

**Motivación hacia el aprendizaje del inglés mediante el juego la escalera en el grado 3°B de  
la Institución Educativa San Martín de Porres de Turbo, Antioquia**

Viviana Andrea Mena Cogollo

Trabajo para optar al título de Licenciado en inglés como idioma extranjero

Director:

Hector Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés como idioma extranjero

Turbo, Antioquia

2022

## Resumen

Esta propuesta alternativa surge de una problemática en el grado 3 de la Institución Educativa San Martín de Porres del municipio de Turbo, donde los estudiantes presentaron dificultades en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, y no tenían conocimiento o manejo básico del idioma, por esta razón, se tenía como objetivo principal la creación de espacios lúdico-pedagógicos que permitieran un buen proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta propuesta que estuvo enlazada con un proceso investigativo, planteó diferentes estrategias metodológicas que permitieran el aprendizaje y la enseñanza desde un enfoque constructivista, pero, con una metodología lúdico-didáctica, donde el juego fue el método principal para romper barreras y contextualizar al niño hacia el idioma extranjero inglés, permitiéndole disfrutar y compartir sus conocimientos. Cada actividad estuvo basada en su contexto social desde sus hábitos y gustos que permitiera un aprendizaje significativo y que ellos lograran socializar con los demás, las actividades planteadas fueron grupales como individuales, para el fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas.

Finalmente, para obtener un resultado fue necesario tener presente los objetivos propuestos, donde cada uno se fuera cumpliendo y permitiera analizar y reflexionar si el proceso de enseñanza y aprendizaje fue significativo, donde el estudiante estuviera en la capacidad de expresar lo que aprendió en el entorno escolar y fue factible porque el estudiante a través del juego logró desarrollar algunas habilidades lingüísticas y sentir motivación por aprender y practicar el inglés.

**Palabras claves:** Enseñanza, idioma, conocimientos, metodología, aprendizaje.

### **Abstract**

This alternative proposal arises from a problem in grade 3 of the San Martin de Porres Educational Institution of the municipality of Turbo, where students had difficulties in learning a foreign language English, and had not knowledge or basic management of the language, for this reason, the main objective was the creation of ludic-pedagogical spaces that would allow a good teaching and learning process.

This proposal, which was linked to a research process, established different methodological strategies that allowed learning and teaching from a constructivist approach, but with a ludic-didactic methodology, where the play was the main method to break barriers and contextualize the child to the English foreign language, allowing them to enjoy and share their knowledge. Each activity was based on their social environment from their habits and pleasures that allowed meaningful learning and that they were able to socialize with others, the activities were group and individual, to strengthen their language skills.

Finally, to obtain a result it was necessary to keep in mind the proposed objectives, where each one was fulfilled and allowed to analyze and reflect if the teaching and learning process was meaningful, where the student was able to express what learned in the school environment and it was feasible because the student through the game managed to develop some language skills and feel motivated to learn and practice English.

**Keywords:** Teaching, language, knowledge, methodology, learning.

**Tabla de contenido**

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	16
Enfoque didáctico	21
Implementación	25
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	31
Conclusiones	35
Referencias	37
Anexos	39

## Introducción

La educación no solo se basa en transmitir conocimientos, abarca muchos factores que permiten que los procesos de enseñanza y aprendizaje obtengan un resultado significativo en la vida del educando como del maestro. Cada estudiante es un mundo diferente con características similares y diferentes al mismo tiempo. Entonces, la investigación surge de las necesidades que se desarrollan en nuestro entorno como social y educativo para lograr alcanzar nuevos objetivos, teniendo presente la individualidad de cada educando para fortalecer sus debilidades o crecer sus conocimientos.

Por consiguiente, cada proyecto investigativo y propuesta alternativa, está en la búsqueda de que los agentes educativos logren fortalecer sus habilidades y construir sus propios conocimientos a partir de lo que logran vivir y el docente solo va a ser el orientador y guía para alcanzar cada propósito.

De esta manera, un proyecto investigativo sobre la motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, se enfrentaría a muchos retos, porque no es fácil aprender otro idioma, aunque no imposible, es tener la voluntad de salir de la “zona confort” para generar dinamismo o interés, es allí, como maestros nuestro rol es buscar alternativas como el juego, la lúdica desde un ámbito educativo que permita un aprendizaje significativo en el estudiante y esto le despierte cierto interés y por iniciativa desee continuar adquiriendo el aprendizaje de una L2, e ir alcanzando los propósitos propuestos.

Finalmente, la motivación y el juego cumple un rol importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje de un nuevo idioma, dando herramientas para obtener grandes resultados.

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

La Institución Educativa San Martín de Porres se encuentra ubicada en el municipio de Turbo, en la zona Urbana, tiene niveles académicos, preescolar, primaria y bachillerato y continuidad educativa nocturna, brinda educación a afrodescendientes, mulatos y mestizos.

Dicha institución educativa se rige por un modelo pedagógico constructivista, ético y estructuralista en busca de generar un tipo de educación idóneo y centrado en las necesidades del alumno, para que su proyección sea estudiante con principios éticos-morales y capaces de solucionar sus problemas que permite al estudiante construir su propio conocimiento, de acuerdo con lo que interactúa, donde se crean espacios y experiencias de desarrollo, y se les enseña tener empatía por lo que le rodea, aunque, es un modelo pedagógico con buenas bases, no se logra alcanzar diariamente por las variables que se presentan desde lo social, económico y familiar.

Esta institución ha buscado alternativas educativas que permitan alcanzar un buen proceso de desarrollo y aprendizaje, a nivel general se han presentado deserción escolar porque al estudiante no cuenta con los recursos para estudiar como los útiles escolares, estudiantes con poco interés hacia las clases, todavía tienen docentes con metodología tradicional es decir, dictar o explicar un tema, taller, finalización de la clase, esto no despierta interés a los educandos, cuando un docente es activo busca herramientas tecnológicas, metodologías que permita que el estudiante este participativo, creando experiencias enriquecedoras para ambos, aunque, existen factores internos como externos como la violencia, maltrato intrafamiliar, estudiantes con dificultades de aprendizaje, entre otros, los cuales causan un ciertos estrés en el educando que en ocasiones lo conlleve a la deserción escolar.

Por otro lado, la institución educativa está situada en un distrito portuario generando diferentes expectativas educativas que permitan que el educando adquiriera otras habilidades

como el aprendizaje de un nuevo idioma extranjero como el inglés, el cual existen muy pocos tutores que enseñen inglés causando un déficit en las habilidades lingüísticas del idioma para su aprendizaje.

El grupo 3°B no cuenta con un tutor licenciado en inglés, causando que el estudiante tenga poco conocimiento del idioma extranjero y creando poco interés, falta de motivación, por tal motivo, existen aspectos importantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje que son vitales en la enseñanza de la segunda lengua, donde de alguna manera la motivación como dinámica del aula influye, es decir, aunque el profesor se encuentre con retos socioculturales, la motivación influye en la predisposición del alumno a aprender nuevos conocimientos.

Es importante señalar, que para superar las dificultades en el idioma extranjero es importantes buscar alternativas o metodologías que permitan al educando interactuar con el idioma mediante materiales didácticos, actividades lúdicas donde se logre fortalecer las habilidades lingüísticas del idioma inglés mediante la motivación, actividades lúdico-prácticas que le permitan interactuar con su entorno y expresarse libremente.

### **Pregunta de investigación**

¿Como el juego la escalera puede motivar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes del grado 3°B de la institución educativa San Martin de Porres de Turbo, Antioquia?

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

La práctica educativa es la interacción del docente con sus estudiantes permitiendo crear espacios dinámico- reflexivo y de retroalimentación para así tener escenarios de aprendizaje significativos, un docente se enfrenta a retos durante su quehacer docente, donde se encuentra con estudiantes con necesidades especiales, con un ritmo de aprendizaje lento o que captan la información fácilmente, estudiantes con déficit de atención, entre otras, por ende, esto implica que el docente tome diferentes posiciones para enfrentarse a una realidad educativa.

Sin embargo, el sistema educativo debe afrontar realidades y buscar alternativas para la construcción de una posible solución, un error que se comete en una investigación educativa es dejar de lado al sujeto, y es necesaria su inclusión para generar un buen desarrollo de esta misma.

Cuando se hace referencia a la inclusión del sujeto es que este tenga conocimiento del objetivo primordial en la investigación donde logre estar dispuesto y tener claridad sobre lo que se quiere alcanzar y el investigador pueda obtener resultados tanto como positivo o negativos, pues dentro de una investigación, se puede presentar dificultades que afectan la investigación y se tiene que reconstruir para obtener éxitos.

Los participantes deben tener libre acceso a los datos del investigador, a sus interpretaciones, relatos, etc., y “el investigador” debe tener libre acceso a “lo que sucede” y a las interpretaciones y relatos que se hagan sobre ellos. Por eso la investigación-acción no puede llevarse a cabo adecuadamente si la falta de confianza basada en la fidelidad a un marco ético, mutuamente aceptado que rija la recogida, el uso y la comunicación de datos. (Elliot, 1986, p.6).

Así mismo, la práctica educativa permite que el maestro logre tener acercamientos con sus estudiantes, logrando analizar sus necesidades para luego buscar estrategias que permitan el

fortalecimiento de estas, no es sencillo buscar alternativas, pues, un docente no se encuentra con educandos que desenvuelven de la misma manera, es allí donde el docente debe preguntar por qué y para que un proyecto investigativo y como se trazaría una posible solución, aunque, un proyecto investigativo no siempre se basa en la debilidades del educando sino en la posibilidad de que esta adquiera nuevos conocimientos para su desarrollo cognitivo y social, cuando nos hacemos la pregunta de influir en la motivación del aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, no es una debilidad que el estudiante presenta, el maestro investigador está buscando alternativas o estrategias que le permitan al estudiante adquirir un nuevo aprendizaje además de su lengua materna, donde el educando no sienta como una obligación aprender sino como algo satisfactorio y a través de juego logre aprender un nuevo idioma.

Cada recorrido en el aprendizaje trae consigo nuevas experiencias es allí que en la labor docente se debe tener la capacidad de escuchar, analizar y orientarse para tener diferentes perspectivas, por esta razón, el educando como sujeto cumple una función primordial en los proceso de enseñanza y aprendizaje pues, ellos son como la base para lograr nuestros objetivos propuestos porque no es solo influir en que ellos interactúen y logren alcanzar su aprendizaje significativo que luego se pueda ver reflejado en su entorno.

Como maestros no debe limitarnos ni limitar al educando, porque no se está dando la libertad a crear a seres autónomos, responsables de la construcción de su conocimiento, Delors (1996) con los cuatro pilares de la educación, considera que los maestros le brindamos herramientas al estudiantes no solo de teorías sino de que ellos coloque en práctica de lo que viven, de su interacción con su entorno tanto como escolar y social, donde ello logren por sí mismo a convivir con lo que le rodea y comprender su mundo, estas herramientas podrán ser

responsabilidades, valores y aprendizajes cognitivos que un futuro estos logren desenvolverse y tener criterio para reflexionar.

Finalmente, nuestro quehacer docente nos lleva a vivir experiencias significativas creando escenarios de conocimientos basados en nuestro contexto donde el estudiante, no solo es el sujeto de prueba sino un sujeto con inclusión donde la investigación no lo hace un lado sino que entre todos se logra alcanzar un objetivo, es allí, donde el maestro se da cuenta que sus propósitos se están alcanzando y dando capacidades a sus estudiantes para que se desenvuelvan, por otro lado, el diario de campo es una herramienta importante para el docente porque nos permite darnos cuenta como nuestra practica pedagógica que debilidades y fortalezas se obtuvieron y reflexionar para una posible solución.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

Los seres humanos estamos expuestos a diferentes escenarios durante el desarrollo o etapas de nuestra vida, donde se van adquiriendo habilidades, destrezas, conocimiento, actitudes que nos permiten interactuar con nuestro entorno.

En el campo educativo, el docente es ese mediador en el aprendizaje donde no es aquel que llena de contenido, sino que permite al educando que logre a desarrollar sus habilidades y construya su propio conocimiento con la guía u orientación brindada, como maestros nos enfrentamos a retos del como enseñar, por qué lo hacemos y que se alcanzara, establecer objetivos para impartir una enseñanza nos brinda herramientas, estrategias y metodologías que permita al estudiante acercarse al conocimiento, donde no solo adquiera teoría sino que logre colocar en práctica lo que ha ido aprendiendo durante un aprendizaje significativo.

Pero, se necesita ir más allá para alcanzar un aprendizaje significativo además de la teoría y práctica, es allí donde llegan las competencias que se establecen para lograr una formación integral.

Las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, puesto que, a pesar de que las competencias se han venido aplicando en múltiples instituciones educativas y organizaciones, el cambio todavía no tiene suficiente impacto, debido a que se nos dificulta cambiar de manera de pensar y de abordar las prácticas educativas.

(Tobón,2010, p.4).

Entonces, como maestros reflexivos e investigadores no debemos estar cerrados a una sola idea o herramienta metodológica es abrir campos de aprendizaje donde se establezcan ciertos pilares como el saber donde se imparte el conocimiento, saber hacer que el estudiante

logre fortalecer sus habilidades, destrezas y colocarlas en práctica, saber ser, donde demuestren sus actitudes, valores y comportamiento y saber estar donde el trabajo cooperativo y la comunicación hacen parte para formación integral del ser humano.

Por consiguiente, esta propuesta pedagógica se basa en que el estudiante logre motivarse y aprender una segunda lengua a través del juego como una estrategia lúdica que le permite interactuar con el idioma, y abrirse a nuevos conocimientos que en el transcurso de su vida que serán bases para integrarse con los demás. Es así, donde se establecen relación maestro-estudiante y viceversa para el buen desarrollo en los procesos de enseñanza y aprendizaje donde se propicien espacios para que el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés se coloque en práctica con su entorno, y este logre identificar los primeros pasos por el idioma.

La adquisición de una lengua segunda consiste en el conjunto de procesos de carácter natural e inconsciente mediante los cuales el aprendiente desarrolla —al igual que hacen los niños en la lengua primera— la competencia para la comunicación; el aprendizaje, a su vez, se refiere al conjunto de procesos conscientes en el marco de una enseñanza formal, en la cual se produce la corrección de errores, que permite al alumno alcanzar el conocimiento explícito de las reglas gramaticales y de uso lingüístico de la lengua segunda, así como la capacidad de expresar verbalmente ese conocimiento.

(Krashen, 1983, p.1).

Es brindarle al educando la posibilidad de conocer el idioma inglés y de que aprenda nuevas palabras que poco a poco vaya avanzando mediante el juego como una estrategia de aprendizaje y enseñanza en el niño. Es importante mencionar, que esta propuesta busca que el estudiante logre fortalecer sus conocimientos, destrezas, actitudes y puedan trabajar en equipo para el aprendizaje de una segunda lengua como inglés donde el juego cumple un rol motivador,

de competencia asertiva donde le permite memorizar aspectos importantes en la adquisición del idioma extranjero inglés, y mejorar la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es importante, como maestros reflexivos en hacer análisis de los procesos de aprendizaje de los educandos, donde se permita cuestionar y obtener alternativas para el fortalecimiento de la educación donde se obtiene un propósito o un objetivo para el desarrollo social.

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (Genesee,1994, p.264).

Así mismo, el aprendizaje del inglés mediante el juego se convierte en una pequeña aventura del aprendizaje donde cada etapa es un reto para ellos y aprenden de manera significativa donde el docente empieza a cumplir ese rol de orientador, donde analiza reflexiona y fortalecer las necesidades del estudiante y comprende que el niño es capaz de construir su conocimiento.

De esta manera, esta propuesta pedagógica tiene como objetividad de que el estudiante logre identificar, analizar, reflexionar y comprender la importancia del idioma extranjero inglés en su desarrollo social como profesional en un futuro, donde los conocimientos que adquiera le permitan desarrollar una personalidad asertiva donde pueda colocar en práctica lo ha adquirido sin dejar de lado el trabajo en equipo como una herramienta de interacción social.

Para concluir, como docentes reflexivos e investigadores debemos estar abiertos para la formación de nuestros educandos, donde se les permita interactuar con su entorno social, donde se pueda formar niños, jóvenes capaces de ver una realidad y que desde allí construyan su quehacer, no es sencillo porque nos encontramos con muchos obstáculos en el transcurso de los

procesos de enseñanza y aprendizaje desde social hasta lo económico, por ende, se debe abrir espacios donde se comprenda la dificultades y se logre formar personas integrales, con capacidades de enfrentar y socializar su propio aprendizaje con el entorno que lo rodea.

### **Planeación didáctica**

En el campo educativo un docente investigador debe empezar a analizar a sus estudiantes, para identificar sus dificultades y lograr organizar una planeación que fortalezca esas debilidades. Por esta razón, es necesario tener presente los objetivos que se quieren alcanzar, y las razones por la que se va planear las actividades.

El aprendizaje de una segunda lengua extranjera como el inglés, se debió analizar el grupo, donde se identificará su mayor debilidad en las habilidades lingüísticas, la cual, dio como resultado hablar y escuchar, las demás habilidades presentaron dificultades, pero, no a un nivel mayor, por ende, se pensó en el juego como estrategia metodológica que permitiera el aprendizaje más idóneo y divertido donde el niño lograra divertirse y adquirir nuevas palabras del idioma extranjero.

Cada planeación o actividad ludico-didactica se tuvo presente la edad de los estudiantes, las competencias educativas de acuerdo a los estándares básicos del grado en el área de inglés, así mismo, se escribieron unos resultados esperados por cada actividad para ir analizando e identificando sus avances durante cada sesión.

En esta propuesta alternativa se creó 3 actividades ludico-pedagogica a partir de una secuencia didáctica que permitía que cada actividad estuviera enlazada con la otra, creando espacios de diversión, aprendizaje y enseñanza en el aula. Es pertinente mencionar, que cada actividad tuvo una sola sesión de 45 a 60 minutos aproximadamente, donde la asistencia de los educandos fue un éxito e igual su comportamiento e interés.

La secuencia didáctica tiene como nombre escalera mágica del inglés, donde existe una actividad principal llamada el juego de la escalera la cual es una actividad lúdica que le despierta interés al educando y colocándose retos para ir avanzando hasta llegar a la meta, durante sus

avances encontraron obstáculos que los retrocede e igual los avanza más en las casillas y esta se enlaza con las demás actividades.

La actividad numero 1, tiene como nombre Erase una vez, la cual tiene una sola sesión y se inicia el día 27 de octubre 2022, en un horario de 12:30 a 1:30pm. Esta actividad se planteó una competencia: Entiendo la idea general de una historia contada por mi profesor cuando se apoya en movimientos, gestos y cambios de voz. Esta competencia fue sacada de los estándares básicos del grado 3, y esta actividad tiene 3 ambientes de aprendizaje, en el inicial que son los saberes previos, se dará inicio con un saludo por parte de la docente para romper hielo y crear un espacio mas armónico, se les enseñara una canción llamada Hello!, la cual es enseñada por la tutora donde les permita motivarse hacia la clase y sin ser muy explícitos prepararlos para la temática del día, es válido mencionar que cada ambiente de aprendizaje tenia presente las competencias para lograr obtener unos buenos resultados, el momento de desarrollo, es donde se da inicio a la temática con sus respectivas actividades, en este espacio se hará uso de un títeres para tener su atención y haya menos distracción para la hora del cuento, este cuento hace mención a los lugares públicos en ingles donde ellos de forma implícita empezaran a escuchar e ir identificando las primeras palabras, luego, se abre un espacio tipo conversatorio donde el estudiante libremente pueda participar y escribir en el tablero palabras desde su contexto sobre lugares públicos y en caso de errores la tutora guía u orienta o hacen uso del diccionario para comprender.

De esta manera, se da inicio a la actividad principal donde ellos conformaron sus equipos de trabajo, el cual son 4 grupos, a cada grupo se le da un numero que los identificara en el avance de la escalera, como primera actividad grupal el estudiante debe resolver una fotocopia, en esta

deben conectar la imagen con la palabra correctamente, cada grupo tiene la oportunidad de conversar y elegir las opciones.

El grupo que obtenga mayor puntaje tiene la oportunidad de lanzar el dado 4 veces y así sucesivamente, el que saque menor puntos solo 1 lanzada, esto le permite colocarse retos y concentrarse, aprender y compartir lo que aprendieron con sus compañeros.

Para finalizar la sesión se realizará una autoevaluación y coevaluación con el fin de que el estudiante se sienta seguro y con la libertad de expresar lo que aprendió y como se sintió durante la clase, porque cada sugerencia es vital para corregir y darnos cuenta en que hemos fallado y buscar una pronta solución hasta alcanzar los objetivos propuestos.

En la actividad número 2, tiene como nombre mis gustos favoritos donde se hará mención sobre las frutas, comida, lugares que le gusta y que no donde el estudiante tenga la oportunidad de mencionar que le gusta comer y que no, esta sesión dio inicio en 28 de octubre 2022, en un horario de 1:00 a 1:55pm, Esta actividad se planteó una competencia: Menciono lo que me gusta y lo que no me gusta. De acuerdo a los DBA del grado 3, con la finalidad de guiarnos para determinar la actividades y alcanzar cada objetivo propuesto los cuales son que el niño logre expresar y reconocer el vocabulario así sea sencillo para comunicarse con los demás, para el momento inicial se pensó en motivar a los estudiantes a través de una canción llamada I like and I do not Like, donde se les escribe en la pizarra para practicar y escribirla y reconocer sus primeros pasos del vocabulario, luego, se hace inicio del momento intermedio donde se les explico como hablar o pronunciar sobre si se tiene un gusto favorito, la actividad individual consiste en desarrollar una fotocopia que tiene una cara disgustada en esta debían escribir los objetos, frutas o comida que no les gusta y una feliz donde escribirían lo que más le gusta ejemplo I like to dance, y después socializar para conocer sus gustos, como actividad grupal se

realizo tipo escucha donde cada grupo tenia una fotocopia y esta tenia oraciones incompletas, la maestra empezara a hablar y ellos deben escuchar, se les repetirá varias veces hasta que logren comprender, son palabras de mucho uso para que aprenda desde su contexto, el grupo que obtenga menos errores, tendrá la oportunidad de lanzar 4 veces y así sucesivamente, ellos irán avanzando en la escalera y pueden encontrar obstáculo como regalos para avanzar muchos permitiéndoles disfrutar y compartir con sus compañeros.

Para el cierre de la sesión se hace una autoevaluación y coevaluación para identificar las fortalezas y debilidades durante la jornada.

En la actividad 3 y final, esta tiene como nombre Magic-daily routine, se tiene como competencia: Comprendo secuencias relacionadas con hábitos y rutinas de mi entorno social. Donde se dará inicio el 2 de noviembre 2022 en un horario de 12:30 pm a 1:30 pm, con una sola sesión, esta actividad se dará a conocer los hábitos o la rutina diaria de los niños, donde ellos mencionaran su día desde que se levantan hasta irse a la cama con el fin de que puedan expresar y aprender vocabulario sobre lo que hacen diariamente en su contexto.

Para el momento inicial se cantará una canción sobre la rutina diaria con el fin de que ellos tenga una buena actitud y este dispuesto para la clase, luego, se pasa al momento intermedio donde se les explica el tema en tipo conversatorio con el fin de acercarse al estudiante y permitir un aprendizaje significativo, como actividad grupal y definitiva del juego la escalera, se le entregara a cada equipo una fotocopia donde se cuenta la historia de un niño que va su escuela y este menciona su rutina, los estudiantes tendrán que completar o unir la frase correcta en los espacios, y el equipo que obtengan menos errores puede avanzar mucho más, y así sucesivamente, como actividad final nos daremos cuenta que grupo alcanzo la meta y los que no lograron podrán hacerlo porque la idea no es limitarlos es abrirle el espacio de aprendizaje donde

la diversión hace parte de su aprendizaje. Se hará una corta autoevaluación y coevaluación para analizar los avances y aprendizaje y como les ayudo en la motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua.

### **Enfoque didáctico**

La educación es un nuevo mundo de aprendizaje y enseñanza, donde cada ser empieza a transmitir sus conocimientos para generar espacios de experiencias significativas, durante estos procesos la interacción del docente-estudiante y viceversa no se limita a seguir lo que dice el tutor, va mucho más allá, donde el tutor les genera empatía y les permite hablar de su aprendizaje donde el estudiante inicia a construir su propio conocimiento a partir de las bases y es allí donde el docente es su orientador para continuar con el crecimiento cognitivo, social, entre otros.

Como menciona la escritora y docente Alvarado (2022), en su pensamiento sobre el constructivismo en la metodología educativa y técnicas de aprendizaje, que un docente constructivista promueve la participación activa de los estudiantes generando con ellos un dialogo y creando un clima que favorece el aprendizaje significativo.

Cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente o similar, es allí como docentes se está en la búsqueda de diseñar actividades que se ajusten a sus características, el grupo 3°B, es un grupo con amplias características en el aprendizaje sobre todo en el idioma extranjero donde tienen poca motivación del idioma por no contar con docentes que manejen el idioma eficientemente, como es un grupo que oscilan entre los 8 o 9 años, se diseñaron actividades lúdico-educativas donde el niño se sienta en la libertad de aprender y no como una clase tradicional donde el docente dirige y ellos escuchan, es planificar actividades que le permitan interactuar con el idioma, donde ellos se cuestionen y sienta la capacidad de aprender un idioma diferente al nativo.

A todos los profesores nos interesa profundizar en el conocimiento del proceso de aprendizaje, es decir, en los factores psico-afectivos, sociales, educativos, etc. que inciden en dicho proceso; ya que cuánto más sepamos sobre este proceso, mejor

podremos orientar el de enseñanza, en el sentido de que contribuya a agilizar y facilitar el uso de la nueva lengua. (Gargallo, 1999, p.22).

En consecuencia, el diseño de una secuencia didáctica permite generar espacios de aprendizajes a partir de diferentes metodologías donde el niño es el principal autor para alcanzar su aprendizaje y el docente como el orientador para que se logre eficientemente, el diseño de las actividades debe ser divertida, donde el niño logre interactuar con el idioma extranjero, es como crear un espacio del idioma dentro su propio entorno captando su atención e interés por lo su nuevo aprendizaje.

Los docentes que se centren en el enfoque constructivista, tienen que incentivar a sus estudiantes para que lleven a cabo juegos y ejercicios prácticos con los que se sientan motivados a aprender los contenidos programáticos estudiados. (Alvarado, 2022).

Es llevar a los estudiantes a otro nivel, pero es vital tener en cuenta las competencias dadas por el MEN donde nos sirve como base lo que debe ir alcanzando el estudiantes durante el desarrollo de cada actividad, donde este logre ir avanzando en sus capacidades y habilidades para desenvolverse en su entorno, es decir, si una actividad se requiere como resultado que el estudiante este en la capacidad de mencionar algunas palabras en inglés sobre la sus gustos, las competencias nos dan la bases para generar un aprendizaje eficiente donde el niño este en la capacidad de transmitir lo que aprendió.

Por consiguiente, la secuencia didáctica diseñada responde a las necesidades del grupo, porque a partir del juego les permite motivarse, sentir curiosidad por el tema a trabajar, donde les genera su propia competencia y les permite retener más información para luego construir su conocimiento y compartirlo con lo demás.

Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar. (Rubio y Gracia, 2013, p.2).

Es entonces, que esta secuencia didáctica, logra despertar el interés en los estudiantes donde se tiene en cuenta el trabajo individual, en equipo donde ellos comparten su aprendizaje de acuerdo al tema, tienen emociones logrando grandes beneficios para el aprendizaje de su lengua extranjera. Así mismo, es necesario conocer sus saberes previos porque permite generar un ambiente de dialogo donde ellos participan activamente y menciona lo que han logrado aprender, y como tutor observamos que debilidades presentan y podemos fortalecer durante el desarrollo de la clase, permitiéndoles ampliar su vocabulario en el idioma inglés.

Cada actividad de una secuencia didáctica nos lleva a otro espacio donde se descubren nuevas experiencias, estas actividades interrelacionadas permite que alcanzar nuevas expectativas, experiencias, donde su finalidad es el desarrollo de las competencias en los estudiantes permitiendo un proceso de enseñanza y aprendizaje eficiente, donde el estudiante y docente logren alcanzar sus metas educativas.

Un conjunto articulado de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos". (Tobón, 2010).

Finalmente, es considerable tener en cuenta las secuencias didácticas para el desarrollo de las competencias en los estudiantes, porque permite un proceso dinámico, donde el plan de estudios tiene una dirección de lo que se quiere alcanzar y de cómo alcanzarlo, y esto genera retos positivos para el entorno educativo.

## Implementación

La implementación de la actividad 1, dio inicio el 27 de octubre a las 12:30 en las Institución Educativa San Martín de Porres-sede Gonzalo Mejía con el grupo 3°B, antes de empezar mi reflexión sobre cómo fue todo mi proceso, es necesario hacer una breve descripción del grupo, los niños están alrededor de los 8 o 9 años, son estudiantes activos, pero, no han tenido un tutor de inglés que maneje las habilidades lingüísticas del idioma, generando muy poco conocimiento.

Esta clase se dividió en tres momentos, cada momento contribuye en el aprendizaje de los estudiantes, donde ellos logré obtener grandes resultados, para la planeación de esta actividad, se tuvo presente que cada estudiante tiene una necesidad para aprender, por tal razón, escogí el juego como base para su aprendizaje donde ellos puedan sentirse libres y se diviertan mientras aprenden.

En el momento inicial, saludé a los estudiantes en inglés como en español para que ellos vayan familiarizándose con la lengua extranjera, luego, hice mi introducción personal, en la cual, se hizo mención que era su profesora temporal de inglés, y que durante mis clases nos íbamos a divertir y aprender al mismo tiempo, con esto se logró observar entusiasmo en los educandos, les pregunte uno por uno su nombre para conocerlos, ¿claro las preguntas *What is your name?* Y ellos respondían cortésmente, fue un momento satisfactorio por lo atentos que estaban. Minutos más tarde, escribí una canción para motivarlos hacia la temática, ellos la escribieron en sus cuadernos, luego practicamos la canción y la cantaron muy felices, como maestra en formación los anime cante con ellos, y me sentí super bien porque estaba transmitiendo lo que he aprendido.

Durante esta sesión logré analizar que el tiempo que establecí para el momento 1, fue el adecuado porque se pudo evidenciar, el ánimo de los estudiantes, la interacción estudiantes-

maestra y viceversa donde se sentía interesados por aprender y hacían preguntas sobre el idioma, cada minuto fue una nueva experiencia enriquecedora como para mí y para ellos.

Para el desarrollo o momento intermedio, en este espacio compartí el tema del día: public place, los estudiantes lograrían reconocer en inglés los lugares públicos, así que abrí un espacio donde ellos lograrán participar nombrando un lugar público, mientras que lo escribía en el tablero, su participación fue muy activa, todos querían participar, durante ese momento se estaba generando un desorden y logre ordenarlos para que cada uno pudiera participar, después, cada niño saco su diccionario y levantaba su mano y le daba el marcador para que escribiera la palabras, estuve como orientadora, si era necesario corregirlo se hacía e íbamos pronunciando.

Por consiguiente, de haber escrito cada palabra y haber pronunciado, empecé a leer un cuento con ayuda de un peluche, al principios lo sentí atentos, pues, el cuento era en inglés, y evidencie que no continuaron prestando atención, así que trate de buscar la manera para que escucharan, les leía en inglés y les traducía en español, nuevamente capte su atención, en esta parte puedo inferir que haberles traído un cuento totalmente en inglés se sintieron regular, pues, no entendían, no tenían conocimientos de muchas palabras y tuve que adaptar el cuento a sus necesidades para tener buenos resultados.

El momento intermedio, fue el espacio más largo, pues, este espacio es uno de los más importante porque se está implementando la estrategia pedagógica y estamos compartiendo los procesos de enseñanza y aprendizaje. Después de varios minutos, iniciamos la actividad grupal, donde se dividió el grupo en 4 equipos, cada equipo escogió un líder, el cual recibió la fotocopia y la llevo a su grupo, les explique lo que debían hacer, la actividad consistía en que debían ubicar la palabra del lugar de acuerdo a la imagen, allí observaba cuando se conversaban sobre cuál era la correcta, estaban concentrados en sus equipos.

Logre comprender que estaban interesados en aprender y que la estrategia utilizada estaba dando resultados, el material era sencillo de ellos entender y genero un trabajo de grupo ordenado y que entre ellos compartieran lo que habían aprendido.

Es válido mencionar, que le explique que el equipo que tuviera menos errores tendría más oportunidad de lanzar el dado e ir avanzado en el juego de la escalera, sentí que esto genero una competencia donde se centraron en obtener el mejor resultado y compartir su aprendizaje significativo grupalmente.

Cundo me hicieron entregas de su fotocopia e iniciamos a revisar, cada equipo estuvo atento y entre todos íbamos resolviendo, los resultados fueron los mejores hubo muy pocos errores, recuerdo que el grupo 1, fue el que más se equivocó por 4 palabras erróneas y me imaginé que esto iba a generar conflictos y me encontré con otra realidad, corrigieron y mencionaban debemos mejorar para la próxima clase.

Para finalizar, la clase e hicimos una breve autoevaluación y evaluación de la clase, ellos expresaron sentirse muy bien, se motivaron en continuar aprendiendo. Pienso que la estrategia utilizada y lo recursos didácticos permitió que ellos se motivaran y aprendieran un nuevo vocabulario en inglés, donde se sintieron en un espacio libre y dinámico donde su participación fue activa y se colocaron su propio reto y el trabajo en equipo genero que compartieran lo aprendido durante el día. Como maestros debemos reconocer nuestros estudiantes, implementar estrategias que le permitan al niño sentirse activo, cada actividad implementada durante este día obtuvo un buen resultado, tuve que adaptarme en un momento porque ellos no entendía por lo poco que conocen el idioma, aun así esto no impidió obtener grandes resultados, observarlos compartir lo aprendido para resolver la actividad en grupo fue satisfactorio porque cada objetivo

propuesto fue alcanzado y se evidencio en sus participaciones y como se expresaban en la autoevaluación.

Implementación 2: La clase 2, fue el 28 de octubre de 12:30pm a 1:50 pm, en esta implementación es la continuidad de la secuencia didáctica, donde tiene como objetivo de que los niños del grupo 3ºB, logren sentir motivación por el aprendizaje del inglés mediante el juego la escalera como estrategia didáctica para que desarrollen sus habilidades lingüísticas en el idioma extranjero inglés. En la clase anterior, los niños avanzaron en el juego de la escalera, obteniendo gran motivación por aprender el idioma y avanzar hacia la meta final de la escalera.

La jornada escolar dio inicio con un caluroso saludo de mi parte, donde les pregunté como estaban y obtuve una respuesta positiva, continúe con escribirle la canción en el tablero para que ellos la aprendieran y la recordaran fácilmente, luego, con ayuda del altavoz escuchamos el ritmo, practicamos varias veces y los anime para que se disfrutarán la canción y así fue, pienso que estos espacios contribuyen en generar motivación hacia la temática, permitiéndoles romper el hielo y enfocarlos hacia la clase.

En el momento intermedio, comenzó la explicación de la clase, donde se explicó que el tema del día Like and dislike, aunque es un tema sencillo en español de hablar sobre los gustos, en inglés es muy amplio, y puede resultar complicado para ellos, pues, para que ellos logran conocer el vocabulario utilice unos minutos donde ellos participaran para hablar sobre sus gustos, el niño que deseaba participar en clase alzaba la mano y decía Me, como le había enseñado, me gusto en escucharlo recordar como decir para participar en inglés, de esa manera, ellos decían a mí me gusta la manzana, en el tablero escribía su frase, y luego en inglés para enseñarles su pronunciación, cuando realizábamos este ejercicio, observé que escribían en su cuaderno sin que les dijera que debían hacerlo, me imagino que era un estrategia para recordar, y

eso me hizo sentir que estaban motivado y deseaban aprender, escribimos varios objetos, frutas y acciones comunes como ejemplos.

Minutos después, dimos inicio a la actividades, la primera actividad fue individual, donde le di una fotocopia a cada estudiante, luego les explique que estaba dividida en dos partes, la carita feliz escribirían lo que les gusta y el la carita con lengua afuera lo que no les gustaba, y que podían hacer uso del diccionario de inglés, y yo estaba dispuesta a sus dudas, cada niño se centró en su trabajo y observe cuando se preguntaba como se decía bicicleta, y entre ellos compartían y si alguno no entendía alzaba la mano, y me hablaba sobre su duda en la cual yo le ayudaba, pienso que esta estrategia contribuyo en que ellos ampliaran su vocabulario, tuvieran más disposición para trabajar e interacción con su entorno. El recurso que utilicé fue apto para sus necesidades, porque lograron identificar sus gustos, compartir, escribir y aclarar sus dudas generando espacio de conocimientos y experiencias significativas, causando motivación e interés por lo que están aprendiendo.

En la actividad grupal, nuevamente se organizaron en los equipos formados en la clase anterior, en este momento se generó mucho ruido, pues unos ya no querían a participar porque su grupo no le veía disposición, entonces, me cuestione si era porque estaban por salir a descanso y busque la manera de generar silencio para ser escuchada y se motivaran, el resultado fue exitoso, cada grupo busco un lugar y les hice entrega al otro líder elegido por el grupo, esta actividad era diferente a la anterior, pues, ellos debían hacer prestar mucha atención, pues, la actividad consistía en completar la frase y para eso debían escucharme, por ejemplo, en la fotocopia estaba luisa\_\_\_\_\_Apple, entonces, yo les decía Luisa like Apple, cada equipo estuvo atento, y les repetí varias veces permitiéndoles escuchar la frase correctamente, verlos susurrar y hablar en equipo

cual era la palabra correcta fue muy satisfactorio, pues, su motivación y entusiasmo permitía obtener un ambiente de aprendizaje idóneo.

Así mismo, cada grupo me entrego su hoja para ser evaluada y encontrar los errores, el grupo que obtenga más aciertos tiene la posibilidad de lanzar el dado 4 veces y avanzar la escalera y así sucesivamente, el grupo 4 fue el que tuvo más errores así que tuvo solo una lanzada, cuando cada equipo lanzaba su dado estaban entusiasmado y mencionaban en la próxima clase debemos mejorar y obtener más resultados para que llegemos a la meta.

Esta estrategia genera en el educando motivación competencia que por querer avanzar logren memorizar y compartir su nuevo vocabulario, el inglés es memorizado, pero se debe tener motivación y disposición para lograr compartir y convertirlo en un habito, por ende, siento que cada niño alcanzo los objetivos propuestos e influyo en su aprendizaje del idioma extranjero.

Finalmente, en la autoevaluación y coevaluación de la clase, logre darme cuenta cuanto avanzaron y lograron aprender donde ellos decían me siento bien, estoy motivado por aprender el idioma, profe cuando vuelve, es satisfactorio escuchar esto porque te das cuenta que la metodología que utilizaste obtuvo los mejores resultados.

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

El aprendizaje de una segunda lengua extranjera (inglés) en los niños, se debe implementar estrategias lúdico-didácticas que permitan la práctica e interacción con el idioma desde su contexto, donde el niño empiece a descubrir un nuevo mundo lingüístico, sin embargo, cada niño presenta sus dificultades en los procesos de aprendizajes, es allí, donde el educador debe buscar alternativas de solución que permita que el estudiante fortalezca sus habilidades y este logre desempeñarse de una manera más eficiente.

Así mismo, para encontrar una alternativa de solución, el docente desde su práctica educativa asume un rol de investigador, donde logre observar las problemáticas del aula, y así obtener el problema a resolver, es entonces, el proceso de enseñanza y aprendizaje se debe convertir en significativo donde cada sujeto pueda expresar su conocimiento.

La práctica pedagógica implica en la transformación de la realidad existente, donde la metodología y recursos utilizados tengan un objetivo y permita que la investigación obtenga resultados tanto como positivos o negativos, no es decir voy a hacer esto por si me va bien, no la idea es comprometerse con lo que se está investigando para lograr transformación que contribuyan al buen desempeño de los educandos. (Perez,2003)

De esta manera, durante la práctica pedagógica se encontró dificultades en el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés, donde los estudiantes del grado 3 no sentían motivación por adquirir el idioma a causa de que la docente no se especializa en el idioma extranjero(inglés) dificultando la motivación de los niños.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN), plantea unos estándares básicos por grados para el aprendizaje del inglés, donde el estudiante debe alcanzar ciertas competencias para su

desarrollo cognitivo, social, entre otras, donde el docente espera obtener unos resultados propuesto de acuerdo a las actividades planteadas durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Una secuencia didáctica permite que las actividades estén conectadas entre sí para alcanzar los objetivos de la propuesta pedagógica.

la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente. (Tobón, 2018), por tal razón, la secuencia didáctica es fundamental para la organización de las actividades que permite al maestro es un quehacer obtener diferentes formas o maneras de hacer diferentes actividades dinámicas, lúdicas y entrelazadas que permiten formar estudiantes en las competencias y de acuerdo al proyecto formativo.

Durante la implementación de la secuencia didáctica, se obtuvieron buenos resultados donde el objetivo principal era introducir a los estudiantes en el universo del inglés, donde ellos obtuvieran motivación por el idioma extranjero y así dar paso al aprendizaje de este, las actividades planteadas fueron construidas desde lo lúdico como el juego de la escalera como estrategia principal, trabajo en equipo e individual, donde el niño pudiera desenvolverse en su entorno y compartir lo que fue adquiriendo, esto permitió que los estudiantes desarrollaran sus competencias y obtuvieran motivación por el idioma, donde estos eran curiosos, se cuestionaban e interactuaban entre ellos.

No obstante, se presentaron limitaciones durante la aplicación de la actividades, pues, los niños al no tener bases en el idioma se les dificultaba comprender las lecturas de cuentos, historias y por ende, se tuvo que adaptar a sus necesidades, donde se leía en inglés e iba traduciendo para que ellos no perdieran la atención, y se logró analizar que esta medida aporó a que ellos cuestionaran si esa palabra tenía significado en español, desde esta perspectiva no es

error equivocarnos es ir aprendiendo en el proceso donde los estudiantes construyen y el docente orienta.

La teoría de Piaget contribuyó además a potenciar el desarrollo de métodos de enseñanza que estimularan el aprendizaje activo, al considerar que los conocimientos necesitan ser construidos activamente por el propio sujeto para poder realmente ser comprendidos. (Saldarriaga, Bravo y Loor ,2016, p.10).

Cada actividad contribuyó a que el estudiante lograra construir su conocimiento a partir de la orientación del maestro, entonces, el maestro no solo para llenar al estudiante de información, sino que busca crear espacios interactivos y enseñanza donde el estudiante se encuentre con las herramientas para la construcción de su conocimiento.

El juego fue una de las estrategias metodológicas que más influyó en el proceso de enseñanza, donde los estudiantes demostraron interés, se divirtieron y les permitió colocarse retos para alcanzar su propia meta en aprender un nuevo idioma, obteniendo como resultados positivos tanto en los estudiantes como en la propuesta pedagógica planteada, por consiguiente, las intervenciones que se hizo como maestra investigadora y en formación, permitieron crear ambientes de aprendizajes idóneos para la socialización de los temas y teniendo acercamientos con los estudiantes para que se sintieran seguros y se motivaran a participar, el quehacer maestro no solo se limita en llenar a un estudiantes de temáticas, en planear por salir del paso, es ir más allá, de conocer a nuestros estudiantes, observar sus necesidades y buscar estrategias metodológicas que contribuyan a que el proceso de aprendizaje sea significativo.

El rol de maestro es acompañar en los procesos y desarrollo de los estudiantes permitiéndole descubrir y fortalecer sus debilidades donde ellos logren sentirse seguros y puedan

desarrollar sus habilidades desde cognitivos a lo social. Así mismo, la planeación didáctica permitió encontrar el problema y busca una solución donde los niños se hicieran partícipes de esta y logrando crear un ambiente creativo, de muchas experiencias que permitieron identificar, analizar y reflexionar como mi quehacer ha ido evolucionando, donde los inciertos son menores y no está mal equivocarnos, está mal saber que estas influyendo negativamente y continuar, puedes reestructurar la actividad para permitir que el niño pueda afianzar su conocimiento y compartirlo más adelante, es satisfactorio escuchar que tus estudiantes te agradecen y sientan curiosidad por continuar aprendiendo como en este caso es el inglés.

Finalmente, cuando planeas una clase, no lo hacer por llenar de contenido o cumplir con tu empleo, es sentir que debes contribuir en los procesos de enseñanza y aprendizaje donde tus estudiantes encuentren sus capacidades y puedan llevarla al máximo, y cada experiencia significativa contribuye a que estas formando personas con grandes habilidades para una sociedad.

## Conclusiones

Este proyecto investigativo y propuesta alternativa se creo con la finalidad de motivar a los estudiantes del grado 3°B hacia el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, donde lo estudiantes obtuvieran la oportunidad de interactuar con el idioma ya que no contaba con los maestros profesionales en el idioma, causando en ellos vacíos y desinterés, por ende, este proceso de enseñanza y aprendizaje abrió puertas a nuevas experiencias no solo para los estudiantes también para la maestra formación, permitiéndole crear espacios de interacción significativos.

La experiencia significativas no solo se basa en aspectos positivos también en negativos donde puedes planear una actividad y por mas observaciones que hayas realizados te puedes encontrar con un entorno sorpresivo, pero, es allí como maestros encuentras las herramientas para reestructurar y buscar las alternativas para adaptar las planeación o actividad al grupo, la importancia esta en no rendirse, un docente investigador esta abierto a muchas posibilidades que le permita identificar, analizar e implementar estrategias que le brinden apoyo a sus estudiantes con mirar a solucionar su problemática.

Así mismo, el grupo 3°B presentaba estas dificultades hacia la motivación hacia el inglés, y se planteó una metodología ludico-pedagogica donde el estudiante obtuviera la oportunidad de salir de un ambiente rutinario y lograra interactuar con el idioma a través del juego que le permitiera divertirse, aprender y socializar lo que adquirió.

Al proporcionar estos ambientes de aprendizaje se buscó que los educandos se sientan motivados y dispuestos a aprender lejos de los esquemas rutinarios de la jornada académica, Por esto el juego y la lúdica cumplieron esa doble función, al propiciar la adquisición de

conocimientos en el desarrollo de habilidades, y despertar en los estudiantes la motivación hacia el inglés de manera lúdica y placentera.

Por consiguiente, la planeación didáctica se implementó de acuerdo a las edades de los estudiantes, se tuvieron que hacer ciertos cambios o reestructuraciones como buscar juegos alternativos para la explicación del tema, donde el estudiante pudiera participar activamente, por esta razón, el juego cumple un papel fundamental como base para el desarrollo de las habilidades y competencias de los educandos en los procesos de aprendizaje pues al lograr una atmósfera creativa en conformidad con los objetivos propuestos, será posible en gran medida el mejoramiento del proceso de aprendizaje de forma individual y grupal y así creando entornos gratificantes.

Cada actividad permitió que los estudiantes avanzaran hacia la motivación del idioma donde ellos mostraban sus capacidades a través de sus participaciones, de no tener miedo a enfrentarse al idioma y alzar su mano para preguntar si la palabra es correcta o no, o como puede decir una frase sobre su contexto, es satisfactorio para un maestro observar como sus estudiantes empezaron a derribar las barreras del idioma para dar paso a aprender la segunda lengua extranjera inglés, esto se podría llamar motivación y creación de escenarios de aprendizajes para lograr un aprendizaje significativo.

Finalmente, crear una motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua es un reto porque muchas veces sienten temor a equivocarse o no querer participar, en cambio, este grupo demostró lo contrario estuvieron inquietos, interesados y se observaba la búsqueda de aprender el idioma, y el juego la escalera cumplió su función de motivar hacia el aprendizaje del inglés y esto les generó retos donde siempre querían mejorar para encontrar la meta y disfrutar un ambiente idóneo para ganar un aprendizaje significativo.

## Referencias

- Alvarado, M (2022). Qué tener en cuenta al diseñar metodologías y técnicas de aprendizaje bajo un enfoque constructivista. <https://www.lucaedu.com/enfoque-constructivista/>
- CONESA, A. D. (2013). Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Recuperado el 2 de Julio de 2016, de El uso de juegos en la enseñanza del inglés. [http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Delors. J (1996) Pilares de la educación. [https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918\\_9.pdf](https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf)
- Elliot. J. (2000). La investigación-acción en Educación. <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>
- Grande Rodríguez, V. (2001). Isabel Santos Gargallo. Lingüística aplicada a la enseñanza - aprendizaje del español como lengua extranjera. Arco Libros, 1999. Estudios Humanísticos. Filología, (23), 464–466. <https://doi.org/10.18002/ehf.v0i23.4568>
- Guerrero, Jorge (2019). Inicio, desarrollo y cierre ¿Cómo diseñar una secuencia didáctica? <https://docentesaldia.com/2019/02/10/inicio-desarrollo-y-cierre-como-disenar-una-secuencia-didactica/>
- Juan, R y García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol. 6, Nº 3, 169-185. [https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](https://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74.

<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Saldarriaga, P, Bravo, G y Loor, M (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía Contemporánea. *Revista científica dominio de las Ciencias*. Vol. 2, núm. esp. pp. 127-137.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>

## Anexos

Enlace

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vmenac\\_unadvirtual\\_edu\\_co/ErYlXom-shClvtQdmNWo\\_IB\\_cHI\\_aeSvGGA38WE9kUh2g?e=Y63bFy](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vmenac_unadvirtual_edu_co/ErYlXom-shClvtQdmNWo_IB_cHI_aeSvGGA38WE9kUh2g?e=Y63bFy)