presentación de jueces y moderador. Explicación breve de las reglas.	-Directora Adriana Becerril	-Micrófono, bocinas, podio, <i>banner</i> del evento.	-Claridad en la comunicación y atención a los asistentes.
8:45 - 10:15	-Rondas eliminatorias	-Deletreo de palabras por grupo (1º, 2º, 3er grado).	-Subdirectora Griselda Espinoza -Directora general Karina Nava -Profesora Sandra García	-Lista de palabras, tarjetones, cronómetro, campana, micrófonos.	-Precisión en la moderación y jueceo, manejo del tiempo.
10:15 - 10:30 am	-Receso	-Tiempo libre para los participantes y asistentes. -Refrescos y <i>snacks</i> disponibles.	-Profesora Miriam Morga	-Mesas con refrescos, <i>snacks</i> y agua.	-Logística adecuada, satisfacción de los participantes.

10:30 – 12:00 pm	-Competencia final	-Deletreo de hasta 200 palabras. - Determinación de Ganadores.	-Griselda Espinoza, (moderadora) Jueces: -Karina Nava -Sandra García	-Lista de palabras, tarjetones, cronómetro, campana, micrófonos.	-Fluidez en la moderación, precisión en la evaluación de los jueces.
12:00 – 12:15 pm	-Ceremonia de premiación	-Anuncio de ganadores. -Entrega de trofeos, diplomas y premios a los tres primeros lugares.	Dirección: -Karina Nava -Adriana Becerril -Griselda Espinoza	-Trofeos, diplomas y premios (libros en inglés y cajas de chocolates).	-Satisfacción de los ganadores y ambiente motivador.
12:15 – 12:30 pm	-Clausura del evento	-Palabras finales, agradecimientos y cierre oficial.	-Directora Adriana Becerril	-Micrófono, podio, Himno del Colegio.	-Cierre motivador, satisfacción general de los participantes.
12:30 – 12:45 pm	-Retroalimentación	-Encuestas rápidas postevento a los participantes y jueces.	-Profa. Sandra García -Profa. Miriam Morga	-Encuestas en papel o digitales, buzón de sugerencias.	-Recopilación efectiva de retroalimentación para mejorar futuras competencias.

-Coordinación con padres: Mantener comunicación constante a través de WhatsApp, informando sobre el desarrollo del evento y cualquier ajuste necesario.

-Materiales adicionales: Computadoras, bocinas, decoración del lugar (*banners*, pancartas) mesas, sillas, manteles, pódium, bandera del colegio, Himno del Colegio.

-Evaluación de resultados: Asegurar que las actividades se desarrollen de manera fluida, que los participantes se sientan motivados y se obtenga retroalimentación constructiva para futuras ediciones del concurso.

Tabla 11. Evaluación del proyecto.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO	
DATOS BÁSICOS	
Nombre del proyecto	SPELLING BEE CONTEST 2025 ~Impulsando el dominio del inglés en el Colegio Koinobori~
Objeto de evaluación	Colegio Koinobori, Secundaria, 1º, 2º y 3er grados.
Ámbito y parámetros de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Pensamiento crítico -Mejora de la habilidad oral (<i>speaking</i>). -Evaluación del impacto de las actividades lúdicas en el rendimiento académico, motivación y compromiso con el aprendizaje del inglés. -Diseño y aplicación de actividades lúdicas. -Desarrollo de habilidades comunicativas y creatividad.
Modelo de evaluación	Formativo para proporcionar retroalimentación continua, y sumativo para evaluar el progreso final del proyecto.

Tabla 12. Plan de evaluación.

PLAN DE EVALUACIÓN						
Indicadores de evaluación	Método y técnica de evaluación	Instrumento de registro y recolección de información	Acciones o actividades de evaluación	Recursos económicos, técnicos, materiales y humanos	Inicio y fin del programa	Responsable
<p>-Incremento en la fluidez y coherencia del habla.</p> <p>-Mejora en las calificaciones de la materia de inglés.</p> <p>-Incremento en la participación en clase.</p> <p>-Aumento en la motivación y compromiso.</p>	<p>- Observación directa.</p> <p>-Análisis de calificaciones.</p> <p>-Encuestas de satisfacción y motivación.</p> <p>-Registro de actividades realizadas.</p>	<p>-Lista de asistencia y participación</p> <p>-Lista de verificación de fluidez y coherencia.</p> <p>-Registro de calificaciones</p> <p>-Bitácora de actividades.</p>	<p>-Sesiones semanales de práctica oral.</p> <p>-Revisión de calificaciones al final de cada mes.</p> <p>-Registro del número y variedad de actividades implementadas</p>	<p>·-Económicos: Presupuesto para materiales didácticos y lúdicos.</p> <p>·-Técnicos: Herramientas para encuestas y análisis de datos.</p> <p>·-Materiales: Recursos didácticos, fichas de actividades lúdicas, herramientas tecnológicas.</p> <p>·-Humanos: Profesores, directivos, auxiliares.</p>	<p>Sept. 2024</p> <p>-</p> <p>Marzo 2025</p>	<p>D</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>E</p> <p>N</p> <p>T</p> <p>E</p> <p>S</p>

6.7 Conclusión del proyecto

El proyecto *Spelling Bee Contest 2025* surge de la necesidad de subsanar el hecho de que los estudiantes del Colegio Koinobori enfrentan dificultades significativas en su expresión oral en inglés (*speaking*), especialmente en vocabulario, fluidez y pronunciación. A pesar del interés por mejorar, los métodos didácticos actuales no son completamente eficaces. El concurso permitirá generar un avance notable en estas áreas al priorizar la efectividad de actividades lúdicas como herramientas para el aprendizaje.

Se espera que el *Spelling Bee Contest 2025* sea una iniciativa que contribuya significativamente a mejorar la habilidad oral en inglés en el Colegio Koinobori. Al fomentar un aprendizaje activo y competitivo, se logrará que los estudiantes no sólo amplíen su vocabulario, sino que también ganen confianza en su capacidad para comunicarse en inglés. Este proyecto sentará las bases para futuras innovaciones pedagógicas que continúen mejorando las competencias lingüísticas de los alumnos.

Asimismo, se espera que el concurso logre no sólo una mejora en el vocabulario y la pronunciación de los estudiantes, sino también un incremento en su motivación y autoestima, y que los resultados confirmen que la implementación de metodologías lúdicas y competitivas puede transformar la dinámica de aprendizaje en la comunidad educativa.

En el contexto escolar del Colegio Koinobori, los resultados del proyecto destacarán la importancia de implementar estrategias innovadoras y lúdicas para superar las barreras en el aprendizaje del inglés. El aumento en la confianza y la participación de los estudiantes demostrará que el *Spelling Bee* mejorará su vocabulario y contribuirá a una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, aspecto crucial para su éxito académico y personal.

Mi comprensión del tema de *speaking* ha evolucionado al reconocer que la práctica del vocabulario y la pronunciación no sólo depende de ejercicios repetitivos, sino que puede ser enormemente potenciada a través de la

motivación y la competencia sana, factores que pueden transformar la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Al elaborar este proyecto, aprendí que la integración de actividades lúdicas y competitivas en la enseñanza del inglés puede tener un impacto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades lingüísticas, especialmente en áreas como la pronunciación y la fluidez, que a menudo son desafiantes para los estudiantes. Los resultados serán valiosos y reveladores, y con ellos se demostrará quizá que los estudiantes pueden superar sus dificultades con la motivación y el apoyo adecuado.

Una posible debilidad del proyecto podría ser la variabilidad en el nivel de participación y motivación entre los estudiantes. Para subsanar lo anterior, sería útil implementar un seguimiento más personalizado y adaptar las sesiones de práctica según las necesidades individuales de los alumnos, lo que aseguraría que todos reciban el apoyo necesario.

En un futuro, se podrían emprender proyectos enfocados en la interacción oral en situaciones reales, como debates o simulaciones de entrevistas, para continuar desarrollando las habilidades de *Speaking* en contextos más naturales. Una continuación del proyecto deberá incluir un enfoque en la fluidez y la coherencia en la conversación, así como integrar herramientas tecnológicas y metodologías que fomenten la práctica diaria y espontánea del idioma.

Para mí, este proyecto representa un paso significativo hacia el fortalecimiento de las habilidades de *Speaking* en inglés, y un ejemplo de cómo la creatividad en la enseñanza puede impactar positivamente en los estudiantes.

Conclusiones.

El presente trabajo de investigación ha permitido abordar, de manera integral, una problemática relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el Colegio Koinobori: el rezago en la expresión oral. Por medio de la aplicación de un proyecto de intervención basado en actividades lúdicas, como el concurso *Spelling Bee Contest 2025*, se ha propuesto una solución innovadora para mejorar la habilidad de *speaking* entre los estudiantes de secundaria. A lo largo del estudio, se identificaron factores clave, como la falta de vocabulario, de confianza y de fluidez en los alumnos, y se diseñaron estrategias didácticas adaptadas para generar un ambiente más motivador y participativo.

El análisis de los resultados ha demostrado que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo tanto en el aprendizaje del idioma como en la motivación de los estudiantes. A través del *Spelling Bee*, se busca no sólo enriquecer el vocabulario y mejorar la pronunciación, sino también fomentar una actitud positiva hacia el inglés, al generar un entorno de confianza y competencia sana que promueva el desarrollo integral de los alumnos.

La aplicación de este proyecto será crucial para observar de manera directa los beneficios a largo plazo, así como para realizar los ajustes necesarios que optimicen su implementación. Estoy convencida de que esta intervención contribuirá significativamente al dominio del idioma inglés entre los estudiantes y fortalecerá su preparación para enfrentar futuros desafíos académicos y profesionales.

La especialidad en Intervención Psicopedagógica ha sido, sin duda, una experiencia que ha transformado mi vida, tanto en lo profesional como en lo personal. Me ha otorgado las herramientas necesarias para entender de una manera mucho más profunda las necesidades de mis alumnos, lo que me ha permitido diseñar estrategias más efectivas y adaptadas a cada uno de ellos. He aprendido que el verdadero camino hacia un aprendizaje exitoso no solo está en los contenidos que enseñamos, sino también en cómo los

presentamos, y que la motivación y el bienestar emocional son pilares esenciales para acompañar el desarrollo de cada estudiante. Esta formación ha reafirmado en mí la convicción de que, cuando nos conectamos con el corazón de nuestros alumnos, podemos generar aprendizajes profundos y duraderos.

ANEXOS

Anexo 1. Registro de desempeño de los participantes.

Registro de desempeño de los participantes

Nombre del Participante	Grado	Palabra	Correcto	Observaciones
Juan Sánchez	1o	environment	no	Falló en la secuencia “n-v-i”.
Lupita López	3o	acknowledge	sí	Buena concentración.
María Pérez	2o	separate	no	Nervios al final, omitió una “a”
Luis García	2o	necessary	sí	Deletreó con confianza y precisión.
Laura Gómez	3o	pronunciation	sí	Excelente pronunciación.
Pablo Ramírez	1o	disappear	sí	Mostró una clara pronunciación
Jorge Fernández	2o	vocabulary	no	Confundió la “b” con la “v”.

Criterios de Evaluación:

Precisión ortográfica: evaluar si el participante deletrea la palabra sin errores.

Pronunciación: considerar si el participante pronuncia la palabra correctamente antes de deletrearla.

Confianza y seguridad: observar la seguridad con la que el participante realiza la tarea.

Corrección de errores: tomar en cuenta si el participante corrige su error durante el deletreo.

Anexo 2. Encuesta Postconcurso.

Encuesta Postconcurso

Por favor, responde las siguientes preguntas con honestidad. Tus respuestas nos ayudarán a mejorar futuras ediciones del concurso.

¿Cómo consideras que el Spelling Bee Contest 2025 ha influido en tu habilidad para deletrear palabras en inglés?

mucho

poco

nada

ha empeorado

¿En qué medida crees que este concurso te ayudó a sentirte más seguro al hablar en inglés?

muy seguro

poco seguro

no cambio mi seguridad

menos seguro

¿El concurso te motivó a practicar más tu inglés fuera de casa?

sí, mucho

un poco

lo mismo de siempre

me desmotivó

¿Qué tan útil consideras que fue la preparación para el concurso en tu aprendizaje del inglés?

muy útil

algo útil

poco útil

nada útil

¿Recomendarías a otros estudiantes participar en futuras ediciones del Spelling Bee Contest?

definitivamente

sí, pero con algunos cambios

no estoy seguro

no lo recomendaría

Si tienes algún comentario sobre el concurso, por favor compártelo.

Entrevista personalizada para los participantes del concurso

**¿Cómo describes tu experiencia general al participar en el Spelling Bee Contest?
¿Qué te gustó más del concurso? ¿Hubo algo que no te gustara o que te resultara difícil?**

¿Cómo sientes que el concurso impactó tus habilidades en inglés, particularmente en *spelling* y *speaking*? ¿Notaste alguna mejora en tu capacidad para deletrear palabras en inglés? ¿Crees que el concurso te ayudó a ganar más confianza al hablar en inglés?

¿Cómo evalúas el proceso de preparación para el concurso? ¿Las sesiones de práctica te ayudaron a mejorar? ¿Hubo algún método de preparación que encontraste particularmente útil o, por el contrario, poco efectivo? ¿Qué sugerirías para mejorar la preparación de futuros participantes?

¿El concurso influyó en tu motivación para seguir aprendiendo inglés? ¿Te sientes motivado a participar en actividades relacionadas con el inglés después del concurso?

¿Qué cambios o mejoras propondrías para futuras ediciones del Spelling Bee Contest? ¿Hay alguna parte del concurso que crees que podría mejorarse?

¿Cómo te sentiste emocionalmente durante y después del concurso? ¿Cómo manejaste los nervios o el estrés durante el concurso? ¿Te gustaría participar nuevamente en el futuro?

¿Hay algo más que te gustaría compartir sobre tu experiencia en el Spelling Bee Contest 2025?

REFERENCIAS

Alcedo, C. Chacón. (2011), *Revista Multidisciplinaria: El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria*, en SABER - redalyc.org

Corpas, M. y Madrid, D. (2009), "Desarrollo de la comprensión oral en inglés como lengua extranjera al término de la Educación Secundaria Obligatoria española". Artículo científico, en *Porta Linguarum*, núm. 11, Granada, España, Universidad de Granada.

Cruz-Huancayo, D. F. (2021), "La dramatización para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria", en *Polo Del Conocimiento*, 21.

González, R. P. (2014), *La lúdica como estrategia didáctica*, Bogotá, Universidad Nacional de Colombia.

Julia, A. Q. M. (2023), *Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer grado de educación secundaria en la I.E. "María Auxiliadora" de Huanta – 2020*, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Landero Arcos, J. I., Morales Vázquez, M. E. y Aguilera Ramírez, M. (2024), "La brecha regional en México en Materia de Enseñanza-Aprendizaje del Inglés: ¿Conjetura o Certidumbre?". en *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 8634-8653. Disponible en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10193

Llanos Pérez, F. L. (2024), *El uso de las canciones como recurso didáctico para mejorar la pronunciación del idioma inglés*. Universidad Católica Sedes Sapientiae. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

Piedra Vera, S. E. (2018), “Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos”, en *Revista Cognosis*, 3(2), pp. 93–108.

<https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>

Polanía Reyes, C, Cardona Olaya, F, Castañeda Gamboa, G, Vargas, I, Calvache Salazar, O y Abanto Vélez, W. (2020), *Metodología de investigación Cuantitativa y Cualitativa*, Institución Universitaria Antonio José Camacho.

Ramírez Martínez, J. (2002), “La expresión oral, en Contextos educativos”, vol. 5, revista de educación, pp. 57-72. Texto en línea disponible en

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/498271.pdf>

Rodríguez Yupanqui, Y. (2021), “Juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer año de educación secundaria”, en *Revista Educación*, 19(19), 165–181. Disponible en

<https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.199>

Rosado, J. A. (2022). Los placeres de la lengua: Deletreros y ensayos literarios (Fitopalabras, Ed.).

Smith, J. A. (2020), *Enhancing language proficiency through spelling and pronunciation activities: A study on student engagement and confidence*. [Master's thesis, University of California]. ProQuest Dissertations Publishing.

Vista de Resultados de exámenes de nivel de inglés en México: Revisión sistemática de investigaciones. Alternancia. <https://www.ef.com.mx/epi/>

<https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/596>

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>