

**Juegos diseñados desde la herramienta interactiva Educaplay para mejorar la participación de los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés**

Estefania Vanessa Castillo Prieto

Loren Gissela Carrillo Duarte

Asesora

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera LILE

2023

## Resumen

La educación engloba un complejo proceso de evolución que incluye la adaptación de los contenidos impartidos, así como las técnicas y herramientas utilizadas por los docentes a las necesidades que surgen. Por ello, al innovar en la educación, es indispensable un riguroso análisis para alcanzar soluciones diferentes y creativas con el apoyo de técnicas y tecnologías nuevas. En el contexto educativo, los estudiantes de segundo grado presentan baja participación al practicar la escritura de inglés. Por lo tanto, esto sustenta la necesidad de potenciar la participación estudiantil en la escritura que en sí mismo es un proceso de innovación educativa al buscar en los estudiantes mayor implicación de su propia formación. En ese sentido, los juegos son una forma divertida y motivadora de practicar el inglés; los niños aprenden mejor cuando pueden involucrar su imaginación. El objetivo de la presente investigación es diseñar, explorar y evaluar juegos en línea para enseñar de manera lúdica verbos en presente como una propuesta viable y segura en fomentar la participación en el desarrollo de la escritura. Por eso, es importante identificar aquellos que permitan aprender la escritura en inglés de manera más efectiva. Según lo anterior, es fundamental contar con la herramienta tecnológica adecuada para impartir clases y aumentar la eficiencia en una faceta valiosa de la educación como es la atención del estudiante. De ese modo, esta investigación se centra en Educaplay, herramienta digital para la creación de juegos interactivos en el aula con la finalidad de que el estudiante sea el epicentro sobre el que se articule el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en una experiencia altamente motivante. Finalmente, se destaca la importancia de mostrar a la sociedad una propuesta para mantenerse al día en la innovación educativa.

**Palabras claves:** Juegos interactivos, herramienta digital, participación estudiantil, escritura en inglés, innovación educativa.

### **Abstract**

Education encompasses a complex process of evolution to include adaptation of the contents taught along with the techniques and tools used by teachers to the needs that arise. Therefore, when innovating in education, a rigorous analysis is indispensable to achieve different and creative solutions with the support of new techniques and technologies. Understanding the educational context, second-grade students present low participation in practicing English writing. For that reason, this backs up the need to enhance student participation in writing skills, which is in itself a process of educational innovation by seeking from students greater involvement in their training. In that sense, games are a fun and motivating way to practice English; Children learn best when they can engage their imagination. The research objective is to design, explore, and evaluate online games to playfully teach verbs in the present tense as a viable and safe proposal to encourage participation in the development of expressing language by writing. Thus, it is relevant to identify those to allow English writing learning more effectively. With the above, having the appropriate technological tool is fundamental to teaching classes and increasing efficiency in a valuable facet of education, such as student attention. Hence, this research focuses on Educaplay, a digital tool for creating a wide variety of educational interactive resources in the classroom to make the student the epicenter above which the teaching-learning process is articulated, turning it into a highly motivating experience. This study highlights the importance of showing society a proposal to keep up to date with educational innovation.

**Keywords:** Interactive games, digital tools, student participation, English writing, educational innovation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación .....	10
Propósitos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica .....	18
Título de la Secuencia Didáctica: Juegos con Verbos en Presente para Divertirse Escribiendo en Inglés .....	18
Actividad 1: Nos Divertimos Escribiendo Verbos .....	18
Recursos.....	19
Recurso.....	20
Recurso.....	21
Actividad 2: Jugando Aprendemos a Escribir Verbos .....	21
Recurso.....	22
Recurso.....	23
Actividad 3: Aprendiendo a Escribir Verbos con Diversión.....	23
Recurso.....	23
Recurso.....	24
Recurso.....	25
Enfoque Didáctico .....	26
Implementación .....	29

Implementación sesión 1 - Actividad 1 (I.E Tajamar) .....	29
Implementación sesión 2 - Actividad 2 (I.E Tajamar) .....	32
Implementación sesión 1 - Actividad 1 (Howard Gardner).....	35
Implementación sesión 2 - Actividad 2 (Howard Gardner).....	37
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	39
Conclusiones .....	44
Referencias Bibliográficas .....	46
Apéndices.....	50

## **Lista de Apéndices**

Apéndice A Evidencias de la Implementación .....	50
Apéndice B Enlace del Video de Sustentación.....	50

## Introducción

Se han incrementado los estudios para mejorar la escritura en niños como uno de los grandes desafíos dentro del contexto educativo, ya que se toma en cuenta su importancia para el desarrollo en las competencias del ámbito social y laboral del individuo. Por tal razón, el tema de investigación de esta propuesta pedagógica presenta como eje central la exploración, diseño y evaluación del uso de juegos en la plataforma Educaplay como una herramienta digital para promover la participación de los estudiantes de segundo grado en el área de inglés, enfocándose en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos.

Si tomamos como referente que la educación requiere solucionar los problemas de facilidad e improvisación que los docentes utilizan al impartir las clases de manera rutinaria (González, 2005) esta propuesta busca aportar a partir del análisis en la integración de los juegos desarrollados por Educaplay para demostrar avances en el desarrollo del complejo proceso de escritura. Además, se pretende identificar los juegos diseñados que fomenten la participación en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos y presentar si los juegos pueden incidir en el aumento del interés de los estudiantes, su compromiso y disposición (Ivashkina et al., 2022) por aprender inglés.

Por otro lado, la finalidad de esta investigación es brindarle al docente herramientas didácticas digitales que cuenten con la efectividad necesaria para aumentar la participación en los estudiantes y, asimismo, tengan la seguridad de implementar juegos diseñados en Educaplay de fácil acceso para que sus estudiantes fortalezcan la habilidad de escritura en el área de inglés. Similarmente, señalar al maestro las distintas posibilidades de adaptar los espacios educativos, implementando actividades multimediales, distinguidas por sus resultados profesionales y creativos.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

En la muestra se incluyen los estudiantes de grado 2° del Colegio I.E. Tajamar de Soledad (grupo A) entidad oficial y el Colegio Howard Gardner de Aguachica (grupo B) entidad privada. Ambas instituciones educativas tienen un horario matutino de 7:30 am - 12:30 pm. El diagnóstico se orientará a los alumnos de la educación urbana. Cada colegio lo conforman un grupo de 6 estudiantes para un total de 12 alumnos dentro del rango de edad requerido para el grado (7-8 años). Los estudiantes presentan relaciones sociales cordiales y estables en las diversas circunstancias del entorno escolar, logrando conexiones respetuosas con los agentes escolares y un comportamiento de buena disposición para el estudio. En cuanto a su nivel socioeconómico, este discrepa entre el grupo A y B. Por un lado, el grupo A presenta un nivel 3 (Medio - bajo) por lo que son beneficiarios de subsidios y asisten a una entidad educativa pública. A diferencia del grupo B que cuenta con nivel 5 (Medio - alto), relacionado con mayores recursos económicos.

En referencia al nivel de desarrollo físico, los grupos tienden a crecer a un ritmo bastante constante. La población tiene un gran interés por experimentar, descubrir y aprender. En relación con el desarrollo cognitivo los alumnos tienen la capacidad de leer frases sencillas y centrarse en una idea o un aspecto a la vez, lo cual complica el aprendizaje de temáticas complejas. Por otro lado, en el trabajo escrito, los niños aún se esfuerzan con la gramática y la ortografía, esta habilidad no se encuentra del todo desarrollada en comparación a la oral. Por último, en el plano del desarrollo biológico se observa una alta importancia sobre las opiniones de los demás. Además, obtienen un sentido de confianza por participar constantemente en actividades con juegos. Los niños amplían y expresan la interpretación de sus conocimientos adquiridos mediante juegos activos.

El diagnóstico del aprendizaje tiene como finalidad mejorar la participación y la calidad educativa para un efectivo proceso de aprendizaje, por lo tanto, se tiene en cuenta para esta propuesta pedagógica los conocimientos que poseen los estudiantes de ambos grupos para comunicarse en inglés, específicamente en la habilidad de escritura, que proporcione una ayuda significativa para desarrollar la comprensión y el dominio de la habilidad estipulada mediante juegos en Educaplay. En este sentido, los grupos se encuentran en un grado de dominio principiante, es decir, el nivel de desempeño A1. Esto indica que los estudiantes se comunican mediante expresiones comunes y usando un vocabulario básico sobre familia, juegos y lugares. Con respecto a la habilidad de escritura los niños escriben en oraciones sencillas información personal donde se refleja sus conocimientos de las estructuras básicas del inglés. Es pertinente señalar aquí, la diferencia que existe entre una institución educativa privada y pública, especialmente en la enseñanza del idioma inglés, en cuanto a la disponibilidad de materiales de apoyo e infraestructura adecuada.

En referencia a los ritmos y estilos de aprendizaje de los grupos, se resalta que los estudiantes mejoran su desempeño al tener la oportunidad de colocar en práctica inmediatamente lo que han aprendido, esto afirma que son prácticos. De igual modo, poseen un estilo de aprendizaje activo en donde prefieren actividades breves, divertidas con resultados inmediatos y si se encuentran motivados por la actividad presentada su rendimiento aumenta notablemente. Finalmente, los estudiantes tienen la necesidad de aumentar su participación en el desarrollo de la habilidad de escritura a través de un carácter interactivo y reflexivo para aprender a comunicarse por escrito de acuerdo con el nivel de experiencia y desarrollo de cada uno. Para esto es necesario aprovechar la clase de inglés mediante el uso de una herramienta digital.

### **Pregunta de Investigación**

La habilidad de escritura en el aprendizaje del idioma inglés es esencial en la formación de los estudiantes de segundo grado, debido a que esta establece las bases para la competencia comunicativa. Aunque, lograr que los estudiantes tengan una participación constante y activa en este proceso de aprendizaje puede ser un desafío. La era digital, las herramientas interactivas y los juegos educativos han demostrado ser un método efectivo para captar la atención y despertar la participación de los estudiantes en la enseñanza del inglés.

En las instituciones encontramos que los alumnos presentan algunas dificultades al momento de escribir los verbos en inglés en el tiempo presente, además de esto, presentan un bajo nivel de participación durante las clases. De esa forma, se considera que la plataforma Educaplay nos brinda la oportunidad para crear diferentes actividades interactivas que permiten involucrar a los estudiantes de manera lúdica y motivadora.

Para abordar la problemática anteriormente es necesario investigar y desarrollar enfoques pedagógicos innovadores los cuales integren la tecnología de manera coherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de esto, analizar y evaluar cómo los juegos y las dinámicas pueden influir en la participación de la escritura de los verbos en presente, proporcionando información valiosa para docentes y diseñadores de contenido educativo interesados en mejorar la calidad de enseñanza del idioma inglés en entornos escolares. Por lo tanto, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué juegos se pueden implementar para mejorar la participación de los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés, haciendo uso de la herramienta interactiva Educaplay en la institución educativa Tajamar de Soledad y el colegio Howard Gardner de Aguachica en 2023?

**Propósitos**

Diseñar y explorar juegos educativos interactivos utilizando la plataforma Educaplay, con el objetivo de mejorar la participación en la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés de los estudiantes de segundo grado de las instituciones educativas I.E Tajamar de Soledad y Howard Gardner de Aguachica.

Evaluar la efectividad de los juegos educativos diseñados a través de la plataforma Educaplay en términos de su impacto en la participación de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La presente propuesta de investigación tiene como principal objetivo utilizar juegos diseñados desde la herramienta virtual Educaplay para fortalecer la participación en el área de inglés en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente de los estudiantes de segundo de básica primaria. Dentro del contexto planteado, enseñar una lengua extranjera como el inglés a niños en educación primaria requiere estrategias específicas basadas en sus cualidades y necesidades según el nivel. En la búsqueda por cumplir lo anterior, los programas de bilingüismo se han actualizado para “mejorar la educación en el país por medio de varias estrategias que fomenten en mayor medida el crecimiento profesional docente, a fin de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación” (Ministerio de Educación Nacional, 2019, p.67).

Precisamente, en esta propuesta debemos recordar que las actividades interactivas y creativas desempeñan un rol relevante en la participación de los alumnos en edades de 7 y 8 años, facilitando la adquisición del segundo idioma. Autores destacados como Jean Piaget, Charlotte Bühler, y Jean Chateau analizaron la relevancia de los juegos en el desarrollo biológico infantil. Por tal motivo, el docente debe concebir la estimulación del estudiante mediante la creatividad en su enseñar y poner a prueba la necesidad de emplear el nuevo idioma. Por lo anteriormente mencionado, el verdadero reto ante la enseñanza del inglés, en esta etapa de primaria, se dirige a la habilidad de escritura “como un proceso de construcción del conocimiento; aprendizaje que sigue su curso a lo largo de toda la escolaridad” Sánchez y Borzone (2010, citado en Bernal, M, 2017. p. 256). En relación con eso, la tecnología surge “como una herramienta apropiada para el apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en prácticamente todas las disciplinas y niveles formativos” (Parra-León et al., 2014, como se citó en Salcedo et al., 2018). Además, si se quiere generar un impacto en aras de lograr un

aprendizaje significativo; “la educación mediada por la tecnología es una oportunidad para el crecimiento personal y profesional del docente, al igual que un elemento clave para la autonomía, la calidad, la colaboración, el desarrollo social, y la innovación”, (Castells et al., 2013, como se citó en Feria y Zúñiga, 2016).

En ese sentido, este documento está centrado en dar a conocer algunos juegos desde las herramientas digitales que se puedan aplicar para facilitar, fortalecer, hacer más interactiva y participativa la enseñanza de la habilidad de escritura en inglés. Cabe resaltar que Educaplay es una “plataforma educativa dirigida a la enseñanza de saberes a niños de forma lúdica, para mejorar y optimizar cualquier conocimiento, en forma divertida” (Valverde, 2016, p. 22). Es importante mencionar los aportes de los autores Feria y Zúñiga (2016) sobre la investigación sobre la propia práctica denominada “Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés” (p.63), al evidenciar el alto impacto positivo en la implementación de herramientas TIC como innovación del proceso cognitivo en el fortalecimiento del rendimiento, autonomía y participación, componentes que prevalecen en la mejora del proceso educativo.

En consideración a la pregunta de investigación del presente documento se constituye una investigación sobre la práctica pedagógica debido a la construcción de nuevos conocimientos mediante la exploración y creación de juegos efectivos y, a su vez, es posible contrastar con las teorizaciones existentes, teniendo el propósito de validar o replantear, a partir de la misma práctica pedagógica, el uso de recursos donde se compruebe los beneficios de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este marco, tenemos al autor Pérez (2003) que en su documento hace referencia al carácter político de la investigación como un enfoque que implica compromiso, perspectiva histórica, interpretación y toma de posición en asuntos

relacionados con la distribución de poder y la circulación de significado en ámbitos educativos. Este tema se puede abordar en nuestra propuesta pedagógica considerando las diferencias de recursos y acceso. Esto se logra investigando y recopilando datos sobre las políticas educativas a nivel nacional y local relacionadas con el uso de la tecnología en las escuelas y la enseñanza de inglés ¿Existen pautas que fomenten o prohíben el uso de recursos como Educaplay? ¿Se promueve la innovación pedagógica en las políticas o se opta por un método más tradicional? Esto podría incluir la revisión de los documentos gubernamentales, las leyes educativas, los planes de estudios y cualquier guía oficial sobre cómo usar tecnología en el aula.

En efecto, desde la práctica pedagógica, basada en el diseño y aplicación de juegos a través de Educaplay contribuimos significativamente a que los estudiantes sean más autónomos, responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida. Además, promueven el sentido de compromiso al establecer metas y plazos para completar tareas escritas. Finalmente, alentando la reflexión y el pensamiento crítico durante la resolución de los juegos, se mejora la capacidad de desenvolverse con criterio. De modo que, durante esta investigación el diario de campo se presenta como una herramienta significativa en el desarrollo de los aspectos descriptivos, explicativos, analíticos y determinantes del proceso investigativo y reflexión del docente (Rozo, 2001). Llevar un diario de campo genera capacidades, tales como la reflexión y autoevaluación, lo que nos permite considerar nuestra práctica docente, realizando un análisis y evaluando el desempeño. De esta forma, se logra ajustar y fortalecer las estrategias pedagógicas que se aplican, permitiendo así que estas se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes. Esta herramienta fomenta el análisis, el desarrollo continuo y la toma de decisiones informadas para implementar clases efectivas.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

El ser humano ha evolucionado en el desarrollo de las competencias que contribuyan al sector de la educación a partir de la realización de estrategias y acciones basadas en los desafíos del entorno, los procesos integrales y las necesidades con la finalidad de propiciar individuos formados desde una manera diferente de actuar y pensar, en relación con la actualidad. En consecuencia, se plantea esta propuesta orientada hacia la formación humana integral desde el aprendizaje significativo como enfoque principal de toda acción pedagógica, “integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales” (Medina, 2010, p. 92) catalogado como la formación basada en competencias.

Con base en ello, al explorar juegos diseñados desde la herramienta virtual Educaplay para fortalecer la participación en el área de inglés en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente de los estudiantes de segundo grado se establece una de las referencias que los niños deben saber y saber hacer para alcanzar el nivel esperado y a través de la evaluación de estos juegos diseñados se conoce qué tan eficientes o tan significativos están las herramientas virtuales para obtener la calidad estipulada por los estándares. En efecto, para fomentar esta participación se toma en consideración la cartilla Mallas de Aprendizaje para el Currículo Sugerido de inglés presentado por el Ministerio de Educación Nacional (2016) donde se consolidan herramientas para los docentes mediante rutas que posibiliten las metas de aprendizaje propuestas en los planes del área de inglés. En ese sentido, el documento indica que las sugerencias metodológicas para este grado están fundamentadas en que “una tarea se entiende como una actividad que involucra la participación de los estudiantes y que se relaciona con un proceso comunicativo en la lengua extranjera” (MEN, 2016, p. 10).

Por lo tanto, se espera aportar en el cumplimiento de los niveles de calidad planteados en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (2006) “criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños de todas las regiones de Colombia” (MEN, p. 3) correspondientes a la habilidad de producción relacionado con la escritura. En este orden de ideas, los estándares consecuentes a la experiencia propuesta para los estudiantes son los siguientes: “copiar y transcribir palabras que comprende y que use con frecuencia en el salón de clase; demostrar conocimiento de las estructuras básicas del inglés; y participar activamente en juegos de palabras” (MEN, 2016, p. 19). Por tal razón, la propuesta de valor en esta investigación es incluir juegos con el apoyo tecnológico mediante la herramienta digital Educaplay. Con ello significa que, se puede implantar nuevos objetivos en los planes de mejoramiento, logrando simplicidad en el proceso que conlleva el acercamiento e incluso la superación en el ámbito de construcción de conocimiento e introducción del aprendizaje autónomo mediante la participación.

En relación con la problemática, la innovación y la tecnología, son pilares fundamentales en la creación de herramientas digitales que aporten sustancialmente a la educación. Por ende, la presente propuesta reflexiona sobre ciertas competencias tecnológicas que sumen a los procesos integrales de actuación ante actividades educativas, por lo que incorpora el saber conocer con el saber hacer y el saber ser, al formar individuos desde la relación estrecha entre lo aprendido y los retos enfrentados en el contexto. Debe señalarse que Tobon de acuerdo con Medina (2010) en su escrito, menciona que las competencias son unas herramientas valiosas para mejorar la calidad de la educación, pero estas no son la única solución para los problemas educativos existentes. Ahora bien, teniendo en cuenta que ser un maestro reflexivo significa ser un educador que se dedica activamente a la autorreflexión y la evaluación constante de su práctica pedagógica,

siendo un método que va más allá de simplemente enseñar contenido a los estudiantes. Por tanto, podemos afirmar desde nuestro rol como docentes reflexivos y desde nuestra práctica, utilizando recursos interactivos como juegos en Educaplay, que esta afirmación nos hace compartir en gran medida esta perspectiva, puesto que nos permite deducir que se deben evaluar críticamente cómo las competencias se integran en el proceso educativo y cómo se pueden complementar con otros enfoques pedagógicos y estrategias, implementando así nuestros juegos diseñados en Educaplay a fin de mejorar la habilidad de escritura de verbos en presente en inglés de los estudiantes de segundo grado.

Por consiguiente, consideramos que el uso de recursos interactivos como juegos de Educaplay puede ser una estrategia efectiva para ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias. Sin embargo, tenemos en cuenta de que no existen soluciones universales y que la educación es un proceso complejo que requiere enfoques diversos y holísticos. Por esta razón, incluir las TIC en la enseñanza es cada vez más importante. Utilizar la tecnología para mejorar el aprendizaje y obtener acceso a recursos en línea aumenta la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual resulta significativamente más alto que cuando se utilizan otros recursos. Los estudiantes probablemente obtendrán mejores resultados académicos como resultado de ese aumento en la motivación (Vega, 2016). En nuestra propuesta pedagógica, la implementación de las TIC se llevará a cabo como una herramienta para complementar y enriquecer la enseñanza de los verbos en presente en inglés, la cual nos permitirá ayudar a los estudiantes a mejorar en su habilidad de escritura, así como en la participación.

## **Planeación Didáctica**

La presente secuencia didáctica se implementa en un grupo de 12 estudiantes de segundo grado con edades entre 7 y 8 años de la institución educativa Tajamar de Soledad (6 estudiantes) y el colegio Howard Gardner de Aguachica (6 estudiantes) con la finalidad de mejorar su participación en el desarrollo de la habilidad de escritura en el área de inglés.

### **Título de la Secuencia Didáctica: Juegos con Verbos en Presente para Divertirse**

#### **Escribiendo en Inglés**

Competencia: De acuerdo con los Estándares de Competencia en Lengua Extranjera (2006) plantea las competencias comunicativas que corresponde a la habilidad de comprensión relacionada con la escritura de los estudiantes en el cual se encuentran en la clasificación A1: Principiante y se aplica para esta secuencia didáctica en la competencia lingüística el siguiente estándar: “Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés” (MEN, 2006, p.19).

#### ***Actividad 1: Nos Divertimos Escribiendo Verbos***

Número de sesiones: 1 sesión de 1 hora y 30 minutos (90 minutos).

Fecha: 18 de octubre

En el momento de inicio, se busca activar la atención de los estudiantes y motivarlos a participar mediante el juego diseñado sobre el tema propuesto de la siguiente manera: Primero, las docentes saludan y se presentan tanto en inglés como en español, asimismo, reflexionan sobre el respeto en el aprendizaje de los demás y transmiten un mensaje de ambiente seguro para aprender. Previo a la clase, preparar 10 posters tamaño carta, ilustrando acciones y apoyado con la escritura del verbo en inglés. Para introducir los verbos en presente se les muestra a los niños los 10 posters pegados en el tablero con la escritura del verbo en inglés e imagen (play, eat, sleep, learn, swim, listen, dance, walk, pray, ask). En recursos se presentan dos opciones de

diseño para elaborar los posters. Las docentes leen en voz alta cada verbo en presente a los estudiantes, utilizando la pregunta: What does he do? / What does she do? Luego, las docentes piden a los estudiantes practicar su pronunciación en inglés (swim, play, listen, eat, sleep, etc.).

A continuación, las docentes le permiten a cada estudiante usar el computador para presentar el juego interactivo que se sugiere en recursos (Ver Memory Game). Los estudiantes ingresan al enlace y deben voltear las cartas para identificar la imagen, la escritura, y la pronunciación de los verbos en presente, haciendo clic sobre cada carta. El estudiante relaciona las cartas con el mismo verbo y, de esta manera, al encontrar todos los pares el estudiante finaliza el juego. Las instrucciones deben ser cortas y claras en inglés y en español. Las docentes monitorean la adquisición del vocabulario a través de Educaplay y suministran apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo necesiten.

### ***Recursos***

- *Verb Action Posters Present Tense*

<https://www.twinkl.com.co/resource/t-t-2854-verb-action-posters-present-tense>

- *Action Verbs Posters*

<https://www.twinkl.com.co/resource/au-l-484-verb-action-posters-present-tense>

- *Memory Game.*

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16210041-present\\_verbs\\_memory\\_game.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16210041-present_verbs_memory_game.html)

El momento de desarrollo, se centra en la apropiación de la escritura de los verbos vistos anteriormente en el juego Memory. Esto se realizará de la siguiente manera: Antes de comenzar la actividad, las docentes deben explicar a los estudiantes que cometer errores no es motivo para sentirse mal o preocupados. Por el contrario, es parte normal y natural del proceso de aprender y

crecer. Es esencial recordarles que no se deben burlar de los errores de los demás, ya que todos son diferentes, y lo que puede ser fácil para uno puede resultar difícil para otro. Lo que realmente importa es que se ayuden y apoyen mutuamente en este camino de aprendizaje. Después de realizar el juego Memory, cada uno de los estudiantes debe pasar al tablero para escribir, como mínimo, un verbo y, como máximo, dos verbos que recuerden del juego. Estos verbos no se pueden repetir. Posteriormente, las docentes, junto con los estudiantes, revisan que los verbos escritos en el tablero sean los practicados en el juego anterior y, si hay errores, corregirlos.

A continuación, las docentes deben explicar cómo funciona el juego diseñado en Educaplay y de qué manera se debe resolver. El juego se desarrolla observando la imagen y la pequeña definición brindada allí. Los estudiantes deben escribir el verbo descrito. Después de esta explicación, los estudiantes empezarán con el desarrollo del crucigrama. Cada estudiante estará en un computador realizando la actividad. El docente debe brindar apoyo ante cualquier duda que presente el estudiante, y las instrucciones deben ser cortas y claras, tanto en inglés como en español.

### ***Recurso***

- *Crossword puzzle.*

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16218621-verbs\\_in\\_present.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16218621-verbs_in_present.html)

En el momento de cierre, los estudiantes ponen en práctica el conocimiento adquirido durante las actividades desarrolladas previamente. Por lo tanto, se realiza de la siguiente manera: las docentes explican a los estudiantes que deben estar muy atentos y concentrados, ya que participarán en un dictado en línea. En esta actividad, deberán escuchar el audio y escribir los verbos mencionados. Después de cada verbo, deben hacer clic en 'next' para que se reproduzca el siguiente. Además, se les instruye que deben escribir los verbos dejando un espacio entre ellos, y

continuar de la misma manera con los demás verbos. También les informa que deben finalizar el dictado y, posteriormente, dar clic en 'check' para poder obtener sus resultados. Las docentes deben estar atentas ante cualquier inquietud que los estudiantes presenten, y las instrucciones deben ser cortas y claras, tanto en inglés como en español. Finalmente, los niños practican sus conocimientos adquiridos de éste y de los momentos anteriores, estableciendo relaciones significativas entre esos momentos, de modo que el aprendizaje sea efectivo y se complemente.

### ***Recurso***

- *Dictation Game.*

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16240854-verbs\\_in\\_present.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16240854-verbs_in_present.html)

### ***Actividad 2: Jugando Aprendemos a Escribir Verbos***

Número de sesiones: 1 sesión de 1 hora y 30 minutos (90 minutos).

Fecha: 20 de octubre

Para el momento de inicio, las docentes saludan a los estudiantes en inglés.

Seguidamente, les comenta que en este momento inicial aprenderán 10 verbos en presente (run, jump, pull, draw, drink, work, talk, write, travel, sit). Con la finalidad de activar su atención y motivarlos a participar, se ha diseñado en Educaplay el juego “Present Tense Verbs” para descubrir los 10 verbos a trabajar durante la clase en el ejercicio interactivo encontrado en recursos (Ver Froggy Jumps). Los estudiantes identifican la escritura de los verbos en presente apoyado de la imagen que arroja el juego y la pregunta: “What is the present tense of the verb in this picture?”. Además, los niños podrán aumentar el tamaño de la imagen para seleccionar la respuesta correcta. Después de terminar el juego, se crean dos grupos y se entrega una hoja blanca por grupo. Cada equipo debe escribir en la hoja los 10 verbos en presente que descubrieron durante el juego Froggy Jumps. Se puede adicionar tiempo límite para un mayor

reto. El docente revisa la escritura y gana el grupo con más verbos en inglés escritos correctamente en tiempo presente.

### ***Recurso***

- *Froggy Jumps.*

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16297677-present\\_tense\\_verbs\\_quiz.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16297677-present_tense_verbs_quiz.html)

Para el momento de desarrollo, los estudiantes deben recordar los verbos anteriormente mencionados (momento de inicio). Inmediatamente, se debe incentivar a los estudiantes, dirigiéndose a cada uno a dar su respuesta, para participar pronunciando con mínimo un verbo. Las docentes corrigen de manera positiva la pronunciación en caso de ser necesario. A continuación, las docentes brindan instrucciones sobre el juego “Present tense - Verbs”. Ver el enlace del video que se presenta en recursos. Se indica a los estudiantes que deben ver el video sobre verbos en presente continuo y ellos responder a la pregunta: “How to write the present tense verb?” escribiendo el verbo presente en inglés sobre la casilla “your answer”. Al finalizar cada respuesta y dar clic en “answer” aparece la definición del verbo escrito. Verificar las respuestas en grupo.

En el momento de cierre, se pone en práctica lo que han aprendido. Para cerrar esta secuencia, las docentes deben explicarles a los estudiantes que participarán en un juego en línea divertido y desafiante, proporcionando las siguientes instrucciones: Acceder al enlace que se les proporciona para jugar el juego en línea. Una vez que estén en la plataforma del juego, verán una serie de letras desordenadas. Su tarea es organizar estas letras de manera adecuada para formar los verbos vistos durante la clase. Tienen un límite de tiempo para resolver cada palabra. Cuanto más rápido lo hagan, mejor puntuación obtendrá. Este juego no solo pondrá a prueba el conocimiento de la estructura de las palabras y los verbos, sino que también les brindará la

oportunidad de aplicar las habilidades que han adquirido. Finalmente, las docentes deben abrir un espacio para que los estudiantes planteen preguntas sobre cualquier palabra que hayan encontrado especialmente difícil de formar o cualquier otra inquietud relacionada con el juego. Esto fomenta la participación y permite aclarar cualquier confusión.

***Recurso***

- *Unscramble letters Game.*

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16323092-present\\_tense\\_verbs.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16323092-present_tense_verbs.html)

***Actividad 3: Aprendiendo a Escribir Verbos con Diversión***

Número de sesiones: 1 sesión de 1 hora y 30 minutos (90 minutos).

Fecha: 20 de octubre

Primeramente, se fomenta la activación de los saberes previos para lograr un aprendizaje significativo en los niños mediante el juego “Present Verbs” presentado en recursos (Ver Quiz Game). Los estudiantes inician el juego al dar clic en “start”. Inmediatamente, le arroja la pregunta: “How to conjugate (verb in past) in the present tense?” con el apoyo de una imagen y el audio de la pronunciación del verbo en presente para guiar a la respuesta correcta. El estudiante escribe el verbo en presente en la casilla “your answer” y para continuar con la siguiente pregunta debe dar clic en “next”. Al final, las docentes practican con los estudiantes la pronunciación de los 10 verbos en presente escritos en el juego anterior (awake, buy, climb, dive, explore, focus, gain, huge, imagine, join). Las instrucciones deben ser cortas y claras en inglés y en español. Las docentes monitorean la adquisición del vocabulario a través de Educaplay y suministran apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo necesiten.

***Recurso***

- *Quiz Game*

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16417460-present\\_verbs.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16417460-present_verbs.html)

En el momento de desarrollo, se da la identificación en la escritura de los verbos en presente en el momento anterior de la clase, se realiza el fortalecimiento de la información adquirida dentro del desarrollo y para focalizar la participación de los estudiantes en la práctica de la habilidad de escritura se trabaja en el ejercicio interactivo relacionado con los verbos sugerido en recursos (Ver ABC Game). De este modo, las docentes explican a los estudiantes que participarán mediante un juego en línea interactivo e interesante la escritura de los verbos en presente, proporcionando las siguientes instrucciones: Pedir a los estudiantes dar clic en “start” para iniciar el juego.

Seguidamente, la ruleta inicia con la primera letra del abecedario (A) apoyado con una imagen que representa el verbo en presente. El estudiante debe escribir un verbo que inicie con la letra que muestra la ruleta y, asimismo, describa la acción de la imagen; por ejemplo: A= awake. Para continuar con la siguiente letra de la ruleta debe dar clic en “check”. Finaliza el juego al escribir todos los verbos en presente con la inicial de las letras en la ruleta. Los verbos sugeridos en este juego son los trabajados durante el momento inicial de esta actividad junto con las anteriores. En caso de que los estudiantes no cuenten con el conocimiento básico para realizar esta actividad podrán pedir ayuda al docente. Al finalizar, los estudiantes analizan y expresan aquellos verbos que se les dificulta la escritura.

### ***Recurso***

- *ABC Game.*

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16414787-present\\_simple.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16414787-present_simple.html)

Para cerrar esta secuencia, las docentes les indica a los estudiantes que participarán en un juego en línea que permite aplicar los verbos desde una actitud reflexiva al presentar los

resultados, entregando las siguientes orientaciones: En este juego, se les presentará una lista de verbos, y su desafío será completar las oraciones llenando los espacios en blanco con la forma correcta de los verbos en presente que han aprendido. Esta actividad permitirá que apliquen lo que han adquirido y demuestren su dominio de los verbos en presente. Mientras juegan, se debe recordar el uso de las estrategias y conocimientos que hemos explorado en clase. No se preocupen si enfrentan algunos desafíos; la práctica es la clave del éxito. Al finalizar el juego, revisaremos juntos sus respuestas y discutiremos cualquier pregunta o inquietud que puedan tener.

***Recurso***

- *Fill-in-the-Blanks Game.*

[https://www.educaplay.com/learning-resources/16414005-fill\\_in\\_the\\_blanks\\_verbs\\_in\\_present.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/16414005-fill_in_the_blanks_verbs_in_present.html)

### **Enfoque Didáctico**

Las actividades diseñadas en la secuencia didáctica están intrínsecamente alineadas con las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes al reconocer la importancia de mejorar la participación en la habilidad de escritura de los verbos en presente en inglés. Es así, entonces, que estas actividades permiten una progresión en el aprendizaje de los estudiantes, considerando que la actividad 1 sirve como base para que los estudiantes puedan identificar la escritura de los verbos en inglés, la actividad 2 profundiza en dicha habilidad y la actividad 3 refuerza, ampliando el conocimiento sobre la escritura de los verbos en presente.

Ahora bien, el uso de los juegos diseñados en la plataforma Educaplay como medio para desarrollar dichas actividades responde a las características de aprendizaje identificadas, puesto que los estudiantes prefieren actividades diferentes y divertidas, lo que se ajusta a su estilo de aprendizaje activo, dado que la población son niños de segundo grado. Estos juegos presentan interactividad, lo que nos permite tener una mayor participación, mantener el interés y la motivación de los estudiantes, dejando así en ellos un impacto significativo al ofrecer actividades adaptadas a su nivel y estilo de aprendizaje.

La vinculación del diagnóstico del grupo y la planeación de la secuencia didáctica radica en la necesidad de adaptar la enseñanza de la escritura de verbos a las características y necesidades específicas de los estudiantes involucrados en la propuesta pedagógica. El diagnóstico del grupo revela que los estudiantes se encuentran en un nivel de dominio principiante del idioma inglés, con un enfoque en expresiones comunes y vocabulario básico. Por esta razón, la planeación de la secuencia didáctica se ajusta a estos hallazgos, dando como solución el diseño de juegos en la plataforma Educaplay que se centren en la escritura de verbos

en presente del área de inglés. Es importante destacar que estos juegos se diseñan de tal manera que sean creativos, breves y brinden resultados efectivos.

Por lo tanto, la manera en la que esta planeación didáctica aborda los ritmos de aprendizaje es al diseñar juegos interactivos que incluyan el resultado del tiempo del desarrollo de la actividad, para así, detectar durante la clase los tiempos que emplea cada niño según su ritmo. De este modo, la planeación didáctica cuenta con ejercicios y materiales que se pueden adaptar a los diferentes estilos de aprendizaje debido a la incorporación de imágenes, sonidos y juegos de competitividad, de cooperación, individuales o en grupo.

Análogamente, se trabaja en los intereses escolares de los estudiantes focalizados en juegos educativos a partir de la implementación de los juegos diseñados desde la herramienta interactiva Educaplay para brindarles oportunidades de adquirir experiencias emocionales durante el juego, considerando la afirmación de (Brower, 1988 como se citó en Meneses y Monge, 2006) donde explica que “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo” (p. 114). Sin embargo, el diseño y uso de estos juegos están centrados en abordar la necesidad de fomentar la participación de los niños mediante la intención de mejorar las prácticas tradicionales de escritura brindando actividades atractivas e innovadoras. En esta misma línea, “la escritura se considera una destreza lingüística difícil de adquirir, más si se hace en una segunda lengua” (Nunan et al., 1991, p. 2). En este sentido, se pretende disipar dicha dificultad con actividades que permitan la comodidad del estudiante al enfrentarse a la producción escrita.

Por otro lado, la planeación de esta secuencia didáctica favorece el desarrollo de las competencias porque se activan los conocimientos de los estudiantes al enfrentarse a actividades en un contexto tecnológico. Asimismo, es una propuesta enfocada en la resolución de constantes

tareas relevantes a los estudiantes, integrando sus saberes en las actuaciones. Es así como la secuencia didáctica tiene como objetivo formar a los estudiantes, proporcionándoles conocimientos que pueden aplicar en actividades de calidad e innovadoras, integrando el conocer mediante la identificación de la escritura, el saber ser a través de la participación en juegos y el saber hacer a partir de la práctica de la escritura apoyado con la tecnología en una perspectiva de mejora continua (Medina, 2010).

De acuerdo con el Plan de Estudios (2011) la planeación de la secuencia didáctica es “un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias.” (p, 20). Por ende, se considera esencial dentro del quehacer como profesional trabajar desde la secuencia didáctica porque orienta, facilita y organiza los contenidos, las actividades y el desarrollo práctico concebido como una propuesta flexible adaptada a la necesidad con la finalidad de evitar constantes improvisaciones mediante el proceso reflexivo. Es más, en este trabajo realizado a partir de la secuencia didáctica se ratifica que es una herramienta significativa para el análisis e investigación de la práctica pedagógica (Willys, s.f.).

Según Obaya & Ponce (2007) la secuencia didáctica es una herramienta esencial para la investigación pedagógica porque proporciona información sobre cómo ha cambiado la planificación inicial y cuán efectivas son las estrategias utilizadas. De modo que en la planeación de la secuencia didáctica hemos diseñado actividades que se ajustan a unas características precisas de una población determinada. Por otra parte, identificamos la importancia de la progresión en el aprendizaje, estructurando actividades que permitan desarrollar gradualmente la habilidad de escritura del área de inglés, logrando crear un ambiente de aprendizaje adecuado para fomentar una mayor participación y mantener el interés de los estudiantes.

## **Implementación**

La presente implementación inicia con la solicitud de autorización a las autoridades de las instituciones educativas en las cuales se realizaron las actividades. Se aplicó el consentimiento informado para contar con la autorización de los representantes legales de los niños y la participación voluntaria de los estudiantes de segundo grado. La actividad 1 y 2 de la secuencia didáctica fue aplicada por las investigadoras del estudio a un grupo de 12 alumnos. La muestra se conformó por 6 niños de la institución educativa Tajamar de Soledad y 6 niños del colegio Howard Gardner de Aguachica. Los participantes pertenecen a un colegio público y otro privado, por lo tanto, al momento de presentar la descripción, reflexión y análisis de la intervención docente llevada a cabo, se inicia con la implementación en los estudiantes de Tajamar y de segundo la implementación en los alumnos de Howard Gardner.

### **Implementación sesión 1 - Actividad 1 (I.E Tajamar)**

En esta sesión, se implementó cada uno de los momentos propuestos en la planeación didáctica con el objetivo de mejorar la participación en la habilidad de escritura a través de los juegos en Educaplay. Para cada momento se propuso un juego interactivo previamente diseñado acorde a las necesidades educativas de los participantes para promover el aprendizaje esperado enfocado en copiar, asociar y transcribir verbos en inglés que reconocen en una imagen, y, además, que usen con frecuencia. Los recursos didácticos utilizados como los marcadores y el pliego de cartulina aportaron para escribir los verbos e hicieron posible la participación porque los niños no presentaban tablero dentro de este salón ni bolígrafo para escribir. Por otro lado, la distribución y organización del espacio y los estudiantes de forma simétrica en donde todos estaban sentados a una distancia prudente generó comodidad y disminución de estrés en los niños para así aprovechar su potencial. Por lo tanto, esto facilitó la implementación de la secuencia

didáctica al completar las actividades propuestas para aumentar la participación en la escritura, evaluando su destreza y apropiación desde el apoyo de una herramienta virtual.

Se dan a conocer las instrucciones del juego Memory Game por Educaplay sobre voltear cartas y asociar la imagen, el audio, y la escritura hasta completar todos los pares. Dentro de las recomendaciones para el buen desarrollo del juego virtual, se exponen en inglés, y a su vez, en español para asegurar el correcto manejo y desempeño durante la ejecución. Al empezar este juego, dos estudiantes presentaron problemas de conectividad, ocasionando inconvenientes al cargar las imágenes y los audios incluidos en el juego. Sin embargo, el tiempo establecido para este momento fue el adecuado para responder a estos inconvenientes presentados. Por ejemplo, para este juego se establecieron 15 minutos, el primer estudiante terminó a los 10 minutos y el último finalizó a los 14 minutos.

Se evidenció que la estrategia de evaluación elegida responde a las necesidades educativas al observar los comportamientos en los estudiantes, tales como, el interés durante este momento inicial que sirve como orientación sobre si los juegos estimulan el aprendizaje. Al igual, al analizar las características de las funciones adicionales de la herramienta digital, la estrategia de evaluación si fue acorde a los planeado, anotando en hoja física los puntos claves de lo que se observó durante este momento.

En el momento del desarrollo, se les retiró los afiches de los verbos y se les pidió a los estudiantes recordar un verbo para escribirlo en el tablero. Todos los niños mostraron timidez al escribir en frente de sus compañeros, de modo que 3 niños no sabían qué escribir y se les brindó apoyo con mímicas para recordarles los verbos. Inmediatamente, se vuelven a mostrar los afiches para que los estudiantes corrijan la escritura. Con esta parte, se evidencia una relación estrecha con alcanzar los aprendizajes esperados. Luego, al indicar las instrucciones del segundo juego

interactivo diseñado para este momento Crossword Puzzle, los niños expresaron actitudes de emoción y motivación por aprender. Al iniciar este juego, la mitad del grupo estaban confundidos con el juego, evidenciando que no habían jugado el juego crucigrama anteriormente. El tiempo sugerido para este momento no respondió a las necesidades, puesto que se debió adicionar 10 minutos para su finalización. Asimismo, se vio afectada la estrategia de evaluación planeada en este momento, a causa de las distintas dificultades que presentaron todos los estudiantes para desarrollar este juego. La estrategia de evaluación no fue acorde a lo planeado porque fue difícil tomar apuntes de acuerdo con la guía de observación mientras que cada uno requería atención por parte de la docente. Su nivel de inglés no les alcanzó para entender las pistas proporcionadas en el crucigrama.

En el momento de cierre, se realiza el juego interactivo Dictation Online con el fin de que el estudiante al escuchar la pronunciación del verbo lo escriba en el juego Educaplay. Esto permitió al estudiante participar activamente, estableciendo conexiones con sus conocimientos previos, reflexionando e incrementando el desarrollo de la producción escrita. Sin embargo, se debe mejorar el material de los audios agregados en el “dictado online” porque se presentaron inconvenientes al escuchar el sonido para escribir los verbos, lo que condujo a la desconcentración durante el desarrollo. Los alumnos lograron terminar el juego en menos tiempo de lo estipulado para este momento. La lista de cotejo como estrategia de evaluación fue acorde al juego planteado porque se pudo verificar con claridad a través de criterios establecidos si los estudiantes lograron escribir los verbos en presente en el juego, identificando los logros y errores para mejorar.

Para concluir, se considera que esta implementación responde a los aprendizajes esperados al fomentar en los estudiantes la facilidad de participar en la habilidad de escritura de

una manera innovadora y atractiva que otorgue satisfacción en la práctica, motivando el alumnado desde el aprendizaje basado en juegos educativos digitales como es el caso de memory game, crossword puzzle, y dictation online.

### **Implementación sesión 2 - Actividad 2 (I.E Tajamar)**

En esta sesión, se optó por fomentar el trabajo colaborativo para mejorar la confianza en la participación del proceso de escritura. La propuesta para esta sesión se basa en la realización de juegos por Educaplay en cada momento de la actividad 2, promoviendo un espacio interactivo y la oportunidad de aprovechar la tecnología de forma positiva. Para esta sesión se trabajaron con 10 nuevos verbos en presente en inglés. Al inicio los niños se mostraron muy emocionados porque ya conocían la dinámica de la clase por la actividad pasada. Por lo que se considera que esto influyó en la realización total de todos los juegos planificados para esta actividad. En la distribución y organización del espacio y de los estudiantes, se tuvo en cuenta la misma de la sesión pasada para asegurar un óptimo desarrollo durante esta implementación.

Para el momento inicial, se diseñó un juego en la búsqueda de captar la atención en los niños y lograr la identificación de la escritura de los verbos en presente. Los estudiantes entran al juego Froggy Jumps y ayudan a cruzar la rana saltando las hojas. Mediante una ilustración, los alumnos se apoyan para identificar cuál es el verbo y elegir la escritura del verbo que corresponde al tiempo presente. Si la opción es correcta el sapo salta, pero si es incorrecta el sapo se ahoga. Después de 4 intentos fallidos el estudiante pierde el juego. Antes de empezar el juego, se les indicó a los niños las instrucciones tanto en inglés como en español para evitar confusiones. A pesar de esto, dos estudiantes completaron el máximo número de errores y no pasaron el juego. Los demás lograron pasar el juego, aunque cometieron varios errores al seleccionar la respuesta correcta.

Para cumplir con el aprendizaje esperado correspondiente a copiar palabras que aparecen en un juego interactivo se les pide a los alumnos crear dos grupos. La docente les entregó una hoja en blanco a cada grupo para escribir los 10 verbos identificados en el juego anterior. El tiempo estipulado para este juego fue de 10 minutos y el grupo de niñas terminó la escritura de los verbos en menos de ese tiempo establecido. Los estudiantes trabajan en grupo satisfactoriamente, la mayoría de los estudiantes se confundieron en sus respuestas, escribiendo los verbos de la sesión anterior. Los recursos didácticos fueron acordes a lo planeado al incluir dos hojas en blanco para complementar el aprendizaje significativo. Con este recurso se fomenta la participación en los estudiantes al escribir los verbos que memorizaron durante el juego interactivo.

Para el momento de desarrollo, en la planeación didáctica se indicó que los alumnos debían pronunciar uno de los verbos identificados en el momento inicial. Sin embargo, se debió incluir la pronunciación de los 10 verbos trabajados por parte de la docente antes de que los estudiantes inicien con la mención del verbo en la planeación porque esto fue necesario en la implementación. De modo que, se establece esta recomendación porque al momento de pedir a los primeros estudiantes mencionar el verbo, ellos no sabían cómo pronunciar en inglés, así que en el primer intento no hubo participación.

Después de eso, los estudiantes reciben las instrucciones del siguiente juego interactivo donde incluye el apoyo del contenido audiovisual. Al iniciar el juego, cada niño ve detenidamente varios videos cortos de acciones en tiempo continuo en inglés. El juego muestra una pregunta en donde se pide escribir en presente los verbos que se muestran en el video. Inmediatamente, el juego brinda la retroalimentación para comprobar si la escritura es correcta. La mayoría de los estudiantes presentaron dificultades al empezar el juego por los problemas de

conectividad que se presentaron por la lluvia. Por ende, al principio 3 estudiantes no lograban iniciar con el video y esto los retrasó. Por otro lado, este juego estuvo difícil para los estudiantes, pese a que el juego cumple con el objetivo de fomentar la participación en la escritura de los verbos en presente. Sólo un estudiante escribió correctamente todas las respuestas después de escuchar las instrucciones dadas por la docente, el resto de los estudiantes si lograron ejecutarlo, aunque con apoyo extra de la docente durante el proceso. El tiempo establecido para este juego no fue suficiente para los niños, por lo que fue necesario agregar 15 minutos para su finalización.

En el momento de cierre, se les pidió a los estudiantes participar en el juego interactivo Unscramble letters y se les explicó en qué consiste el juego. Los niños entendieron las instrucciones de forma inmediata e iniciaron el juego sin ningún inconveniente. Ningún niño requirió de ayuda extra. Todos los niños finalizaron el juego a los 10 minutos y se planeó una duración de 15 minutos. La mayoría consideró este juego fácil y divertido.

Finalmente, se considera que esta implementación responde a los aprendizajes esperados al fomentar en los estudiantes la facilidad de participar en la habilidad de escritura de una manera innovadora y atractiva que otorgue satisfacción en la práctica, motivando el alumnado desde el aprendizaje basado en juegos educativos digitales como es el caso de froggy jumps, video game, y unscramble letters. Lo propuesto para esta sesión se enfoca en alcanzar el aprendizaje esperado mediante la configuración de juegos que posibilite personalizarlos a partir de la necesidad, estableciendo tiempo límite en los juegos, la escritura de verbos frecuentes en su entorno y un sistema de corrección inmediata para fomentar la educación de calidad. En cuanto a las estrategias de evaluación, la elegida fue la guía de observación y estuvo acorde con lo planeado al encontrar la posibilidad de señalar los aspectos relevantes mediante la lista de indicadores que orientan la observación de esta sesión de la secuencia didáctica como la interacción de los niños

respecto a los juegos que elaboraron. Cabe resaltar que, en el momento de desarrollo no se pudo establecer de manera efectiva la estrategia de evaluación debido a las complicaciones presentadas en el juego apoyado con los vídeos.

### **Implementación sesión 1 - Actividad 1 (Howard Gardner)**

En esta sesión se implementó la actividad número 1, "Nos divertimos escribiendo verbos", la cual se aplicó en su totalidad, en el colegio bilingüe Howard Gardner. En ella se utilizaron juegos en línea como memory game, crossword puzzle y dictation game, satisfaciendo así las necesidades educativas de los estudiantes y fomentando la participación y el compromiso de los estudiantes al interactuar con los verbos de manera lúdica y visual, lo que aumentó el interés y la atención en ellos. Los estudiantes lograron practicar y mejorar sus habilidades de escritura en inglés al escribir verbos al final de la actividad, lo cual cumplió con el objetivo de la sesión. Asimismo, los materiales utilizados para la planificación, distribución, organización del espacio y disposición de los estudiantes ayudaron a los estudiantes a llevar a cabo la actividad propuesta. Los juegos diseñados fueron accesibles en línea a través de enlaces, lo que permitió una transición rápida y fluida hacia la actividad. Además, usar el tablero ayudó a los estudiantes a escribir los verbos de manera organizada y clara, lo que es fundamental para el aprendizaje de la escritura.

En efecto, las estrategias de evaluación tomadas en cuenta para el desarrollo de esta actividad combinaron valoraciones que nos permitieron evaluar lo que los estudiantes desarrollaron y alcanzaron durante el desarrollo de esta. Respondió de manera integral a las necesidades de los participantes al proporcionar retroalimentación útil y medir el progreso en el aprendizaje de verbos en inglés. Así pues, las estrategias de evaluación se centraron en evaluar la actitud de los estudiantes hacia las actividades, la pronunciación, la concentración durante la

práctica, la calidad del juego interactivo y la relación entre la escritura y la pronunciación, lo cual es consistente con los objetivos de la actividad. Además, la lista de cotejo proporciona una evaluación cuantitativa y objetiva al establecer criterios claros para evaluar el dominio de la habilidad de escribir verbos presentes en inglés. En ese sentido, los estudiantes lograron participar activamente en la actividad desde el principio a través de juegos en línea que les permitieron identificar verbos y pronunciarlos correctamente.

En este contexto, la estrategia de evaluación permitió evaluar de manera efectiva varios aspectos importantes de la habilidad de escritura de verbos en presente en inglés. Los criterios cuantitativos establecidos en la lista de cotejo, como la cantidad de verbos escritos correctamente, nos brindaron una medición objetiva del dominio de la habilidad. En líneas generales, las acciones realizadas durante nuestra intervención promovieron el aprendizaje esperado, debido a que se basó en estrategias educativas efectivas que abordó directamente los objetivos de la lección. El uso de juegos en línea y actividades interactivas involucró activamente a los estudiantes y les permitió interactuar con los verbos de manera lúdica, lo que mejoró la retención y comprensión de los conceptos y mejoró su habilidad de escritura. Por tanto, los juegos en línea ayudaron a los estudiantes a memorizar y comprender los verbos al ofrecerles una actividad entretenida y atractiva que les permitió identificar la escritura y pronunciación de los verbos de manera interactiva. Por consiguiente, los recursos didácticos fueron acordes a lo planeado, ya que se pretendía mejorar la participación de los estudiantes y mejorar su habilidad de escritura mediante juegos, lo que hace que el aprendizaje sea interactivo, divertido y acorde a la población seleccionada.

## **Implementación sesión 2 - Actividad 2 (Howard Gardner)**

En esta sesión, se implementó la actividad número 2, "Jugando aprendemos a escribir verbos", que se aplicó en su totalidad en el colegio bilingüe Howard Gardner. Esta actividad se centró en el uso de los juegos diseñados en Educaplay, lo que permitió a los estudiantes interactuar de manera lúdica con los verbos en presente, identificando tanto su forma escrita como su pronunciación. Además, la creación de dos grupos y la escritura de los verbos en hojas blancas promovieron la colaboración y el trabajo en equipo, fomentando la participación de todos los estudiantes.

Las diferentes actividades desarrolladas a lo largo de la sesión permitieron mantener la atención de los estudiantes y evitar que se fatigarán, lo que es importante para mejorar la participación en clase. Además, al brindar a los estudiantes la oportunidad de participar activamente y pronunciar verbos en presente en diferentes momentos de la sesión, se fomenta el aprendizaje efectivo y la mejora de sus habilidades de escritura en inglés, manteniendo su compromiso y atención. Por lo tanto, las estrategias de evaluación diseñadas para esta actividad respondieron a las necesidades educativas de los estudiantes. Durante la actividad en línea, se monitorea la participación de cada estudiante y se registró la cantidad de verbos correctos pronunciados, lo que permitió evaluar su nivel de involucramiento y su habilidad para aplicar lo aprendido en la práctica. La prueba escrita de los diez verbos en presente evaluó su capacidad de recordar y aplicar lo que habían aprendido. La retroalimentación en tiempo real fue en especial útil para corregir rápidamente y concentrarse en las áreas que necesitaban mejorar, lo que es fundamental para mejorar la pronunciación y la escritura. Asimismo, las diferentes formas de evaluación propuestas están relacionadas con las necesidades de los estudiantes, que incluyen mejorar la participación en clase y la habilidad de escritura de verbos en presente en inglés.

Esta implementación combinó una variedad de estrategias de enseñanza y evaluación que se centraron en la comprensión y aplicación de los verbos en presente en inglés, lo que respondió a los aprendizajes esperados. Los estudiantes interactuaron activamente con el contenido de varias maneras, como jugar juegos en línea, escribir verbos colaborativamente, practicar pronunciación y ver videos. Por ello, la estrategia de evaluación permitió identificar el logro de la competencia por medio de la observación y la evaluación de la participación, que fueron indicadores directos de la implicación de los estudiantes, reflejando su comprensión y aplicación en un contexto real. La prueba escrita y la evaluación de la precisión evaluaron su capacidad para recordar y utilizar los verbos en presente de manera correcta y coherente. La evaluación de la habilidad de formación de palabras evaluó la capacidad de aplicar el conocimiento de manera práctica y comunicativa.

Las acciones realizadas en esta actividad promovieron el aprendizaje esperado al incorporar una variedad de estrategias efectivas para involucrar a los estudiantes y reforzar sus habilidades verbales y escritas en inglés. La utilización de juegos en línea como "Froggy Jumps" y "Unscramble Letters Game" hizo el aprendizaje interactivo y entretenido, manteniendo la atención de los estudiantes. Se ofreció una plataforma interactiva y visual que ayudó a los estudiantes a participar y comprender mejor los verbos en presente al permitirles identificar y recordarlos de manera divertida. Los recursos se ajustaron a las necesidades educativas de los estudiantes al promover un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que facilitó el logro de los objetivos educativos establecidos.

### Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Los resultados obtenidos a partir de la implementación de la secuencia didáctica en relación a la pregunta de investigación según la educación, género y edad se presenta, a nivel descriptivo, que los juegos educativos adaptados para realizarlos en línea fomenta “el aprendizaje a través del juego, o aprendizaje lúdico, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la infancia” (UNICEF, 2018, p. 4), aumentando la atención por aprender y lograr productos de aprendizaje desde una experiencia innovadora. En esa misma línea, se ratifica la necesidad del contacto positivo con la tecnología a temprana edad para crear cultura del buen uso de este potencial al demostrar que los juegos online desarrolla su inteligencia, las capacidades lógicas, potencia el pensamiento creativo, mejora las capacidades de trabajo en equipo y contribuye a vivencias memorables y significativas.

En referencia a los juegos diseñados en Educaplay se observa alta posibilidad de mejorar la participación de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés con los juegos *crossword puzzle*, *dictation online*, *video game* y *unscramble letters* (crucigrama, dictado en línea, juego de video, ordenar letras). De tal forma, se puede confiar que “Educaplay es una plataforma online para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales” (Educaplay, s.f., p. 1). Lo que es más sobresaliente, es la efectividad de estudiar un idioma al utilizar el instinto natural de jugar para explorar nuevas palabras. Por ende, aprender inglés a través del juego envuelve toda su formación integral para adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

Como fortaleza de la práctica en la intervención, se comprueba la viabilidad de esta propuesta para iniciar y reforzar en los niños el proceso de escritura de nuevas palabras aprendidas en inglés, promoviendo confianza desde su participación continua. No obstante, se

necesita mejorar los materiales incluidos en los juegos interactivos como el volumen bajo de algunos audios. Al implementar juegos en línea con audio, es necesario asegurarse de que se presenten en buena calidad y funcionen adecuadamente para evitar interrupciones en la experiencia de los estudiantes. Además, se presenta una diferencia entre lo planeado con lo implementado correspondiente al momento de desarrollo debido al poco conocimiento en la pronunciación de los verbos, ocasionando la improvisación de una actividad extra en donde el docente propone pronunciar el verbo para que los estudiantes puedan identificar y practicar la pronunciación correcta al repetir después de la docente. Por lo que se considera conveniente incluir instrucciones de pronunciación sobre los verbos presentados de la segunda actividad para aumentar la retención de la información.

Por otra parte, al considerar las características de la población y el contexto en el que se desarrolla la implementación, se contempla realizar acciones para mejorarla cómo aprovechar el uso de distintos recursos digitales para aprender inglés, mejorando el proceso de aprendizaje del idioma desde una manera creativa. También, combinar actividades y elementos variados que brinde una experiencia adaptada a los diferentes estilos de aprendizaje. De la misma manera, promover el aprendizaje lúdico por los beneficios que ofrece al aprender más y desarrollar las habilidades con gran facilidad si se divierten y comparten en grupo. Por tal motivo, es importante poder identificar el momento indicado para integrar elementos de gamificación, esforzándose por mantener activo y vivo el aprendizaje a través del juego para cambiar la concepción sobre la manera en la que nos acercamos a otra lengua. Este enfoque lúdico desde los juegos virtuales es una buena manera de promover la participación en un proceso complejo como lo es la escritura. Sobre todo, acciones que establezcan un ambiente seguro de aprendizaje, ayudando a los alumnos a asociar el inglés con emociones positivas y no con la vergüenza o frustración.

Uno de los principios necesarios para lograr un aprendizaje significativo es ofrecer tareas que puedan captar la atención de los estudiantes. Cuanto más interesado esté el alumno, mayor será su disposición para integrar el nuevo conocimiento dentro de su comprensión previa (Ausubel, 2019 como se citó en Baque y Portilla, 2021). Por eso, la intervención desarrollada favoreció el logro del aprendizaje de los estudiantes de diferentes formas. Se destaca que los juegos les proporcionaron a los estudiantes un aprendizaje innovador, ayudándoles a identificar, recordar y comprender los verbos vistos. La conexión entre imágenes, videos, audios, preguntas orientadoras y retroalimentación inmediata facilitó la asimilación de los verbos, lo cual es imprescindible para un aprendizaje efectivo. Por consiguiente, las acciones de la intervención se enfocaron en una variedad de habilidades, tales como, escritura, escucha y pronunciación, favoreciendo el logro de los estudiantes del aprendizaje esperado al ofrecer una experiencia integral y diversificada.

Lo expuesto anteriormente permite identificar los aspectos de la intervención que pudieron influir en esos resultados de aprendizaje de los estudiantes. Primeramente, la selección y diseños de los juegos en línea, al igual que la calidad de las instrucciones brindadas debido a que afectan la participación y comprensión de los estudiantes. En segundo lugar, la retroalimentación y corrección inmediata de los maestros durante la interacción oral inciden en la práctica de los estudiantes. Por último, el acceso a la tecnología y la motivación de los estudiantes para participar activamente en todas las etapas de la actividad, también, son factores que influyen en los resultados de aprendizaje.

Eso sí, en la implementación se hallaron aspectos que se resaltan en relación con ciertas dificultades al implementar la secuencia didáctica por la carencia de un buen sistema de conectividad a internet y equipos con un mejor procesamiento que evite la lentitud al cargar los

juegos en línea, retrasando un poco el progreso educativo de los estudiantes. En cuanto a la limitación de esta implementación, se menciona la falta de resultados concretos de los estudiantes al omitir el ingreso con usuario y contraseña a Educaplay, por lo tanto, la aplicación virtual no pudo registrar de manera individual los puntajes exactos de cada niño en los juegos. Aunque se puede percibir desde la observación docente el progreso del estudiante, es necesario apoyarse con los datos que arroja el juego para un análisis completo.

Dicho esto las recomendaciones claves para futuras implementaciones referente a esta investigación es incluir con mayor frecuencia el uso de juegos en líneas para aprender inglés si requiere conseguir una alta participación de los alumnos, creando con los juegos un mejor ambiente en la adquisición del idioma por tener estudiantes con alta motivación, confianza en sí mismo y bajo nivel de estrés; así lo afirma Hadfield (1984) al explicar que el “juego en la enseñanza de un idioma proporciona la oportunidad de practicar de forma intensiva el aprendizaje” (p. 28). Dado que se mencionan problemas de conectividad durante la implementación de los juegos en línea, se recomienda verificar si el lugar tiene conexión estable antes de realizar actividades con Internet. También, se podría tener un plan de contingencia en caso de problemas técnicos, por ejemplo, compartir internet a través de datos móviles. La otra recomendación va dirigida al docente encargado de la realización de los juegos. El docente debe verificar antes de iniciar los juegos que cada uno inicie su propio perfil en Educaplay con un usuario y una contraseña para asegurar la recolección de datos y el seguimiento de su progreso.

Pues bien, de acuerdo con la pregunta de investigación es importante resaltar que de los seis juegos implementados desde Educaplay, cuatro de esos juegos fomentaron efectivamente la participación de los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de la habilidad de escritura de verbos en presente del área de inglés al contribuir en el aprendizaje por la implicación de

procesos cognitivos cómo el pensamiento, el lenguaje, la atención y la memoria. Por lo tanto, con la finalidad de identificar los diferentes tipos de juegos en Educaplay que faciliten el proceso de escritura y ampliar el conocimiento de juegos virtuales, se elabora esta investigación guiada desde la búsqueda de innovar en la educación. Por lo tanto, se plantea esta versión diferente de enseñar desde un enfoque lúdico y tecnológico, donde los estudiantes son protagonistas en su proceso de conocimiento individual.

Por otro lado, desde nuestro rol docente, es necesario definir objetivos de aprendizajes claros y medibles para guiar la instrucción. Además de esto, seleccionar de manera adecuada las estrategias pedagógicas y recursos didácticos efectivos, como juegos en línea y actividades interactivas, lo cual es fundamental para mantener la participación de los estudiantes y del mismo modo fomentar un aprendizaje activo. Asimismo, tener en cuenta las necesidades y estilos de aprendizaje de los aprendices, junto con la atención a la diversidad suman en la búsqueda de brindar una enseñanza inclusiva y efectiva. Por ello, la planificación de la lección implica la labor del educador destinada a crear un plan para guiar el progreso del proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando la evaluación del contenido del programa en un bloque, unidad o tema específico (Ortega, 2012 como se citó en Reyes, 2017) y proporcionar una base sólida para la adaptación de la instrucción cuando sea necesario. Por tanto, presenta un rol significativo en la práctica pedagógica al proporcionar un marco estructurado y organizado sobre la instrucción. Los educadores pueden planificar anticipadamente para adaptar el contenido y los métodos de enseñanza a las necesidades específicas del alumno y promover un aprendizaje significativo.

## Conclusiones

La planificación para esta propuesta pedagógica fue adecuada y acorde a las necesidades de los estudiantes, considerando el objetivo de mejorar la participación en la habilidad de escritura de verbos en presente durante la clase. La implementación de los juegos diseñados integra la tecnología de manera interactiva, lo que puede resultar atractivo y efectivo para los estudiantes de segundo grado. Sin embargo, podría haberse considerado, incluir métodos específicos para evaluar la habilidad de escritura, como ejercicios más extensos o actividades que desafíen la aplicación creativa de verbos en presente. Esta adición podría proporcionar una evaluación más completa de la habilidad de escritura. Asimismo, se lograron los propósitos establecidos. Los juegos interactivos creados a través de la herramienta Educaplay demostraron ser beneficiosos para los estudiantes al fomentar la atención, la participación y motivar a los estudiantes. Educaplay resultó ser un medio efectivo para involucrar a los estudiantes y mejorar su habilidad para escribir verbos en presente en inglés, indicando que la implementación de juegos interactivos por medio de Educaplay fue exitosa y cumplió con los propósitos establecidos.

Durante la implementación de la propuesta, surgieron dificultades relacionadas con la carencia de un sistema de conectividad a internet eficiente y equipos con procesamiento adecuado, ocasionando lentitud al cargar los juegos en línea y retrasos en el progreso educativo. La falta de ingreso con usuario y contraseña en Educaplay limitó la obtención de resultados concretos y registros individuales del progreso de los estudiantes. Estas dificultades se superaron al suministrar nuestros recursos, como computadoras y conectividad con capacidad adecuada para el desarrollo de los juegos, y al llevar un registro de los resultados obtenidos por cada estudiante. Esto nos permitió generar cambios en nuestra práctica pedagógica, incorporando

nuevas estrategias de enseñanza, utilizando tecnologías educativas, adaptando enfoques pedagógicos basados en métodos de evaluación más efectivos y adoptando prácticas centradas en los estudiantes, basados en el aprendizaje activo.

La proyección de esta propuesta pedagógica implica la continuidad y mejora de las estrategias implementadas. Se podría considerar mejorar la infraestructura tecnológica de las instituciones educativas o buscar soluciones que permitan un acceso más fluido a los juegos en línea para superar las limitaciones de conectividad y registro individual. La incorporación de herramientas que posibiliten el monitoreo personalizado del avance de cada estudiante podría mejorar la evaluación y simplificar la retroalimentación más detallada.

Recapitulando, diversos aspectos identificados durante la ejecución de la propuesta indican que se lograron los objetivos de transformar las prácticas pedagógicas. Los estudiantes se involucraron de manera más activa en las actividades, demostrando un mayor interés y compromiso con el proceso de aprendizaje. La retroalimentación positiva y la motivación constante de los estudiantes sugieren que las estrategias pedagógicas empleadas han creado un entorno de aprendizaje favorable. La práctica de verbos en presente también demostró un progreso en la habilidad de escritura de los estudiantes, indicando que la resignificación de las prácticas pedagógicas ha mejorado el involucramiento y el desarrollo de habilidades, permitiendo cumplir con los propósitos establecidos.

### Referencias Bibliográficas

- Baque, G., Portilla G. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – Aprendizaje*.  
<https://repositoriobibliotecas.uv.cl/bitstream/handle/uvsc1/2030/2632-14045-4-PB%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernal, M. (2017). *¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva*. Rev. Investig. Desarro. Innov. 7 (2), 255-268.  
[https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion\\_duitama/article/view/6069/5450](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/6069/5450)
- Educaplay. (s.f.). Educaplay Free. <https://prezi.com/tjs3gohhdwev/educaplay/>
- Feria, M. I. & Zúñiga, L. K. (2016). *Objetos Virtuales De Aprendizaje Y El Desarrollo De Aprendizaje Autónomo en el área de inglés*. Praxis, Vol. 12, [63-77].  
<file:///C:/Users/ESTEFANIA%20CASTILLO/Downloads/Dialnet-ObjetosVirtualesDeAprendizajeYElDesarrolloDeAprend-5907248.pdf>
- González, N., Zerpa, M. L., Gutierrez, D., & Pirela, C. (2007). *La investigación educativa en el hacer docente*. Laurus. Revista redalyc 13(23), 279-309.  
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102315.pdf>
- Hadfield, J. (1984). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7789/TFG-G%20895.pdf?sequence=1>
- Ivashkina, T. A., Sidorenko, V. N., & Sukhova, E. I. (2022). *Impact of MOOC on increasing student interest in the learning process in the context of blended learning*. Revista Tempos e Espaços em Educação, 15(34), e17321.  
<http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v15i34.17321>

- Medina, E. (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>
- Meneses, M., Monge, M. (2006). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación 25(2): 113-124. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras;el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Colombia aprende. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2016). *Malla de aprendizaje inglés transición a quinto*. Impresión: Disponible en línea a través de la página: [www.colombiaaprende.edu.co/colombiabilingue](http://www.colombiaaprende.edu.co/colombiabilingue)
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016 - 2026*. Estrategia de Monitoreo y Evaluación del Plan Nacional, 1- 42. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-392916\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2016). *Mallas de Aprendizaje de Inglés: Para Transición a 5° de Primaria*. [https://eco.colombiaaprende.edu.co/wp-content/uploads/2021/10/Mallas-de-Aprendizaje\\_VF-1-1.pdf](https://eco.colombiaaprende.edu.co/wp-content/uploads/2021/10/Mallas-de-Aprendizaje_VF-1-1.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional y los miembros del proyecto MEN-British Council Colombia. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras: Inglés el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Nunan (1991). Capítulo 4 - *La Escritura*. 110 - 132 (24).

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10435/cap4.pdf;sequence=7>

Obaya, A., Ponce, R. (2007). *La secuencia didáctica como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje en el área de Químico Biológicas*.

[http://www2.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n63ne/secuencia\\_v2.pdf](http://www2.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n63ne/secuencia_v2.pdf)

Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*.

*Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Plan de estudio (2011). *Educación Básica*.

[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan\\_de\\_Estudios\\_2011\\_f.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf)

Reyes, J. (2017). *La planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo docente*. *Maestro y sociedad*. 14 (1). 3.

<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/2048/2041>

Rozo Rojas, C. (2001). *Diario de campo, una herramienta significativa para la investigación en el aula, con miras hacia la orientación del trabajo que realizan los maestros de lenguaje en los niveles de básica secundaria*. [Trabajo de grado, Licenciatura en Educación con Especialidad en Lenguas Modernas]. Universidad de la Salle.

[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1887&context=lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1887&context=lic_lenguas)

Salcedo, S., Fernández, F., Duarte, J. (2018). *Mejora de la habilidad de escritura en inglés en niños con Síndrome de Down con el apoyo de nuevas tecnologías*. *Revista espacios*, (10).

<https://www.revistaespacios.com/a18v39n10/18391018.html>

Twinkl. (s.f). *Verb Action Posters Present Tense*. <https://www.twinkl.com.co/resource/au-1-484-verb-action-posters-present-tense>

- Twinkl. (s.f). *Verb Action Posters Present Tense*. <https://www.twinkl.com.co/resource/t-t-2854-verb-action-posters-present-tense>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valverde, A. (2016). *El software educativo Educaplay como recurso didáctico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educación básica de la unidad educativa nueva era del cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%20Aracelly%20de%20los%20ngeles.pdf>
- VIMEP. (2020). *Instructivo para la usabilidad de Normas internacionales de citación APA 7a Edición* [PDF]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.  
[https://repository.unad.edu.co/static/pdf/Norma\\_APA\\_7\\_Edicion.pdf](https://repository.unad.edu.co/static/pdf/Norma_APA_7_Edicion.pdf)
- Vega, V. B (2016). *Uso de las Tic en el Aula de Lenguas Extranjeras en Educación Primaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional Cantabria.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle>
- Willys, A. (s.f.). *La planificación docente como herramienta fundamental de la práctica docente. La formación de alumnos normalistas de la escuela normal fronteriza tijuana en este proceso*. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v12/doc/1163.pdf>

## **Apéndices**

### **Apéndice A Evidencias de la Implementación**

Castillo, E. (2023). Implementación Institución Educativa Tajamar. [https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/evcastillo\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EqcAopQ71bhLpyd9wD7h7U8BcjT9eXVDD8svg2Rjgm2TfQ?e=4UOoHv](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/evcastillo_unadvirtual_edu_co/EqcAopQ71bhLpyd9wD7h7U8BcjT9eXVDD8svg2Rjgm2TfQ?e=4UOoHv)

Carrillo, L. (2023). Implementación Colegio Howard Gardner. [https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lgcarrillod\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Egv5nQpu6yxIthEK7n9ZMyMBmq\\_PBjwpuWUwGrgfVCyvsg?e=HJ5DDN](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lgcarrillod_unadvirtual_edu_co/Egv5nQpu6yxIthEK7n9ZMyMBmq_PBjwpuWUwGrgfVCyvsg?e=HJ5DDN)

### **Apéndice B Enlace del Video de Sustentación**

Carrillo Duarte, L. G., & Castillo Prieto, E. V. (2023). Presentación Final [Video].

<https://youtu.be/KNWsYfXzCco>