

**El juego como herramienta de aprendizaje para fomentar el interés de los niños en el  
aprendizaje del inglés**

Estudiante: Gustavo Stephan Díaz Martínez

Tutora: Karen Lorena Lucuara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

Mayo de 2021

## Resumen

La presente propuesta pedagógica de investigación-acción participativa se realizó con cinco estudiantes de segundo grado del Colegio Castel-Lú de Duitama, Boyacá, quienes participaron de manera presencial debido al inicio de la alternancia escolar. Esta investigación se enfoca en desarrollar estrategias de aprendizaje utilizando el juego como herramienta lúdica, de modo que las actividades de la secuencia didáctica estructuradas desde la organización curricular influyan positivamente en la motivación de los estudiantes y, por ende, en su interés en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en nivel A1.

Para lograr el propósito de la investigación, se planeó, diseñó e implementó en el aula durante cuatro sesiones, actividades basadas en el juego y la expresión artística utilizando vocabulario de nivel básico como referente para desarrollar las habilidades comunicativas y escritas del inglés. Durante el proceso de implementación, los estudiantes participaron activamente de las actividades y demostraron comodidad al expresarse en inglés como segunda lengua y determinación en cumplir de manera satisfactoria la secuencia didáctica.

Durante la evaluación, los estudiantes entregaron productos académicos que cumplían con las competencias de aprendizaje y que además daban cuenta de su fortalecimiento emocional y motivacional. Para el desarrollo de la investigación se realizó un proceso de sistematización que diera cuenta de la planeación e implementación además de la influencia de diversos autores. Al finalizar la investigación, se realizó un análisis que dio cuenta de los aprendizajes generados por los estudiantes y el docente, además de dar respuesta a la pregunta de investigación.

**Palabras clave:** Estrategia didáctica, Juego, Motivación, Vocabulario, Herramienta lúdica.

## Abstract

The present pedagogical proposal of participatory research-action was developed with five second-grade students from the Castel-Lú School from Duitama, Boyacá, who participated in person due to the beginning of the school alternation. This research focuses on developing learning strategies using the game as a recreational tool. So that the activities of the didactic sequence structured from the curricular organization positively influence the students' motivation and, therefore, their interests in learning English as a second language at level A1.

To achieve the research purpose activities, based on games and artistic expression were planned, designed, and implemented into the classroom during four sessions, using basic level vocabulary as a reference to develop communicative and written English skills. During the implementation process, students actively participated in the activities and demonstrated comfort while expressing themselves in English as a second language. Also, they demonstrated determination to complete the didactic sequence.

During the evaluation, the students delivered academic products that met the learning competencies and showed their emotional and motivational strengthening. For the development of the research was developed a systematization process to account for the planning and implementation in addition to the influence of various authors. At the end of the research, an analysis was developed to account for the learning generated by the students and the teacher, in addition to providing an answer to the research question.

**Keywords:** Didactic strategy, Game, Motivation, Vocabulary, Recreational tool.

## Tabla de Contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	5
Marco de referencia .....	8
Pregunta de investigación.....	10
Marco metodológico .....	11
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica .....	11
Metodología .....	12
Espacios a utilizar.....	13
Equipo de trabajo .....	13
Producción de conocimiento pedagógico .....	14
Implementación.....	18
Análisis y discusión .....	23
Conclusiones.....	26
Referencias.....	29
Anexos .....	32

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

La presente propuesta pedagógica tiene como población a un grupo de 5 estudiantes de 2do grado del Colegio Castel-Lú del municipio de Duitama, Boyacá, quienes lograron participar del proceso de investigación de forma presencial debido al inicio de la alternancia escolar en la institución educativa. De este grupo se observó falta de interés y múltiples debilidades en la asignatura de inglés, esto debido al uso de metodologías tradicionales para todas las asignaturas del grado de escolaridad, restando así, la motivación de los estudiantes y su importancia en el aprendizaje de la lengua extranjera.

El aprendizaje del inglés como segunda lengua en nivel básico es importante pues busca iniciar la comprensión del lenguaje de modo que le permita al estudiante comunicar ideas en situaciones básicas de la vida cotidiana. La enseñanza-aprendizaje del inglés en niños de segundo grado es esencial para el desarrollo de habilidades comunicativas y su proceso de formación en niveles más avanzados de la lengua. “El uso del idioma inglés en la sala de clases es primordial para que el estudiante pueda tener la primera aproximación a la lengua extranjera” (Arévalo, et al. 2014, p. 37).

Sin embargo, el problema recae sobre la falta de interés de los estudiantes de segundo grado de la institución educativa respecto al área de inglés, problema que lleva a incrementar más las debilidades e inseguridades que las fortalezas. Por ejemplo, al enfocar la clase sobre el aprendizaje de reglas gramaticales, se tiende a presentar la estructura de una oración de manera matemática seguida de ejercicios de escritura y pronunciación. De este modo los estudiantes realizan un aprendizaje mecánico orientado a la estructura de la oración, el tiempo verbal y ejemplos de las situaciones en las que se puede utilizar.

Si bien es un método comúnmente utilizado para la enseñanza de la gramática, se ha vuelto cotidiano el estudio de reglas y también el uso de la fórmula matemática para presentar la estructura de la oración. El problema no radica en el método utilizado en sí, ya que se ha demostrado su eficiencia en la enseñanza del inglés para niveles más avanzados, el problema radica en enfocar el aprendizaje de niños de segundo grado de nivel básico en el estudio de estas reglas gramaticales sin tener en cuenta sus diversos estilos de aprendizaje. Escalona, et al. (2018) consideran que la labor del docente “radica en ayudarlos a superar todos los inconvenientes que puedan surgir, guiarlos como su compañero, así como tratar de evitar que adopten estrategias de aprendizajes erróneas a lo largo de este proceso” (p. 160). La cotidianidad en las clases de inglés afectará a que los niños dominen estas estructuras, a futuro se sentirán confundidos con el uso de estas reglas, lo cual puede generar estrés, ansiedad y falta de interés respecto a la asignatura.

Además, se considera que el interés que le prestan los estudiantes de segundo grado al desarrollo de temáticas es de vital importancia para la construcción de su propio aprendizaje en lenguas extranjeras. Una clase de inglés para niños del ciclo de primaria no debe presentarse únicamente como una clase teórico-práctica, sino que deben implementarse lúdicas que creen un entorno de aprendizaje cómodo en el cual los estudiantes puedan expresar sus conocimientos sin el temor de equivocarse. En este sentido, el papel fundamental lo ejerce el docente. Larrenua (2015) estipula que “el docente tiene que adoptar un rol dinámico y activo en todo este proceso, observando y entendiendo las necesidades de cada uno de sus alumnos en todo momento” (p. 12).

Por lo tanto, el uso de juegos implementado desde el rol docente responde a la necesidad emocional de los niños que repercutirá en su motivación e interés en el aprendizaje del inglés. De este modo, se busca no sólo mejorar la motivación y el rendimiento académico del alumnado,

sino que también se busca generar herramientas básicas y habilidades esenciales para su aprendizaje del idioma en niveles más avanzados en el futuro. La propuesta pedagógica que se va a aplicar en el grado segundo del colegio Castel-Lú busca demostrar cómo el uso del juego como estrategia didáctica repercute en la motivación e interés de los estudiantes y cómo un alumnado interesado y cómodo en el ambiente de aprendizaje facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y abre las puertas para la construcción de su propio aprendizaje.

## Marco de referencia

La práctica pedagógica es un proceso que permite desarrollar las habilidades del docente investigador. De este modo, el docente practicante logra apartarse y tener un punto de vista crítico y reflexivo respecto a su accionar dentro del salón de clases, los estilos de aprendizaje, las necesidades de los estudiantes, el ambiente de aprendizaje y la eficiencia de las estrategias didácticas implementadas dentro del aula. Así, el desarrollo del saber disciplinar se convierte en la base del desarrollo del docente investigador pues le permite “volver sobre lo que conoce, lo que domina del conocimiento que produce la disciplina donde ha sido formado” (Zambrano, 2006, p. 227).

De este modo, el docente debe lograr manejar herramientas que le permitan analizar el entorno educativo, sus fallas y las de sus estudiantes, pero también las oportunidades brindadas a su saber pedagógico desde la sistematización de su práctica para fomentar el interés por parte del estudiantado. Por lo tanto, el saber disciplinar le permite al docente conocer las causas de la falta de motivación de los estudiantes, además de los estilos de aprendizaje y necesidades que le llevarán a una investigación reflexiva sobre el cómo de sus objetivos y el para qué de su proyecto pedagógico. “La pedagogía es un saber teórico que aspira a orientar la práctica pedagógica de los docentes y de todos los interesados en la educación como práctica” (Restrepo, 2004, p. 46).

Un docente investigador también debe ser capaz de encontrar las tensiones generadas por el alumnado, utilizando su saber disciplinar, respecto a su imposición del conocimiento como autoridad dentro del aula. Dicha tensión es lo que genera el saber pedagógico del docente desde su análisis reflexivo del ambiente y el entorno de aprendizaje respectivamente. Zambrano (2006) establece que “la manera como el profesor hace frente a las resistencias del alumno constituye un saber que se va adquiriendo a través del tiempo. Este saber no puede ser enseñable, como

tampoco existe una fórmula mágica que permita su aplicación” (p. 228). Es decir, el saber pedagógico se desarrolla empírica pero también teóricamente de manera individual y desde la visión del docente sobre su propia práctica.

El cambio de las estrategias didácticas implementadas dentro del aula, hacen parte de la comprensión de lo que es un docente investigador con un objetivo claro respecto a lo que quiere generar en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, la implementación de actividades lúdicas como incentivo a la motivación y el interés de los estudiantes parte desde el saber disciplinar; es decir, el análisis del ambiente de aprendizaje, el entorno de aprendizaje y del propio rol como docente el cual converge en el saber pedagógico. Así, la implementación del propio conocimiento de modo que se adapte a los estilos y necesidades de aprendizaje del estudiantado. “El saber pedagógico, entonces, implica una red de conocimientos acerca de la educación y la enseñanza, configurados por la práctica pedagógica” (Restrepo, 2004, p. 49).

Por otra parte, también existen brechas aptitudinales entre los estudiantes que, en múltiples casos, son generadas por el entorno social y las necesidades no suplidas de los estudiantes. En este caso, se debe tener en cuenta dicha problemática a la hora de estructurar un plan desde el currículo y aplicar una metodología; es decir, tratar de adecuar un entorno propicio en el cual los estudiantes puedan aprender y al mismo tiempo comprender las razones de sus diferencias aptitudinales. Esto va enfocado al estudiantado en general, incluyendo a aquellos que puedan comprender la problemática en general y las posibles soluciones a la misma. No solamente se puede aplicar los contenidos disciplinares a una necesidad con un modelo de aprendizaje basado en problemas, sino que también es necesario aplicarlo para el crecimiento cognitivo y emocional teniendo en cuenta el objetivo de la educación: crear actores partícipes del mundo real. Para Porlán (2008) esto se puede lograr generando esquemas que “relacionen los

contenidos con problemas naturales, sociales y culturales relevantes, analizando y descubriendo las conexiones que existen entre la realidad y los conceptos” (p. 3). Por este motivo, es importante continuar con un proceso de evaluación y análisis que contribuya a la mejora curricular desde la inmersión en la práctica docente.

Finalmente, el problema que se busca solucionar con la presente propuesta pedagógica es el de generar un cambio en la planeación de actividades de modo que se tengan en cuenta tanto los estilos de aprendizaje y las necesidades individuales como el actuar desde el rol del docente, esto con la finalidad de crear un ambiente pedagógico que se enfoque en la motivación e incentive el interés de los estudiantes para una asignatura específica: inglés. Por lo tanto, es necesario comprender desde una perspectiva apartada de la práctica docente el ejercicio de enseñanza-aprendizaje y sus debilidades y fortalezas para incorporar estrategias que busquen dar respuesta a las interrogantes de la investigación del docente y, al mismo tiempo, se desarrolle su saber pedagógico. Ibarra (2010) establece lo siguiente:

El saber pedagógico es una estrategia analítica, que ve los discursos, las prácticas y las instituciones de la educación para comprender que la significación que se desprende de sus unidades, conceptos y políticas, esconde un sentido oculto y profundo, implícito e invisible (p. 13).

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo fomentar el interés en los niños de segundo grado del Colegio Castel-Lú en el aprendizaje de vocabulario en inglés como segunda lengua en nivel A1 por medio de la implementación del juego como herramienta de aprendizaje?

## Marco metodológico

### Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

El diario de campo brinda múltiples ventajas no solo para el docente profesional en ejercicio, sino para el maestro en formación que inicia un proceso dentro de las prácticas pedagógicas. Es esencial para el ejercicio de la enseñanza-aprendizaje que el docente observe y analice estilos de aprendizaje, ventajas, desventajas, similitudes, diferencias y situaciones sociales y personales que se encuentran de forma diversa dentro del aula; además que planee e implemente estrategias que incluyan cada una de estas diferencias viendo a los estudiantes, no como objetos de enseñanza, sino como sujetos de aprendizaje. De este modo, el diario de campo se vuelve esencial dentro del rol docente, pues este se define como “una herramienta profesional básica y sencilla que permite describir, analizar y valorar la acción de manera consciente y explícita y, por tanto, tomar decisiones más fundamentadas” (Porlán, 2008, p. 1).

Por otra parte, el diario de campo permite también el crecimiento profesional individual del docente. La autoevaluación también hace parte del proceso práctico y es de vital importancia para el ejercicio educacional. Si bien el diario de campo permite evaluar ventajas, desventajas y demás individualidades en los estudiantes, también permite identificar fallas en el proceso y el plan educativo implementado por el docente los cuales, en cierta medida, influye tanto negativa como positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Para Porlán (2008) “describir y analizar por escrito pautas de acción en el aula es un ejercicio imprescindible para conocernos profesionalmente. Sin embargo, no es un proceso fácil, pues requiere admitir que nuestro trabajo tiene deficiencias y que es mejorable” (p. 5).

## Metodología

La presente propuesta pedagógica se desarrolla desde el enfoque de la investigación-acción participativa, haciendo énfasis en la sistematización del saber disciplinar y el accionar desde la formación del saber pedagógico bajo el enfoque cualitativo. La investigación-acción se desarrolla en cuatro fases las cuales “implican un diagnóstico, la construcción de planes de acción, la ejecución de dichos planes y la reflexión permanente de los involucrados en la investigación, que permite redimensionar, reorientar, o replantear nuevas acciones en atención a las reflexiones realizadas” (Colmenares, 2012, p. 107).

Partiendo desde el diagnóstico y planteamiento del problema, se reconoce la realidad social, emocional y educacional de la población con la finalidad de encontrar la causa del problema e iniciar el desarrollo del plan-acción que busca dar respuesta a las necesidades de dicha población. La planeación-acción está enfocada en el diseño de actividades y su implementación de modo que permitan solucionar el problema motivacional de la población, estas actividades serán evaluadas desde un punto de vista inmersivo, así como de manera crítica y reflexiva apartada de la práctica misma.

La etapa final permite evaluar no solo los resultados de la investigación, sino también el proceso de transformación del proyecto de modo que responda a las necesidades educacionales de la población, investigativas del docente practicante y se acople a la realidad educativa de la institución. Colmenares (2012) establece que esta etapa final:

Comprende procesos de reflexión permanente, durante el desarrollo de la investigación, además de la sistematización, codificación, categorización de la información, y la

respectiva consolidación del informe de investigación que da cuenta de las acciones, reflexiones y transformaciones propiciadas a lo largo de la investigación (p. 108).

### **Espacios a utilizar**

Salón de clases de segundo grado del Colegio Castel-Lú en Duitama, Boyacá.

### **Equipo de trabajo**

Directivos del colegio Castel-Lú: quienes brindan la oportunidad y el espacio para la implementación de la presente propuesta pedagógica.

Niños de segundo grado de primaria: es la población sobre la cual se planeará, implementará y evaluará la presente propuesta pedagógica.

### **Producción de conocimiento pedagógico**

El saber pedagógico es el conocimiento teórico y la habilidad misma del docente de conectar con sus alumnos, la asignatura, el tema y el ambiente de aprendizaje, de modo que logre no sólo quedar inmerso dentro del proceso educativo, sino también lograr esa misma inmersión por parte del estudiantado. Sin embargo, el saber pedagógico no es un conocimiento que se construye simplemente desde la observación y la investigación no participativa (teoría), el saber pedagógico parte de la propia práctica docente, es decir de la experiencia propia que, si bien no hace énfasis exclusivamente en el conocimiento empírico, se ve fuertemente influenciada por el proceso de la práctica pedagógica. Restrepo (2004) considera que este saber y saber hacer “se va construyendo mediante la reflexión acerca de la propia práctica en la acción de todos los días y en la transformación permanente de aquella y de su relación con los componentes disciplinares que la determinan” (p. 47).

De este modo, el saber pedagógico no puede ni debe prescindir de la práctica pedagógica ya que de la sistematización de esta nace el proceso de investigación, y con este, la construcción de conocimiento y el crecimiento profesional del docente. El saber disciplinar y el saber pedagógico dependen de la experiencia en prácticas, pues el primero realiza un análisis exhaustivo del ambiente de aprendizaje, las necesidades del estudiantado y las habilidades, debilidades y conocimientos del docente; y el segundo es la comprensión propia del rol docente y el desarrollo de habilidades prácticas dentro del ejercicio de la educación. El saber no puede prescindir de la práctica pues de la sistematización de esta ha nacido el saber disciplinar y, con esto, la teoría. Restrepo (2004) afirma lo siguiente:

Así como no existe un consenso sobre la pedagogía en sí, tampoco lo hay acerca del saber pedagógico. No obstante, cuando se hace referencia a este último se alude a un saber profesional práctico, que tiene que ver sobre todo con la formalización del “saber hacer pedagógico”, construido por docentes individuales. (p. 46)

La presente propuesta pedagógica establece que el juego como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye positivamente a la motivación y al interés de los niños respecto al aprendizaje del inglés y este, a su vez, contribuye de igual manera al desempeño académico y al proceso de construcción de aprendizaje. Sin embargo, es necesario resaltar los aportes de esta a la producción del conocimiento pedagógico en general. En primer lugar, es imperativo que se logre el aprendizaje significativo de los estudiantes mediante esta herramienta; Jaimes Delgadillo (2019) establece que “el juego es clave en el proceso de la educación infantil, es base fundamental del desarrollo entendiendo este no como un proceso sucesivo y lineal, sino como una constante reorganización de información” (p. 21). Las estrategias lúdicas no restringen su utilidad a únicamente fomentar la motivación de los niños dentro de la presente investigación, sino que también forman parte de su realidad de aprendizaje y de formación personal, social y educativa. Además, el juego dentro del aprendizaje inglés articula implícitamente áreas artísticas y sociales que influyen en su creatividad y su capacidad de comunicarse con los demás dentro de un entorno específico.

Para fomentar la motivación e influir en los procesos de aprendizaje desde el juego, es necesario comprender las habilidades y actitudes dentro del aula desde la concepción del docente y del estudiantado. Un docente investigador y motivador debe: comprender las diferencias de sus estudiantes y sus distintos estilos de aprendizaje, analizar las fallas dentro de su papel como educador y las del ambiente de aprendizaje, analizar y reflexionar sobre las conductas de sus

estudiantes y la reacción a las actitudes propias del docente, innovar en las estrategias didácticas desde una concepción teórico-práctica y comprender el aula de clase como una comunidad de aprendizaje y no como un área de poder totalitaria. Por otra parte, un estudiante motivado debe: mostrar interés y reaccionar positivamente frente al inicio de la clase y la llegada del docente, participar activamente en el desarrollo de actividades tanto individuales como grupales, demostrar mejoramiento de habilidades y desarrollo de competencias en el proceso de evaluación y utilizar sus conocimientos previos en pro de contribuir al desarrollo de la clase. Estas habilidades contribuyen a la toma de decisiones del docente y a su capacidad de solución de problemas dentro del ambiente de aprendizaje; Román et al., (2013) establecen que esta decisión “depende de la estimación del profesor del grado de comprensión del estudiante y de la utilidad de diversas alternativas de las que dispone para ayudarlo a incrementar su conocimiento” (p. 122).

Finalmente, y como se mencionó con anterioridad, la presente propuesta pedagógica pretende influir no solo en el proceso educacional del estudiantado y su aprendizaje del inglés como segunda lengua, sino que también busca el desarrollo de actitudes y habilidades personales de los estudiantes tales como la creatividad, la innovación y la capacidad de trabajar en conjunto de modo que puedan ser utilizadas en diversas áreas de su entorno social tanto en el presente como a futuro. En conclusión, para incentivar la motivación y generar interés en el estudiantado es necesario que el docente siga un proceso de innovación dentro de las estrategias didácticas a implementar y un interés en la profundización de habilidades, no solo de la asignatura (inglés), sino también de las habilidades pedagógicas y las herramientas a utilizar; para Restrepo Gómez (2003) el docente “debe no solo comprender y transformar su práctica pedagógica, sino captar la necesidad de profundizar en el conocimiento del saber por enseñar” (p. 100). Por último, el

juego se establece como una actividad transformable dentro de la enseñanza del inglés debido a que ofrece diversas variables (materiales, lúdicas, espacios, juegos cortos o largos, colaborativos o individuales, etc.) que permiten romper la rutina, incentivar la motivación y construir aprendizaje significativo por medio del reconocimiento, interpretación y reflexión sobre los temas y el entorno de forma inconsciente mediante la comodidad del desarrollo de una actividad con mayor familiarización en los niños: el juego.

## Implementación

El proceso de implementación es de vital importancia, no solo para obtener evidencia y resultados prácticos de la investigación, sino también para comparar y contrastar la teoría con la práctica. De este modo, el presente proceso de implementación convirtió lo teórico en práctico y dio cuenta de la realidad del entorno educativo desde una perspectiva inmersiva. La implementación de la presente propuesta pedagógica se realizó en un grupo de 5 estudiantes de 2do grado del Colegio Castel-Lú, mediante 2 actividades diferidas en 4 sesiones: el martes 13 de abril, el jueves 15 de abril, el martes 20 de abril y el jueves 22 de abril del 2021. Durante la actividad 1 se trabajó el tema de las partes del cuerpo en inglés, mientras que en la actividad 2 se trabajó el mismo tema en adición del tema: las partes de la cara en inglés, como complemento de la secuencia didáctica. Ambas actividades tenían de referente al juego como herramienta de aprendizaje y cada una de las sesiones se organizó en tres momentos de implementación.

En la sesión 1, los tres momentos que se desarrollaron fueron: el uso de comandos o movimientos guiados por el docente en el que se explicaba el vocabulario referente de las partes del cuerpo, un juego de vocabulario e imágenes utilizando un dado y la repetición de los mismos comandos pero con trampas puestas por el docente. Los estudiantes, en esta sesión, lograron reconocer el uso del inglés como segunda lengua y también iniciar un proceso de apropiación del vocabulario del tema. Además, lograron relacionar las imágenes impresas en el dado y el vocabulario explícito en el mismo. Sin embargo, algunos estudiantes demostraron que aún no relacionan de forma perfecta la expresión verbal y no verbal del vocabulario; es decir, lograban relacionar los comandos con el vocabulario, pero al repetían los errores del docente y tardaban en identificar las trampas.

En la sesión 2, los tres momentos que darían fin a la actividad 1 fueron: el juego del ‘ahorcado’ como calentamiento previo a la actividad, el juego de dados de vocabulario y casillas gigantes y un dibujo realizado por los estudiantes dando cuenta de los aprendizajes construidos durante la sesión. Al final de la actividad, los estudiantes reconocen el vocabulario de 6 de las partes del cuerpo, lo relacionan con imágenes y movimientos que les permite acceder fácilmente a sus conocimientos sobre el significado del respectivo vocabulario; reconocen que, así como dichas partes tienen un nombre en español, también lo tienen en inglés y su uso es igualmente correcto; y finalmente, se logran expresar de manera oral y escrita, así como reconocer mediante la lectura el vocabulario trabajado.

Además, durante la implementación de estas dos primeras sesiones, los estudiantes demostraron interés en el desarrollo de juegos como actividades de clase y se sintieron partícipes de la construcción de su propio aprendizaje desde la comodidad lúdica. Mantener la disciplina dentro del aula fue una tarea más sencilla mientras los estudiantes realizaban actividades que fomentaban su interés. Finalmente, se notó un cambio actitudinal en los estudiantes y se creó un entorno de aprendizaje más cómodo, esto observando y comparando el inicio de la sesión 1 y el final de la sesión 2. Si bien existieron variaciones que establecieron diferencias entre lo planeado y lo implementado, se puede considerar que el proceso de implementación cumplió con los objetivos establecidos tanto en motivación como en construcción de aprendizajes.

Por otra parte, durante la sesión 3 se trabajaron los siguientes momentos: la repetición de los comandos o movimientos guiados previos en adición de nuevos comandos respecto al tema de las partes de la cara, el juego del rompecabezas de imágenes gigantes y el juego del rompecabezas de vocabulario desarrollado de manera individual por cada estudiante. Al final de esta sesión, los estudiantes lograron establecer una conexión entre el tema de la actividad 1 y el

tema trabajado en el transcurso de la actividad 2 como parte de una misma continuidad. Sin embargo, algunos de los estudiantes alcanzaron un bajo nivel de apropiación del vocabulario de la cara, aunque todos alcanzaron un alto nivel de apropiación del vocabulario de las partes del cuerpo recordando los comandos de la actividad previa; es decir, demostraron dificultades para aprender vocabulario nuevo, pero logran recordar eficientemente vocabulario trabajado previamente.

Finalmente, durante la cuarta y última sesión de la secuencia didáctica, se trabajaron los siguientes momentos a modo de evaluación: el uso final de comandos, mediante los cuales los estudiantes debían repetir sin ayuda del docente todos los movimientos guiados; dibujarse a sí mismos y nombrar cada una de las partes del cuerpo con el vocabulario aprendido y, finalmente, exponer de manera oral su dibujo junto con el vocabulario. Al finalizar la actividad y la secuencia didáctica los estudiantes logran comprender el significado oral y escrito de la mayoría del vocabulario de las partes del cuerpo y de la cara visto en las diferentes sesiones. Si bien algunos de los estudiantes tuvieron leves fallas con la pronunciación, todos demostraron relacionar la expresión oral con la expresión escrita en partes reales del cuerpo y de la cara. Además, demostraron que las actividades lúdicas es una forma eficaz de mantener su concentración y, por ende, facilitar la adquisición de competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje planteados.

La implementación de las sesiones 3 y 4 de la actividad 2 de la secuencia didáctica, fue un proceso aún más cómodo tanto para el docente como para los estudiantes, quienes demostraron una mayor inmersión y determinación en el desarrollo de los momentos de la actividad lúdica a comparación del desarrollo de la primera actividad. Nuevamente, mantener la disciplina fue una tarea sencilla realizando actividades interesantes para los estudiantes. Además,

se demostró de igual manera en esta segunda actividad que los estudiantes no sólo logran disfrutar de las actividades basadas en el juego y que estas influyen en su motivación, sino que el juego también es una excelente herramienta pedagógica para diseñar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua en niños que recién inician su proceso formativo en esta lengua extranjera. Si bien 4 sesiones son aún pocas para determinar con mayor precisión la influencia del juego en el interés a futuro de los niños en el aprendizaje del inglés, se pudo corroborar en las actitudes de los niños, en su desarrollo de las 2 actividades de la secuencia didáctica y en los productos académicos entregados, que los juegos influyen de manera positiva en su desarrollo afectivo y cognitivo; es decir, el juego como herramienta de aprendizaje permite eficientemente que los niños aprendan mientras se divierten y comparten con los demás partícipes de las actividades.

Por otra parte, también se alcanzaron resultados generales de aprendizaje respecto al ambiente de aprendizaje y demás docentes como participantes pasivos de la investigación. Los siguientes resultados generales de aprendizaje establecidos desde la planeación se alcanzaron parcialmente: el uso de herramientas lúdicas para tratar otros temas a parte de las partes del cuerpo por parte de las docentes y utilizar otro tipo de juegos y herramientas lúdicas para la enseñanza de las cuatro habilidades lingüísticas del inglés (reading, writing, listening y speaking) con más frecuencia dentro del salón de clases. Esto debido a que no se pretende organizar el currículo y rediseñar las actividades planeadas para el año escolar de la institución educativa, sin embargo, la docente de inglés como segunda lengua demostró interés en utilizar juegos a futuro y con frecuencia moderada con la intención de brindarles a los estudiantes un espacio lúdico que rompa la monotonía.

Finalmente, el siguiente resultado de aprendizaje se alcanzó eficazmente en la última sesión: fomentar un ambiente de aprendizaje basado en el juego que motive a los estudiantes e incremente su interés por el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esto debido a que el utilizar nuevamente una actividad lúdica permitió que el entorno de aprendizaje se tornara cómodo para que los estudiantes se expresaran fluidamente en inglés como segunda lengua. Los registros fotográficos y audiovisuales del proceso de implementación pueden ser encontrados en los anexos del presente documento.

## Análisis y discusión

El juego ha sido utilizado como una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje básico de la educación inicial. Sin embargo, este también influye en la motivación de los niños y resta influencia a la ansiedad y el estrés generado por el aprendizaje y la comunicación del inglés como segunda lengua. García, Herrera et al., (2012) establecen que “el empleo de estos como actividad comunicativa inicial produce un efecto altamente positivo en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera” (p. 72). De este modo, la implementación de secuencias didácticas basadas en el juego para el aprendizaje inicial del inglés resulta beneficioso tanto en el presente como a futuro; esto debido a que garantiza el seguimiento del aprendizaje desde el interés del estudiantado para niveles superiores y establece las bases necesarias para continuar con su proceso formativo. Castrillón (2017) argumenta lo siguiente:

La implementación de los juegos en la educación hace del aula un lugar lúdico de aprendizaje y de motivación constante para muchos estudiantes. De ahí que la utilización de estos en el salón de clase ha influido de manera positiva en el aprendizaje, aunque esta aplicación sea muy nueva en el ámbito educativo (p. 88).

Por otra parte, la planeación didáctica es de vital importancia para llevar a cabo un eficaz proceso de implementación. Sin embargo, no siempre es posible seguir de manera ortodoxa la guía estipulada cuando se implementa en un entorno real. Si bien se podría decir que en la teoría se tomaron en cuenta diferentes escenarios posibles que podían surgir en la práctica, existieron variaciones tanto en las actividades diseñadas como en los resultados de aprendizaje esperados que terminaron modificando el instrumento de planeación desde la práctica. “La práctica educativa está determinada por múltiples factores, entre ellos: la experiencia docente, la

naturaleza de la disciplina que se enseña y el conocimiento pedagógico de los docentes” (Gómez López, L., 2008, p. 38).

Estas variaciones no solo se dieron de manera logística dentro de la organización de las sesiones y del espacio disponible en la institución educativa, sino que también se dieron en torno a los aprendizajes previos y nuevos de los estudiantes. Algunos de ellos demostraron un conocimiento previo en el uso del inglés como segunda lengua, mientras que otros demostraron dificultades para comprender el vocabulario y su significado durante la práctica y el desarrollo de las actividades. Sin embargo, al final todos lograron adquirir nuevo vocabulario, si bien no lograron comprender en su totalidad el tema sobre adjetivos demostrativos, lograron establecer una relación palabra-realidad con la cuál establecían el vocabulario aprendido como un nuevo nombre para las partes del cuerpo y de la cara.

Además, se puede considerar que el proceso de implementación en cuatro sesiones demostró que el juego es una herramienta ideal de aprendizaje para motivar a los estudiantes y generar interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una asignatura en específico. “Cuando se usa el juego en la clase, el estudiante se transforma y cambia su conducta de aprendizaje, mostrándose más relajado, confiado, desinhibido y con grandes deseos de aprender para ganar” (Castrillón, L., 2017, p. 90). Sin embargo, también se puede considerar que esta herramienta es funcional y útil para acceder a conocimientos previos de los estudiantes, construir nuevos aprendizajes y, posteriormente, evaluarlos de manera asertiva. Castrillón (2017) considera que al usar el juego, “los estudiantes adquieren el conocimiento de la segunda lengua fijando su conocimiento en la mente muchas veces sin describir la estructura, ni la gramática” (p. 90).

Se puede concluir que la planeación didáctica fue de vital importancia para obtener los resultados pertinentes de la investigación, aunque existieran variaciones que modificaron el

instrumento de planeación desde la inmersión participativa. La planeación didáctica permitió que se tomaran en cuenta no sólo los objetivos de aprendizaje propios de la enseñanza de vocabulario, sino que también se implementara desde el enfoque de la presente pregunta de investigación. La planeación, además, permite que el docente tenga claro todos los pasos que hacen parte del proceso educacional y le dé una visión amplia de como responderán los estudiantes a dicho proceso. “La importancia de la planificación curricular radica en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en el aula” (Carriazo, Pérez & Gaviria, 2020, p. 89). Por lo tanto, es recomendable que cada implementación se organice de forma curricular lo que se pretende antes, durante y después de la práctica pedagógica. Esto no solo desde el punto de vista académico enfocado en el aprendizaje grupal, sino también desde las condiciones sociales, afectivas, necesidades educacionales y estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes de manera individual, esto de modo que el proceso inmersivo sea eficaz.

## Conclusiones

Ser un maestro investigador implica tener capacidad de análisis crítico no solo en el ámbito teórico, sino también en un entorno práctico que permita reunir experiencias y conocimiento empírico. La sistematización, por otra parte, busca organizar y compartir dichas experiencias y conocimientos de modo que se generen diferentes puntos de vista y se complemente la información necesaria para abordar un tema en específico o darle solución a un problema. Teniendo esto en cuenta, para un maestro investigador sistematizar implica apropiarse de experiencias en el ámbito práctico mediante la observación inmersiva, hacer uso de los conocimientos teóricos previos y de las experiencias de otros maestros profesionales o en formación que se desenvuelven en el mismo campo de estudio, analizar y reflexionar de manera crítica no solo respecto al problema de investigación al que se busca dar solución, sino también a la información previa y opiniones adversas sobre el tema.

De este modo, la sistematización y organización curricular de la presente propuesta pedagógica inmersiva, logró que se siguiera un orden de planeación-implementación que dejó como resultado el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio de la investigación tales como incentivar el interés y la motivación de los niños y niñas del ciclo de primaria en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en su nivel inicial desde la implementación de actividades lúdicas y estrategias basadas en el juego, crear un ambiente enfocado en el juego como herramienta didáctica en el cual los niños aprendan el idioma de forma creativa y utilicen los conocimientos adquiridos en un espacio cómodo, fomentar el aprendizaje inconsciente del inglés como segunda lengua en un nivel básico mediante juegos sobre vocabulario, su uso dentro de una oración y su relación con un objeto real, mejorar la confianza de los niños de modo que se les facilite utilizar sus habilidades comunicativas en frente de la clase y, finalmente, fomentar el

interés de los niños de segundo grado en las clases de inglés de modo que esto incida de manera positiva en su formación lingüística en el presente y a futuro.

El cumplimiento de estos objetivos se puede evidenciar desde el proceso de implementación de la presente propuesta. Al final de las 4 sesiones de ambas actividades, se puede considerar que los estudiantes lograron adquirir el vocabulario estipulado respecto a las partes del cuerpo y de la cara, esto gracias a la atención prestada a las indicaciones y correcciones del docente; es decir, gracias a la disciplina del estudiantado. Sin embargo, no fue una tarea difícil mantener la disciplina y concentración en los estudiantes ya que ellos mismos demostraban interés en el desarrollo de las actividades, además de ganar en los juegos y de entregar los productos académicos correctamente. Si bien existieron variaciones, estas fueron establecidas de modo que la planeación se adecuara al ambiente de aprendizaje sobre el cual se estaba trabajando.

También se puede concluir que el juego como herramienta de aprendizaje les permitió a los estudiantes comprender el vocabulario utilizado en inglés para señalar las partes del cuerpo y de la cara, por lo tanto, es probable que sea eficiente en otros aspectos de la enseñanza-aprendizaje del inglés tales como gramática, tiempos verbales, verbos, adjetivos, etc. Además, el uso del juego como herramienta lúdica también les permitió a los estudiantes sentirse motivados y cómodos para expresarse en inglés como segunda lengua. Si bien el momento de evaluación de la última sesión no fue lo más motivante y cómodo para los estudiantes, todas y cada una de las actividades lúdicas propuestas por el docente les permitió hacerse partícipes en la construcción de su propio conocimiento logrando así, un interés genuino por el aprendizaje del inglés basado en el juego.

Finalmente, como recomendaciones, es necesario siempre tener en cuenta los estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes tanto en el momento de planeación como en el de implementación. Si bien desde la planeación se pueden estipular los objetivos de aprendizaje y analizar desde la sistematización el ambiente de aprendizaje, en la inmersión es muy probable que se presenten variaciones, esto debido a que las necesidades de aprendizaje cambiaron o simplemente no eran lo que se había previsto. Por lo tanto, otra recomendación para futuras implementaciones es siempre hacer un análisis posterior a las sesiones de modo que el actuar del docente y las estrategias de aprendizaje planteadas por este se adapten al cambio dentro del salón de clases, esto teniendo en cuenta no solo las habilidades y debilidades que ya posean los estudiantes, sino los cambios en estas habilidades y debilidades como inconsistencias o, en algunos casos, la seguridad en estas habilidades.

## Referencias

- Arévalo, L., del Valle, J., Ñancuqueo, C., Quidel, D., & Ortiz, R. (2014). *La enseñanza del idioma inglés a temprana edad: su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas públicas*. Revista de Comunicación Vivat Academia. No. 129, pp. 34-56.  
<https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752889005.pdf>
- Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. Universidad de Zulia. Utopía y Praxis Latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.3, pp. 87-95.  
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/32643/34443>
- Castrillón, L. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Pp. 87-93. <https://n9.cl/v27oj>
- Colmenares, A. (2012). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, pp. 102-115.  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiRp8DytajvAhXMRjABHcgjAzkQFjALegQIARAD&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4054232.pdf&usg=AOvVaw0vIOMHHg4UIZajwtHvDScP>
- Escalona, E., Fonseca, M., & Pantoja, L. (2018). *Errores más frecuentes en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. ROCA. Revista científico-educacional de la provincia Granma. Vol. 14 No. 4, pp. 159-168.  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=>

[8&ved=2ahUKEwiP1emVyabvAhXPjVkKHWu8CFkQFjAAegQIARAD&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6759783.pdf&usg=AOvVaw0b9S1V9QcIyRmirsif8-Uk](https://www.redalyc.org/pdf/3606/360633907012.pdf)

García, A.; Herrera, Y. & Ronda, J. (2012). *Los juegos didácticos y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. VARONA, Revista Científico-Metodológica, No. 55, pp. 69-75. La Habana, Cuba.

<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360633907012.pdf>

Gómez López, L. (2008). *Los determinantes de la práctica educativa*. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe. Universidades, núm. 38, pp. 29-39.

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37303804.pdf>

Ibarra, O. (2010). *Saber pedagógico y saber disciplinar ¿convergencia o divergencia? Seminario Internacional “Modelos de Formación Docente”*. Universidad del Bío Bío. Chile, pp. 1-19. <https://n9.cl/zk27d>

Jaimés Delgadillo, A., J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. Pp. 1-224.

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimésDelgadilloAlixJohanna\\_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimésDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Larrenua, R. (2015). *La motivación en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras*. Departamento de Filología Española, Moderna y Clásica. Universidad de las Islas Baleares, pp. 1-33.

[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145393/Larrenua\\_Vegara\\_Roberto.pdf?sequence=1](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145393/Larrenua_Vegara_Roberto.pdf?sequence=1)

Porlán Ariza, R. (2008). *El diario de clase y el análisis de la práctica*. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía, 8 p.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25448/EI%20Diario%20de%20clase%20y%20el%20an%c3%a1lisis%20de%20la%20pr%c3%a1ctica..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Restrepo, B. (2004). *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*. Educación y educadores, [s. l.], n. 7, p. 45.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>

Restrepo Gómez, B. (2003). *Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos*. Educación y Educadores, (. 6), 91.

[http://search.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=eds\\_dnp&AN=edsdnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site](http://search.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=eds_dnp&AN=edsdnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site)

Román, J. Saiz, C., et al. (2013). *Habilidades docentes básicas y docencia motivadora en la universidad*. Universidad de Valladolid & Universidad de Burgos. Revista de Psicología y Educación, pp. 109-128. <http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/87.pdf>

Zambrano, A. (2006). *Tres tipos de saber del profesor y competencias: una relación compleja*. Educere, vol. 10, núm. 33, pp. 225-232. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603303.pdf>

## Anexos

En los siguientes enlaces se encuentran registros fotográficos y videos de las dos actividades de la secuencia didáctica diferidas en cuatro sesiones.

Actividad 1, sesión 1.

A1M1. Fotografía 1: inicio de comandos 1: <https://drive.google.com/file/d/1Q3pmHzuHiYzigH-EGjbEVMiqHPs-k8i/view?usp=sharing>

A1M1. Fotografía 2: inicio de comandos 2:  
[https://drive.google.com/file/d/1faCWvtdbrl\\_31FnJhBoJiBYgNHvUpVHN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1faCWvtdbrl_31FnJhBoJiBYgNHvUpVHN/view?usp=sharing)

A1M2. Fotografía: explicación del juego del dado parte 1:  
[https://drive.google.com/file/d/1PHJpO\\_Zo6Q1deRzIOo-o7DR3ouAqDnTA/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1PHJpO_Zo6Q1deRzIOo-o7DR3ouAqDnTA/view?usp=sharing)

A1M2. Video: desarrollo del juego del dado parte 1:  
[https://drive.google.com/file/d/1Lrfqsb22f8rhtZMW1KevxcrAp--M0\\_Q/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Lrfqsb22f8rhtZMW1KevxcrAp--M0_Q/view?usp=sharing)

A1M3. Video: uso de comandos como producto académico:  
[https://drive.google.com/file/d/10Ofiq-HS0qMrpLf\\_usK9TGgREx7OF0q-/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10Ofiq-HS0qMrpLf_usK9TGgREx7OF0q-/view?usp=sharing)

Actividad 1, sesión 2.

A1M4. Fotografía 1: comandos hangman game!:  
<https://drive.google.com/file/d/1TU5Z5YwuY93WVWnNm3u2IoAjJ2IbG3z/view?usp=sharing>

A1M4. Fotografía 2: desarrollo hangman game!:  
[https://drive.google.com/file/d/1jyEH2XtHnR5ZtjTrepMTc\\_UiNHuOMigS/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jyEH2XtHnR5ZtjTrepMTc_UiNHuOMigS/view?usp=sharing)

A1M5. Fotografía: explicación del juego del dado parte 2:  
<https://drive.google.com/file/d/1sxIaAuaE3TUJnUB5JdQWCxYj4v-snelD/view?usp=sharing>

A1M5. Video: desarrollo del juego del dado parte 2:

<https://drive.google.com/file/d/1jYhgPqmNgXT0LBtS7t3Q7Cevv9S3eQUh/view?usp=sharing>

A1M6. Fotografía 1: desarrollo del dibujo utilizando el dado:

<https://drive.google.com/file/d/1iGaqrCrnBc9UENzNPbAYHOnXZEZvgI1/view?usp=sharing>

A1M6. Fotografía 2: finalización del dibujo:

<https://drive.google.com/file/d/1ESCe3SXsFKuLCYUG8Ei46no7gNiuBbj2/view?usp=sharing>

A1M6. Fotografía 3: dibujo como producto académico:

[https://drive.google.com/file/d/1hphGuc\\_V4Y3JobYOeN0q\\_BPrKSayxIGP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1hphGuc_V4Y3JobYOeN0q_BPrKSayxIGP/view?usp=sharing)

Actividad 2, sesión 3.

A2M1. Fotografía 1: Inicio del juego The Face on the Board:

<https://drive.google.com/file/d/1fLfbBWWo1yEJ3BDjSweK97nfFg1YD4Jt/view?usp=sharing>

A2M1. Fotografía 2: Desarrollo del juego The Face on the Board:

[https://drive.google.com/file/d/1sIoYB4m0KBg5IDnKmy\\_I6bAyhBk61CP8/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sIoYB4m0KBg5IDnKmy_I6bAyhBk61CP8/view?usp=sharing)

A2M1. Fotografía 3: Resultado final del juego:

<https://drive.google.com/file/d/1tsQ1udtObBt1euWVpsXnZD7TXXeHI3Qv/view?usp=sharing>

A2M2. Video: Comandos nuevos y previos:

<https://drive.google.com/file/d/1xR1iB5br75DqwpWwrZ8Oyb24dCnPgIGL/view?usp=sharing>

A2M3. Video: Inicio del juego del rompecabezas:

<https://drive.google.com/file/d/1X1E1E1h4dBbDPkIz33YtBqIH1KuoDg7C/view?usp=sharing>

A2M3. Fotografía 1: Desarrollo del juego del rompecabezas:

<https://drive.google.com/file/d/10s2dtzMxd2dNyxsng68Sj6ICTI3nfS77/view?usp=sharing>

A2M3. Fotografía 3: Rompecabezas como producto académico:

<https://drive.google.com/file/d/1VXUZcuTff5ruLdz4IPwAwj9MmNINLaYF/view?usp=sharing>

Actividad 2, sesión 4.

A2M4. Video 1: Comandos finales parte 1:

[https://drive.google.com/file/d/1FZi9V6afcdLdmPwjd\\_O9Nf0H0I\\_w6e5G/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1FZi9V6afcdLdmPwjd_O9Nf0H0I_w6e5G/view?usp=sharing)

A2M4. Video 2: Comandos finales parte 2:

<https://drive.google.com/file/d/1wVhoVpthRQXAactBZ-UzGHIKuPFUFTN6/view?usp=sharing>

A2M5. Fotografía 1: Desarrollo del dibujo 1:

[https://drive.google.com/file/d/1\\_TQ4Sivda6FzmZpWIBo8aOZkCurZUYVm/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_TQ4Sivda6FzmZpWIBo8aOZkCurZUYVm/view?usp=sharing)

A2M5. Fotografía 2: Desarrollo del dibujo 2:

<https://drive.google.com/file/d/1GMUhrhSpqXzW4CXfv2AyyUELpo-o4fj5/view?usp=sharing>

A2M5. Fotografía 3: Escritura de vocabulario:

<https://drive.google.com/file/d/1VPYVm0TmPcdHAe4Ri--v0kMNot-jE7Qs/view?usp=sharing>

A2M6. Fotografía: Dibujo finalizado:

[https://drive.google.com/file/d/1KZzVGs0wEeNEZfmK0Ln6QRX99GAz7n3\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1KZzVGs0wEeNEZfmK0Ln6QRX99GAz7n3_/view?usp=sharing)

g

A2M6. Video: Exposición de vocabulario como producto final:

<https://drive.google.com/file/d/1XRa5q9jRxxj4Mjq9npVV4KmALF7ioDD3I/view?usp=sharing>

En el siguiente enlace se encuentra el organizador gráfico trabajado en la unidad 4.

<https://drive.google.com/file/d/1o6Vp013aRNWnlQEERL1rnnCZxoNBEUOU/view?usp=sharing>

g

En el siguiente enlace se encuentra el video diseñado en la unidad 5 sobre las tensiones entre la teoría y la práctica. <https://youtu.be/T7mSqKJRmA0>

En los siguientes enlaces se encuentran los formatos de consentimiento informado diligenciados por la representante de cada uno de los estudiantes.

Estudiante 1: <https://drive.google.com/file/d/1UPuaP-AnQRqa3rUMZC2nibM7DzRekNoV/view?usp=sharing>

Estudiante 2: <https://drive.google.com/file/d/1y0q2p-1sa2IRJcCY53L84gLz7RDocBgz/view?usp=sharing>

Estudiante 3: [https://drive.google.com/file/d/1wXsner8ruANjf4s-1WsoC\\_98CEdg2g8Q/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1wXsner8ruANjf4s-1WsoC_98CEdg2g8Q/view?usp=sharing)

Estudiante 4:  
[https://drive.google.com/file/d/1taVmO6S5aH2V1Itne1B\\_GKU82oGDnpof/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1taVmO6S5aH2V1Itne1B_GKU82oGDnpof/view?usp=sharing)

Estudiante 5:  
[https://drive.google.com/file/d/1hWCGi84psrzk\\_1OKDfIPdi68KqBLJL3y/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1hWCGi84psrzk_1OKDfIPdi68KqBLJL3y/view?usp=sharing)