

Me divierto aprendiendo

Laura Marcela Mejía Martínez

Asesor

Magister Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés

2023

Resumen

El siguiente documento tiene como objetivo exponer la propuesta pedagógica desarrollada durante el diplomado para obtener respuesta a nuestra pregunta que surge del planteamiento del problema en el que los estudiantes presentaban bajos niveles de motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El proceso de desarrollo estuvo basado en la implementación de actividades de juego lúdico en el que se integraran los diferentes estilos de aprendizajes que se encontraban dentro del aula de clase planeadas acorde a la secuencia didáctica que se llamó Me divierto aprendiendo que estaba compuesta por 3 actividades que van hiladas la una a la otra para el desarrollo y aprendizaje de la misma. Lo anterior nos expone unos resultados en los que se concluye que el quehacer docente es un rol bastante complejo y amplio que debe estar conectado a la investigación y el aprendizaje de herramientas de aprendizaje que aporten a una educación de calidad y no solo de cantidad de conceptos.

Palabras clave: Juego, Autonomía, Ingles, Aprendizaje, Lúdico

Abstract

The following document has as objective to expose the pedagogical proposal developed during the course to obtain an answer to our problem question: What incidence has the ludic game in the learning of English as a second language in the first grade with students between 5 and 7 years old of the educational institution Castel-Lu of the city of Huitema? That arises from the problem statement in which the students presented low levels of motivation for learning English as a foreign language. The development process was based on the implementation of playful game activities in which the different learning styles that were found in the classroom were integrated and planned according to the didactic sequence called I have fun learning, which was composed of 3 activities that are linked to each other for the development and learning of the same. The above exposes some results in which it is concluded that teaching is a very complex and broad role that must be connected to research and learning of learning tools that contribute to a quality education and not only quantity of concepts.

Keywords: Play, Autonomy, English, Learning, Playf

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica.....	11
Planeación didáctica.....	14
Enfoque didáctico	18
Implementación.....	21
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	25
Conclusiones	28
Referencias o Bibliografía.	29
Apéndices.....	32

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Evidencias de la implementación</i>	33
Apéndice B <i>Juego interactivo</i>	34
Apéndice C <i>Video de sustentación</i>	35

Introducción

El presente documento nos muestra un estudio completo y contundente acerca de la pregunta de investigación propuesta, creada, implementada y desarrollada para el diplomado de profundización práctica e investigación pedagógica mediante la secuencia didáctica llamada me divierto aprendiendo compuesta por tres actividades que nos muestran varias metodologías que van unidas en un hilo conductor para el desarrollo de las mismas incentivando así el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Este trabajo presenta cada uno de los pasos que se llevó a cabo para la creación, aplicación y conclusión del desarrollo del planteamiento del problema en cuanto a que los estudiantes a pesar de tener varios recursos y docentes no tienen interés por adquirir nuevos aprendizajes del idioma inglés.

Esta propuesta nos hace resaltar el quehacer docente como el proceso de transformación del ser humano influyendo de manera positiva o negativa en los conceptos que imparte en un aula de clase requiriendo que si se habla de educación por supuesto que se está hablando de innovar, de crear estrategias para que los conocimientos sean adquiridos por nuestros estudiantes de una manera diferente y completamente acordes a las necesidades del mundo real debido a esto la investigación está fundamentada en la aplicación de una nueva metodología para que el estudiante aprenda y el docente enseñe de una manera más pertinente para su población, buscando establecer los pro y los contra de la aplicación de esta para poder mejorar las nuevas prácticas cumpliendo de esta manera en buscar nuevas herramientas, metodologías, técnicas y demás completamente necesarias para que la educación se convierta en un pilar completamente estructurado a las nuevas tecnologías, propósitos e intereses, y a nuevos requerimientos por parte de la sociedad y del mundo actual sin olvidar la función principal del docente formar estudiantes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta esta enfocada hacia una población perteneciente al territorio del altiplano Cundiboyacense en el Centro-Oriente Colombiano ubicado en el departamento de Boyaca en el municipio de Duitama del colegio Castel-Lú, institución educativa perteneciente al estrato tres, de carácter privado con una educación basada en valores que se caracteriza por ser un establecimiento con alto desempeño académico en el que sus estudiantes se preparan con un énfasis en idiomas como lo son el inglés y el francés manejándolo transversalmente con otras áreas teniendo como modelo pedagógico la combinación de un método tradicional y un método constructivista en el que se aprende desde el Hacer. Esta institución trabaja en su mayoría en todos los estilos de aprendizaje, teniendo como principales el kinestésico, visual, auditivo y verbal.

Los estudiantes de esta institución se caracterizan por tener capacidades de crear, inventar, trabajar en equipo, saber ser analítico, crítico y comunicativo. El grupo focalizado para la propuesta pedagógica está representado por 20 estudiantes entre cinco y siete años de edad, del grado primero, su caracterización contextual la empezamos con el contexto familiar donde se determina por estar compuesto por padres, hermanos y abuelos, en cuanto al contexto social se identifica que es una población que participa en bastantes actividades de carácter comunitario y de interacción social como por ejemplo actividades de Intercolegiados, salidas pedagógicas entre otras. En el ámbito físico, no se tienen estudiantes con discapacidad física, mental, cognitiva ni pertenecen a grupos o comunidades como afrocolombianos, de inclusión social entre otros. En el ámbito académico resaltamos que son estudiantes con una intensidad horaria en el área de inglés de 8 horas semanales con diferentes lúdicas pedagógicas que integran el conocimiento por proyectos y se estimula el aprendizaje autónomo.

Pregunta de Investigación

El proceso de educación está estipulado por requerimientos académicos y lineamientos de educación que entorpecen de alguna manera el proceso de aprendizaje autónomo y progresivo de acuerdo a los desempeños y competencias que logra obtener un estudiante a pesar de tener varios estudios y procesos de estipulación de todo lo concerniente a lo académico.

Una educación más incluyente y establecida con estándares que incentiven al estudiante a aprender a adquirir el conocimiento y que no sea una obligación sino un gusto, un esfuerzo por superarse a sí mismo y crecer integralmente de forma autónoma es lo que nos hace crear nuestra pregunta de investigación: *¿Qué incidencia tiene el juego lúdico en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el grado primero con estudiantes de 6 y 7 años de edad de la institución educativa Castel -Lu de la ciudad de Duitama?.*

Investigar, producir, crear son requerimientos que todo docente debe tener en claro al proceso de su quehacer pedagógico por este proyecto busca materiales, procesos, actividades que incentiven a el propósito general de la investigación incentivar al estudiante a aprender a adquirir un conocimiento y que mejor hacerlo mediante el juego que es el momento donde ellos no piensan que están aprendiendo, pero si está adquiriendo un nuevo conocimiento.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Investigar en el quehacer pedagógico es un requisito bastante necesario y complejo en el que se debe trabajar arduamente ya que del desarrollo de esto podemos tener buenos y malos resultados en un aula de clase prueba de aquello tenemos la transformación que se ha dado en los centros educativos donde la investigación complementa el trabajo del docente contemplado en muchos casos en un diario de campo que muestra lo que sucede en el aula durante una sesión mostrando el avance o la falta de este en la aplicación de cada contenido académico. En el texto que se tiene como referencia para empezar con este apartado donde Pérez (2003) transformaciones sostenidas en la cultura escolar” y que más que hacerlo que cuando nos habla claramente de que es necesaria la investigación puesto “que es una alternativa que ha logrado se lleva a la práctica desde un proceso de aprendizaje como se va a hacer de acuerdo a mi pregunta de investigación en la que se busca encontrar resultados al usar una nueva metodología en el aprendizaje del inglés como segunda lengua (p.10).

Crear contenido, herramientas, técnicas y metodologías es poner a prueba todo lo teórico aprendido durante una preparación académica y exponerlo poniéndolo en práctica con estudiantes en un aula real donde tenemos estudiantes que aprenden de diferentes maneras y ritmos y que además de seguir estos patrones de aprendizaje tenemos que enfrentarnos a un sistema de educación en el que se deben cumplir con lineamientos por parte de los entes encargados para esto por lo cual es un poco más riguroso el proceso de investigación educativa con una institución sea pública o privada asumiendo las perspectivas dadas en un carácter social y político por lo cual en mi investigación se abordaran estas temáticas de manera en el que se implementen nuevas formas de aprender pero se siga una ruta o proyecto transversal en todas las áreas en función de los programas de bilingüismo con que el gobierno nacional de Colombia está

trabajando.

Ser parte esencial de uno de los procesos sociales más influyentes en un ser humano como lo es la educación nos lleva a hacernos muchas preguntas que realmente deben ser sustentadas cuando se está con las personas a las cuales va dirigida una lección, un tema, una evaluación y demás, recordando que el papel importante que cumple el docente es bastante amplio el cual conlleva mucha responsabilidad y dado esta situación es necesario establecer procesos educativos que fortalezcan al ser humano no solamente es llenar a un estudiante de conocimientos sin enseñarlo a usar las herramientas para aprender por sí solo a utilizar las metodologías para la vida para su quehacer diario de ahí que en la propuesta de implementación del juego que es algo que a diario tiene que ver con los niños hace parte de este proceso investigativo enseñándolos a aprender de manera que ellos reciban y adquieran los conocimientos pero a la vez se diviertan en el proceso de la adquisición de estos siendo así más autónomos y libres en su proceso académico.

Para culminar como tal este apartado tenemos que tener claro las ideas como tal que hacen parte de este que es hablar de que la investigación a la práctica nos habla de no solo investigar y proponer ideas sino de aplicarlas y revisar si tiene viabilidad o no; hacer que un estudiante aprenda no siempre será fácil o difícil solamente se debe investigar y revisar cuales son las mejores opciones para que den buenos resultados y que a la final se sigan los lineamientos establecidos o no el estudiante aprenda un concepto, una metodología, un tema para el uso en su cotidianidad en el quehacer diario y le sirva para su vida y para finalizar establecer que en esta propuesta pedagógica se busca implementar el juego como parte esencial del conocimiento y de las estrategias pedagógicas en estudiantes de primaria ya sea con el enfoque del inglés como lengua extranjera o en cualquier área transversal.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

Ser o no competente ¿Qué implicaciones tiene esta pregunta ? realmente el concepto completo sobre ser competente está basado según la Rae en “alguien que tiene competencias o atribuciones en una determinada materia” (*Competente*, 2022 p.1) pero más que eso en nuestra lectura se habla que una persona se debe instruir en ser competente como alguien completamente integro para desempeñar un papel en la sociedad usando los conocimientos adquiridos; en las nuevas metodologías de enseñanza tenemos el aprendizaje basado en competencias donde no solo se puede clasificar como una metodología, un enfoque educativo o un modelo pedagógico realmente hace parte de un aprendizaje significativo en el que cada ser humano en su proceso académico se prepara para ser competente en el área que le concierne

, y esto se refiere a aprender de ese nuevo conocimiento que adquiere en poder usarlo para su beneficio y el de su comunidad como un fin de lo que se propone, realmente es necesario ver que las competencias hacen parte del ser humano y que este debe crearse y superarse en cada ámbito sea social, personal, educativo y demás , se debe estipular que no todos son buenos en un cierto conocimiento pero se deben adquirir las competencias necesarias para aprender a sobrellevarlo, estar de acuerdo o no sobre el implementar un modelo de competencias es buscar que el estudiante sea integro que aprenda a resolver su diario vivir su forma de ver la vida, el mundo, de investigar y de tener las herramientas para ser un ser completamente funcional para una sociedad que sepa integrar el SABER el cual se daría por el conocimiento que se adquiere ,el nuevo vocabulario y estructuras aprendidas, el SABER HACER por el uso que le dé a este en un espacio de comunicación y EL SABER SER es el uso que se le da al juego para el aprendizaje en distintas áreas no solamente en el inglés.

Si hablamos de competencias tenemos que establecer que para que un estudiante sea competente el docente debe cumplir con unas competencias docentes están ligadas a el trabajo y a lo que tiene que tener claro para estar en un aula de clase haciendo así que los estudiantes comprendan lo que se tiene planteado, en nuestra lectura encontramos las siguientes competencias : “trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje” (Vidaña, 201, p. 3) de las cuales en la práctica pedagógica del día a día se pone a prueba cada una de estas ya que son componentes necesarios e importantes de un docente integrando una nueva competencia en mi opinión que sería la de investigar en el aula y fuera de esta para mejorar resultados.

Al momento de preguntarnos cual sería como tal el resultado de las competencias en la pregunta de investigación en la que se está trabajado se tiene como una visión final de que el estudiante sea competente en el uso del idioma inglés como segunda lengua y que esto le simplifique su proceso en el conocimiento de nuevas culturas, países, facilitando de esta manera llegar a aprender más idiomas siendo enfáticos en que aprender a usar los conocimientos que adquirimos durante un tiempo de juego nos pueda enseñar cómodamente que no se necesita únicamente estar en un aula de clase entendiendo una clase completamente magistral donde el docente es el único que establece una autoridad y una participación única durante una sesión o una clase, realmente ese es como el objetivo principal de la propuesta en la que se está trabajandoya que la idea es demostrar que actividades de juego didáctico como inglés, puzles ayudan al estudiante a mejorar sus estilos de aprendizaje haciendo que se torne interesante, motivante y sobre todo que el estudiante estará pensando en la actividad y no en si aprendió o no

haciéndolo más dinámico no centrándose en la memorización de conceptos sino en el uso de estos, estableciendo unas pautas dirigidas en el que se cumpla los objetivos y los requerimientos necesarios que este necesita potenciando el desarrollo de la población a la que se dirige.

Para finalizar nuestro marco de referencia debemos ser puntuales en conceptos básicos que nos deja de reflexión el texto como lo son en primer lugar el concepto de que ser competente es usar los conocimientos adquiridos para mi bienestar afectivo tanto social como personal , en segundo término establecer que las competencias docentes establecidas son parte de todos los requerimientos pedagógicos para mejorar la calidad educativa , y en tercer lugar tener claros estos conceptos para la investigación que está haciendo durante este diplomado teniendo en cuenta la pregunta de investigación reformulada en este paso.

Planeación Didáctica

Ahora pasamos a la creación de la secuencia didáctica donde se llevará a cabo diferentes actividades hiladas una con otra para poder contestar a nuestra pregunta problema de acuerdo al planteamiento que se hizo.

Esta secuencia didáctica llamada Me divierto aprendiendo está compuesta por tres actividades con diferentes momentos y materiales que llevan una secuencia la una con la otra que se realizarán en 4 sesiones de 50 minutos cada una y se aplicarán a nuestra población de 20 estudiantes del grado primero desarrollándose con una fecha de inicio de 17-Abril -2023 y fecha de cierre 30 de abril del 2023.

A continuación de forma más especificada y detallada se muestra cada actividad de nuestra secuencia didáctica.

Actividad #1 Ice cream`s conjugation

Esta actividad está integrada con la secuencia didáctica ME DIVIERTO APRENDIENDO en el que se trabajará para seguir nuestra pregunta de investigación del aprendizaje del inglés como segunda lengua mediante el juego y actividades lúdicas para mejorar los procesos de formación haciendo una introducción al verbo To be y su conjugación se realizará el día 17 de abril en una sola sesión donde como objetivo principal es identificar el verbo to be Asocio el is, are y am a cada uno de los pronombres.

Momento de inicio

En el inicio de nuestra actividad la Miss hará la oración correspondiente de saberes previos que se hace durante todas las sesiones que es el ANGEL OF GOD y de esta manera se saludarán a los estudiantes, Enseguida de esto la miss dará una breve explicación del verbo to be en el tablero donde explicará el verbo to be y su conjugación, además les mostrará a los

estudiantes un corto video sobre la temática.

Momento de desarrollo

En este momento empezaremos por desarrollar la copia de nuestra actividad lúdica en la que debemos colorear y armar nuestros ice creams de conjugación en el que cada uno va a colorear su helado de manera que más le guste y lo armaremos de manera didáctica pegándolos en nuestro cuaderno, reforzando cuales son los correspondientes sujetos y conjugaciones y como evidencia de aprendizaje tendremos el diario de campo, fotografías y el reporte en el cuaderno de apuntes.

Momento de cierre

Para el momento de cierre, revisaremos de manera grupal que todos los ice cream estén correctos y haremos retroalimentación a los que no lo estén, además haremos la oración con cada uno de los heladitos.

Evaluación: Los estudiantes deben crear la actividad usando el material dado por la docente además de la creación de 3 oraciones haciendo uso del verbo to be y los conocimientos previos de las profesiones o los lugares.

Actividad #2 Broken apples

Haciendo seguimiento a nuestra secuencia didáctica y al hilo conductor que lleva esta seguimos con la actividad número 2 en donde se espera que el estudiante asocie cada forma de conjugación del verbo To Be con cada pronombre, relacione imágenes creando oraciones básicas con la estructura básica del verbo To Be estructurando correctamente una oración la cual se desarrollara durante dos sesiones, en las cuales se trabajaran varias actividades que reforzaran al aprendizaje del verbo Tobe, haciendo uso de las diferentes competencias Writing, Reading, Listening and Speaking afianzando el desarrollo de la pregunta de investigación en la

implementación del juego lúdico como estrategia pedagógica en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Momento de Inicio

Para hacer inicio de nuestra clase la Miss hará una pausa activa en la que los estudiantes se pondrán a disposición que se hará mediante un Broken Phone donde se dividen los estudiantes en tres grupos y gana el grupo que diga la oración más cerca a la que la Miss les dijo al principio en el cual usará el verbo to be; Seguido de esto se hará un recordatorio de el tema en el que los estudiantes recordaran lo que se hizo la clase anterior, pasando al tablero uniéndolos los pronombres con su correcta conjugación.

Momento de desarrollo

Iniciará el desarrollo de la actividad usando el material de las manzanas en el que los estudiantes deben colorearlas y recortarlas por la mitad como nos muestra la guía escribiendo en una mitad los pronombres y en la otra las formas de conjugarlo, y finalizado esto se debe jugar a armar las manzanas correctas y pegarlas en el cuaderno; Seguido de esto se hará un juego al aire libre donde se dividirá la clase en 3 grupos los cuales de acuerdo a unas imágenes deben hacer las oraciones correctamente usando la estructura correcta uniéndolas varias fichas.

Momento de cierre

Finalizaremos la actividad desarrollando un ejercicio escrito donde se pondrá en práctica lo aprendido en el juego anteriormente, revisando las falencias, los errores y las virtudes en el proceso de aprendizaje y de acuerdo a las indicaciones realizadas como complemento los estudiantes en la que se autoevalúa el aprendizaje que tuvo durante la clase.

Evaluación: La población para lograr las competencias y aprendizajes esperados debe cumplir con las actividades desarrolladas

Actividad #3 Missing letters

En esta actividad vamos a poner en práctica todo el conocimiento que hemos visto durante la secuencia didáctica en la que hemos visto el verbo To Be mediante dos pasos, el primero mediante un juego virtual realizado por la docente y un segundo paso en el que desarrollaran un taller evaluativo.

Momento de inicio

Para iniciar nuestra actividad haremos el Warm Up donde cantaremos una canción para mover el cuerpo y hacer pausa activa.

Momento de desarrollo

En este paso vamos a desarrollar un juego didáctico de producción propia en el que pondremos a prueba todo lo que aprendimos en la secuencia didáctica.

Momento de cierre

Como paso final de nuestra secuencia didáctica desarrollaremos nuestro taller final.

Evaluación: La evaluación de la actividad se desarrollará en 2 pasos la primera es en el momento de desarrollo mediante el desarrollo del juego interactivo creado por la docente y como segunda forma de evaluación tenemos el desarrollo del taller donde se pondrán a prueba los conocimientos del verbo to be de acuerdo a la secuencia didáctica que se desarrolló.

Enfoque Didáctico

El aprendizaje que se hace en base a la secuencia didáctica nos expone características de autonomía y trabajo en grupo por parte de los estudiantes ya que a medida del uso de las actividades el trabajo empieza a ser autónomo en el desarrollo de las actividades pero es seguido de actividades grupales en las que se trabaja mucho la socialización haciendo así que el trabajo sea completamente funcional e integral ya que une el aprendizaje significativo, autonomía y cooperativo haciendo una vinculación de la población que esta identificada en el proyecto como tal a el desarrollo de la secuencia didáctica cumpliendo con el objetivo de implementar el juego en el aula de clase como recurso de aprendizaje del inglés como una segunda lengua haciendo énfasis en los estilos de aprendizaje que se contemplan en los estudiantes como lo son actividades por medio del juego verbal, escrito, kinestésico, auditivo, interactivo interrelacionando cada ritmo de aprendizaje en el trabajo ya sea autónomo o colaborativo.

Mirando un poco más el problema de investigación y la población encontramos que el interés por la mayoría de los estudiantes es la diversión es realizar las actividades y aprender de esta misma manera haciendo que todo tenga un porque y un para que haciendo como tal una retroalimentación en cada una de las actividades para poder llevar a cabo la siguiente ya que cada una debe quedar completamente entendida y desarrollada para la aplicación de la siguiente y en base a esto tener claro que es bastante necesario que el estudiante ponga prueba y recuerde esos saberes previos de vocabulario como ello son en nuestro caso los lugares y las profesiones que nos ayudaran a entender de una manera más sencilla el tema principal que en este caso sería el Verbo TO-BE desarrollando así las primeras competencias de la creación de estructuras de una oración completamente básicas para el desempeño y la fluidez en una segunda lengua como lo es el inglés.

Impartir un conocimiento siempre será un reto para todos como seres humanos y por eso parte del proceso es la implementación como tal de las secuencias didácticas buque se han trabajado durante este periodo para poder llegar a un resultado optimo que tenga una estructura completamente firme y que tenga constantemente un feedback que nos permita revisar si el proceso se está haciendo correcto o no en la aplicación de las competencias pedagógicas en la construcción de un ser humano integral como no los dice Tobón” las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje.” («Formación integral y competencias pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación», 2010); siendo así un paso que debería convertirse en requisito en la creación de secuencias didácticas para el desempeño del docente creando así procesos de aprendizajes con un progreso que debe ser evaluado constantemente no de manera tradicional sino completamente enfocada a la capacidad del estudiante y de su forma y estilo de aprendizaje para poder seguir adelante porque no se puede impartir un conocimiento tras otro sin revisar si realmente está claro el primero que se impartió.

Para finalizar con nuestro enfoque didáctico tener claro conceptos como lo son el ser competente que es lo que se quiere lograr con el proyecto que se está trabajando haciendo que el estudiante se desempeñe en todos los ámbitos del proceso de aprendizaje de una segunda lengua y que lo use en el diario vivir mejorando así su competitividad en el mundo social, laboral y demás; otro concepto a esclarecer sería el de sería o retroalimentación que son bastante necesarios tanto para el estudiante ya que le ayuda a mejorar en los errores que está cometiendo

en el proceso se aprendizaje como para el docente que le facilita revisar si el proceso que está haciendo está bien o esta presentado falencias y campo tercer concepto en este enfoque tenemos nuestra secuencia didáctica que es comprendida como el proceso que contiene varios pasos uno tras otro para conseguir un objetivo y que van entrelazados entre sí para obtener mejores resultados cada vez.

Implementación

La implementación de las actividades propuestas dadas durante la secuencia didáctica Me divierto aprendiendo se desarrollaron durante el tiempo estipulado como se había planteado por lo cual a continuación veremos a detalle la aplicación de estas teniendo en cuenta que las tres actividades están hiladas a el tema principal que es el verbo to be:

Actividad 1. Ice Cream'S Conjugation

Empezar con un nuevo tema en estudiantes de grado primero en muchas ocasiones es un poco complejo pero realmente fue interesante ver como los estudiantes estaban interesados con el material que se les iba a entregar, nuestros heladitos en los cuales ellos conjugaban y decoraban a gusto propio la actividad y luego debían pegarlo en el cuaderno de apuntes, en esta actividad se pudo evidenciar que cada estudiante tenía habilidades diferentes y que se ayudan unos a otros para el desarrollo de esta por ejemplo unos eran muy buenos para cortar, otros para colorear, armar y de esta manera no se volvió únicamente de un estudiante sino de trabajo en conjunto con el compañero de la mesa.

Al revisar si realmente la actividad había alcanzado los aprendizajes esperados se hizo una evaluación de manera oral en el tablero en el que después de que todos tenían su heladito debíamos formar nuestros helados en el tablero en el se cual se pudo evidenciar que los estudiantes tenían claro con que pronombre iba cada conjugación del verbo to be evidenciando de esta manera que se alcanzaron tanto la competencia como el resultado positivo de la pregunta problema en el que se tiene como objetivo principal el aprendizaje de una segunda lengua con el uso del juego didáctico.

Activity 2 Broken Apples

Empezar jugando fue interesante, usar actividades que para muchos son solo juegos

ayudan a que los estudiantes se interesen más por lo que se va a hacer durante toda la y aunque la actividad tenía un momento de inicio del juego del teléfono roto usando 2 oraciones debido a la intriga, diversión y emoción de los estudiantes se realizó la actividad por 5 minutos más y de esta manera empezó nuestra clase.

El uso de material didáctico, de juegos, de actividades diferentes a las que se usan siempre motivan mucho a los estudiantes a realizar nuevas tareas, muestra de ello fue nuestra actividad número 2 en la que se puso en práctica el conocimiento adquirido en la primera actividad y cada estudiante completo su manzana con el pronombre y la conjugación adecuada evidenciando de esta manera que la secuencia didáctica está cumpliendo con su objetivo principal.

Seguido de la actividad de las manzanas pasamos a hacer un juego al aire libre de manera grupal en el que el trabajo en equipo fue fundamental para la creación de las oraciones creando estructuras gramaticales básicas como se estipuló en las competencias requeridas para la actividad en el cual la docente tuvo que hacer un poco el acompañamiento ya que era complejo al momento de crear la estructura con el vocabulario complementario que algunos no tenían claro.

Después de realizadas las actividades se hizo una actividad de retroalimentación en la cual los estudiantes y la docente revisaron los aspectos positivos y negativos de cada actividad además se hizo una explicación de las dudas que algunos estudiantes tenían; la estrategia de evaluación que se implementó durante la realización de todas las actividades como lo fueron el diario de campo, el registro fotográfico muestra los resultados en el que el estudiante se divirtió aprendiendo y adquirido un nuevo conocimiento.

Activity 3. Missing The Letters

Finalizar nuestra secuencia didáctica con nuestra actividad #3 en la que se implementaron

varios pasos para revisar el aprendizaje durante las otras actividades fue un poco inquietante ya que era el momento para evaluar si realmente el aprendizaje mediante el juego tuvo buenos o malos resultados además en esta sesión se integraba el juego con una actividad en la que la tecnología se integraba.

Y se llegó el primer momento asistir a la sala de informática un lugar muy apreciado para ellos fue la primera conclusión que se pudo ver ya que pude entender que les gusta el juego con la tecnología me gusto bastante como todos estaban inquietos por prender los dispositivos y empezar a trabajar, en cada computador con el uso de la plataforma empezaron a trabajar a hacer los ejercicios y aunque tenía ciertas dudas por la actividad anterior en la que el complemento de las oraciones se necesitó de colaboración y de apoyo pero esta vez fue muy divertido mientras se terminó de ingresar el link y que los últimos estudiantes ingresaran los primeros ya habían trabajado y empezaron a hacer competencias por saber ¿cuál tenía mejor puntaje?, ¿cuál se demoraba menos?, ¿Cuáles eran los errores?.

En seguida de esta actividad volvimos al aula de clase y realizamos el cuál donde poníamos en práctica todo lo aprendido durante la secuencia didáctica era la evaluación escrita de todo lo que se había hecho durante las últimas sesiones de clase, y aunque de una población de 19 estudiantes 16 tuvieron buenos resultados pude evidenciar que 3 estudiantes no tuvieron los resultados que se tuvieron con los demás y se les hizo una retroalimentación de la actividad en el cual 2 estudiantes manifestaron que no habían asistido a la primer sesión siendo esta como la razón principal del resultado ya que no habían tenido buen resultado y se les hizo como tarea de apoyo la corrección del taller en casa para revisión en la próxima clase.

Implementar actividades seguidas de una secuencia didáctica siempre será un buen recurso pedagógico ya que sirve de apoyo y muestra un proceso de aprendizaje con unas bases en

muchas ocasiones básicas pero que a medida del desarrollo de las actividades crean hilos conductores que llevan a cabo el proceso que se quiere implementar pero se debe estar pendientes de él buen seguimiento y participación que se haga prueba de esto se tiene el bajo desempeño que los estudiantes que no participaron de la primer actividad tuvieron falencias en la evaluación final.

Para finalizar concluir la respuesta a nuestra pregunta de investigación ¿Qué incidencia tiene el juego lúdico en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el grado primero con estudiantes de 6 y 7 años de edad de la institución educativa Castel -Lu de la ciudad de Duitama? Tenemos un resultado positivo ya que pudimos ver que el interés por realizar las actividades aumenta cuando las actividades se hacen mediante el juego como lo dice (*Aprendizaje a través del juego*, 2018) En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. Dando respuesta a que el juego es necesario para el aprendizaje ya que el pensamiento está en el juego en la resolución de cada cosa y no en aprender.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Mediante la reflexión y el análisis de las actividades se puede hacer la retroalimentación de las actividades en la que se evidenciaron los resultados de la aplicación de la secuencia didáctica *Me divierto aprendiendo* acorde a la pregunta de investigación *¿Qué incidencia tiene el juego lúdico en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el grado primero con estudiantes de 6 y 7 años de edad de la institución educativa Castel -Lu de la ciudad de Duitama?* Destacando que en los resultados alcanzados cada una de las actividades el juego hizo parte del aprendizaje y se obtuvieron buenos efectos en la evaluación hecha para saber si la influencia era positiva o negativa.

Hablando así de lo sucedido y aplicado se puede evidenciar que los estudiantes aprendieron mediante el juego lúdico, que se puede aprender sin pensar en que se está aprendiendo y se obtienen buenos resultados de formación de manera creativa, dinámica y divertida haciendo que el estudiante estuviera interesado en saber más en aplicar nuevas metodologías cada clase y así incentivar el aprendizaje autónomo como lo dice “el juego es una herramienta valiosa para el aprendizaje autónomo en los niños, ya que permite a los niños desarrollar habilidades clave, mejorar su motivación y hacer que el aprendizaje sea más ameno y memorable”(Rodríguez, 2023, p. 2).

Asimismo se tiene claro que el juego hace parte del diario vivir no solo de los niños si no de los seres humanos creando excelentes oportunidades de enseñanza ya que incorporan varias competencias como lo son la kinestésica, emocional, cognoscitiva, social entre otras además de influir en la interacción con el mundo que los rodea creando patrones de liderazgo, de conducta, de resolución de problemas, de poder enfrentar posibles desconfianzas que tienen al interactuar con los demás, “En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de

los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender.” (UNICEF, 2018, p.5) resaltando así que la motivación es bastante necesaria para que el conocimiento sea de mayor provecho por parte del estudiante por lo cual muchas actividades puedes sonar más divertidas que otras y de esta manera aprender significativamente.

Conforme a lo anterior los objetivos y contenidos planteados fueron alcanzados y tuvieron unos buenos resultados aunque es bueno identificar que en esta investigación se evidencio la importancia de tener claro que los docentes y los estudiantes son seres que tienen maneras diferentes de aprender de acuerdo a las necesidades individuales de cada uno refiriéndose así a los estilos de aprendizaje que aunque son unos los establecidos por diferentes teorías se tiene como base la aparición de las inteligencias múltiples de Gardner en las que identifica como principales “ la Inteligencia Musical, Corporal-cinestésica, Lingüística, Lógico-matemática, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal y Naturalista”(*La Teoría De Las Inteligencias Múltiples De Gardner*, 2023, p. 8)) Resaltando que en el juego se aplican varias metodologías que hacen integral el aprendizaje destacando así en la investigación que se recomienda el uso de los materiales propuestos para cada actividad correspondientes a el desarrollo, conocimientos y habilidades de los estudiantes como por ejemplo la organización de estructuras de comunicación bastantes claras o expuestas en un lugar donde sea visible y puedan ser recordadas al momento del desarrollo de cada actividad como por ejemplo en la actividad donde se debían estructurar las oraciones que se hizo un poco complejo con los estudiantes que poseen algún proceso de aprendizaje con falencias en la lecto- escritura.

Asimismo, es importante resaltar que el propósito de la investigación es resaltar el juego lúdico como herramienta pedagógica para el aprendizaje de inglés como segunda lengua ya que es un paso más hacia un proceso de bilingüismo que es bastante necesario en los seres humanos

y con menor complejidad al momento de aprenderlo durante su infancia ayudando así a mejorar sus habilidades cognitivas, sociales entre otras, *Aprendiendo Juntos (2016,)* Sostiene que Judy Willis, educadora y neuro-científica norteamericana, lleva prácticamente toda su vida estudiando a niños bilingües y asegura que, en comparación con niños monolingües, los que han sido expuestos al bilingüismo entre los 5 y 10 años, sacan mejores notas en exámenes, tienen una atención mayor a la hora de evitar distracciones y toman mejores decisiones. (P. 1)

Destacando así que el conocimiento de una lengua no solamente aporta en un aspecto sino en varios como lo son la interacción social, las habilidades de aprendizaje, el desarrollo neuronal, en algunos casos se habla de ser terapia para procesos de salud ya que hacen que el cerebro funcione mucho mayor a una persona que maneja una sola lengua.

Por lo anterior en cuanto a los buenos resultados y procesos que se obtuvieron se recomienda tomar acciones en otros ámbitos académicos y pedagógicos en la implementación de procesos en los que el juego sea la base del aprendizaje en el contexto escolar teniendo en claro que este debe ser guiado y estructurado anteriormente para que se lleve a cabo de la mejor manera y se puedan obtener los resultados que se proponen en la creación de la planeación de cada actividad a implementar en el aula de clase.

Finalmente sustentadas cada una de las teorías y demás concernientes a la aplicación de la secuencia didáctica se entiende la importancia y la conexión que existe entre las tres teorías que se fundamentan y donde está establecido todo el proceso de académico empezando como referente teórico principal el aprendizaje mediante el juego lúdico, sin dejar atrás los otros dos conceptos bastantes necesarios como lo son el aprendizaje de una segunda lengua y el uso de herramientas para usar en el aula materiales o procesos que involucren los estilos de aprendizaje que deben ser bastante inclusivos en los nuevos requerimientos educativos.

Conclusiones

Como reflexion y análisis se tiene claro que la implementación del juego hace que los estudiantes estén más motivados al momento de adquirir un conocimiento asimilando así que las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. Dando respuesta a que el juego es necesario para el aprendizaje ya que el pensamiento está en el juego en la resolución de cada cosa y no en aprender.

Los estudiantes comprendieron y cumplieron con los lineamientos exigidos por el Ministerio de Educación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera donde priorizan el saber y conocer de las estructuras básicas gramaticales de la lengua.

La implementación de la secuencia didáctica permitió el desarrollo completamente en su totalidad al darle contextualización a la pregunta problema concluyendo así que el docente se debe capacitar, investigar, promover los nuevos modelos de aprendizaje que requieren los estudiantes para mejorar su desarrollo escolar, familiar y social.

Además, se evidencia la importancia de aprender una segunda lengua haciendo que el estudiante adquiera habilidades que lo apoyen en el ambiente que lo rodea y en las situaciones que lo proponga ya que en mundo que lo rodea está completamente inmerso en la comunicación con los demás.

Y para finalizar, pero no olvidar sustentar que en el que hacer docente es completamente necesario el proceso de aprendizaje basado en los diferentes métodos de enseñanza que cada uno como ser humano pueda tener o desarrollar implementando siempre nuevas estrategias que incentiven el aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Aprendizaje a través del juego. (2018, octubre). Unicef. Recuperado 20 de abril de 2023, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Aprendizaje a través del juego. (2018). In UNICEF. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Blogger, & Blogger. (2023). La importancia de aprender inglés desde niño. Brains Nursery School. <https://brainsnursery.com/beneficios-aprender-ingles-ninos/>
- Camargo. (2019, 28 octubre). Juego didáctico: cómo aprender jugando. Forma infancia. <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/Competente>. (s. f.). Diccionario RAE. <https://www.rae.es/dpd/competente>
- ¿Cómo identificar los distintos estilos de aprendizaje en los niños? (2022, October 10). Pearson. <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/como-identificar-los-estilos-de-aprendizaje-en-ninos>
- Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. (2005). MinEducacion. Recuperado 14 de marzo de 2023, de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- ESTILOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA. (n.d.). Google Books. <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=estilos+de+aprendizaje+teorias&ots=fSJ1O-iF4-&sig=fWBuvJGOLtUD4ysafq2k5xzXuGo#v=onepage&q=estilos%20de%20aprendizaje%20teorias&f=false>

Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3aed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Eco Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

La importancia de aprender un segundo idioma. (n.d.). Cuaderno De Valores: El Blog De Educo.

<https://www.educo.org/Blog/la-importancia-de-aprender-un-segundo-idioma>

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. (2023, April 14).

<https://psicologiamente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>Pimienta,

J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes. Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_

Rodríguez, A. (2023). La Relación entre el Juego y el Aprendizaje Autónomo en los Niños

(2023). Nominis Blog. <https://nominis.es/blog/relacion-juego-aprendizaje-autonomo-ninos/#:~:text=El%20juego%20ofrece%20muchas%20ventajas,de%20conflictos%20y%20la%20empat%C3%ADa.>

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. Las Voces del Saber, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario CIFE.

<https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Vidaña, E. M. (2010). Sergio Tobón Forma infancia. Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3aed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007> Medina, E. y Tobón, S. (2010).

Apéndices

Apéndice A

Evidencias de la implementación

Enlace: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmmejiana_unadvirtual_edu_co/EqYOuoB-j-](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmmejiana_unadvirtual_edu_co/EqYOuoB-j-)

[5BsPFgZbD6zRIB5rHKpwsKIIDv3vCBQRq3KA?e=C6oknR](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmmejiana_unadvirtual_edu_co/EqYOuoB-j-5BsPFgZbD6zRIB5rHKpwsKIIDv3vCBQRq3KA?e=C6oknR)

Apéndice B

Juego interactivo

Enlace: <https://wordwall.net/resource/54444037>

Apéndice C

Video de sustentación

Enlace: https://youtu.be/3psxsk1_AGs