Ejecución actividad No 6	**Fecha periodo del informe**: 16 de Abril de 2026 al 15 de mayo 2026	**Fecha**: 16 de Abril de 2026 al 15 de mayo 2026

Actividad:

Se implementaron actividades de carácter lúdico y pedagógico orientadas al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y al incremento del interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés. Como parte de estas estrategias, los estudiantes llevaron fotografías de sus familias con el propósito de trabajar el tema de los miembros de la familia, permitiéndoles poner en práctica el vocabulario y los contenidos abordados durante las sesiones de clase en un contexto cercano y significativo.

Asimismo, se elaboraron tarjetas para el desarrollo de actividades de role play, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y permitiéndoles recrear situaciones de la vida cotidiana para aplicar de manera práctica los temas trabajados en clase. De igual manera, se desarrollaron actividades interactivas mediante la plataforma Kahoot!, orientadas al fortalecimiento y afianzamiento de los contenidos vistos durante las sesiones a través de dinámicas participativas.

Adicionalmente, los estudiantes realizaron actividades de narración de historias en inglés apoyándose en carteleras elaboradas por ellos mismos, promoviendo la creatividad, la expresión oral y la apropiación de los conocimientos adquiridos. Estas estrategias pedagógicas contribuyen a la generación de ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y significativos, favoreciendo el fortalecimiento de las competencias comunicativas en el idioma inglés.

Temas tratados:

- Fortalecimiento de habilidades comunicativas en el idioma inglés mediante actividades lúdicas y pedagógicas.
- Implementación de actividades de role play para la práctica de situaciones cotidianas.
- Uso de herramientas interactivas como Kahoot! para el afianzamiento de contenidos.
- Desarrollo de actividades de narración de historias en inglés.

Población objeto: Estudiantes participantes del programa de bilingüismo del municipio de Sesquilé.	**Población Total:** 45	**Lugar:** Portal Interactivo

INFORMACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre del colegio: No aplica	**Grado:** No aplica	**Área:** No aplica
Nombre y profesión del ejecutor: Sharon Melissa Carrascal Cushcagua Profesional en Lenguas Modernas	**Componente:** Educación - Programa Bilingüismo	

Objetivo y propósito:

Fortalecer las competencias comunicativas y promover el interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés mediante la implementación de estrategias lúdicas, participativas y contextualizadas.

Marco teórico: Las estrategias pedagógicas lúdicas favorecen el aprendizaje significativo y fortalecen la participación activa de los estudiantes en los procesos educativos. En la enseñanza del idioma inglés, el uso de actividades contextualizadas, dinámicas participativas y recursos interactivos contribuye al desarrollo de competencias comunicativas y al fortalecimiento de la expresión oral y

Carrera 6 No. 5 – 19 Teléfono: 3112257770 e-mail: ventanillaunica@sesquile-cundinamarca.gov.co
Sitio web www.sesquile-cundinamarca.gov.co - Código Postal 251050

escrita. Asimismo, el aprendizaje basado en experiencias cercanas y prácticas permite mejorar la apropiación del vocabulario y la aplicación del idioma en situaciones reales de comunicación.

Metodología: La actividad se desarrolló mediante la implementación de estrategias pedagógicas y lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés. Inicialmente, los estudiantes realizaron actividades relacionadas con el tema de la familia, utilizando fotografías personales para practicar vocabulario y expresiones trabajadas en clase.
Posteriormente, se elaboraron tarjetas para el desarrollo de actividades de role play, permitiendo a los estudiantes representar situaciones cotidianas y aplicar de manera práctica los contenidos vistos durante las sesiones. De igual manera, se implementaron actividades interactivas mediante la plataforma Kahoot! para reforzar conocimientos a través de dinámicas participativas.
Finalmente, los estudiantes desarrollaron actividades de narración de historias en inglés apoyándose en carteleras elaboradas por ellos mismos, fortaleciendo la creatividad, la expresión oral y la apropiación de los contenidos trabajados.

Hallazgos y conclusiones:

- Las actividades lúdicas favorecieron la participación activa y el interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés.
- El uso de contextos cercanos y significativos facilitó la apropiación de vocabulario y expresiones en inglés.
- Las dinámicas de role play y narración fortalecieron la expresión oral y las habilidades comunicativas.
- Las herramientas interactivas contribuyeron al afianzamiento de los contenidos trabajados durante las sesiones.

Conclusión:
La implementación de estrategias pedagógicas lúdicas e interactivas permitió fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes y promover ambientes de aprendizaje dinámicos y participativos, favoreciendo el interés y la apropiación del idioma inglés mediante actividades contextualizadas y significativas.

Material Anexo	**01. Convocatoria (E-mail, etc).**	no aplica
	02. Material Audiovisual (Diapositivas – Vídeo, etc)	no aplica
	03. Registro fotográfico	https://drive.google.com/drive/folders/15nRnrgeYa-zUiLqOP5JLzJ_FyyVbgxF3
	04. Abordaje Poblacional - PDF	no aplica
	05. Otros ¿Cuál?	no aplica

Sharon Carrascal

Profesional en Lenguas Modernas

Carrera 6 No. 5 – 19 Teléfono: 3112257770 e-mail: ventanillaunica@sesquile-cundinamarca.gov.co
Sitio web www.sesquile-cundinamarca.gov.co - Código Postal 251050