

**Uso del juego en el aula de clase para mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua (inglés) enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán**

Angela Yireth Avendaño Caicedo

Asesor

Sandra Pilar Gutiérrez Cuevas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2023

## **Resumen**

El objetivo de este estudio es mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- desarrollando la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán mediante el juego, el método empleado para esta investigación fue el método cualitativo, cuyas técnicas fueron la observación y observación participante, para la obtención de datos se diseñó una secuencia didáctica denominada “Aprendiendo vocabulario básico en Inglés mientras juego” cuyos temas fueron las partes del cuerpo, los animales domésticos y los colores primarios, para cada uno de estos temas se diseñaron 3 actividades, cada una de estas actividades tiene 3 momentos; momento de inicio, momento de desarrollo de la actividad, momento de cierre y entrega del producto final. Los resultados obtenidos fueron significativos y alineados a las competencias y los aprendizajes esperados por parte de los estudiantes de preescolar al mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.

***Palabras claves:*** Vocabulario, desarrollo, juego, aprendizaje, investigación

### **Abstract**

The objective of this study is to improve the learning processes of basic vocabulary of the second language - English - developing the oral skills of preschool students of the Jorge Eliecer Gaitán Educational Institution through play, the method used for this research was the qualitative method, whose techniques were observation and participant observation, In order to obtain data, a didactic sequence was designed called "Learning basic vocabulary in English while playing" whose themes were the parts of the body, domestic animals and primary colors, for each of these themes 3 activities were designed, each of these activities has 3 moments; Each of these activities has 3 moments: the beginning, the development of the activity, the closing moment and the delivery of the final product. The results obtained were significant and aligned to the competencies and expected learning by the preschool students by improving the learning processes of basic vocabulary of the second language - English - focused on the oral skills of the preschool students of the Jorge Eliecer Gaitán Educational Institution.

***Keywords:*** Vocabulary, development, play, learning, research.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque didáctico .....	25
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	34
Conclusiones .....	39
Referencias Bibliográficas .....	41
Apéndices.....	43
Carpeta de evidencias de la práctica .....	43

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A.</b> <i>Carpeta de evidencias</i> .....	43
---	----

## Introducción

Esta investigación se centra en el aprendizaje de vocabulario básico y el desarrollo de la habilidad oral del idioma inglés en los estudiantes de preescolar del grupo A de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Florencia, usando el juego como estrategia pedagógica que favorezca este proceso de adquisición de vocabulario básico y desarrollo de la habilidad oral. De esta investigación se espera obtener resultados que sean de utilidad para futuras investigaciones donde se busca transformar las aulas educativas tradicionales.

Hoy en día, los actores educativos se enfrentan, desde el ámbito educativo, a dar respuesta a las necesidades de un mundo cada vez más globalizado que demanda en los estudiantes una amplia gama de habilidades y competencias que van más allá de la educación tradicional. Una de las demandas más importantes es la competencia en Idiomas, en un mundo globalizado, la capacidad de comunicarse en varios idiomas, especialmente el inglés, es esencial. En este sentido, con el gran valor que ha adquirido el inglés en el aula y en la vida diaria, se encaminó esta investigación en conocer cuáles son aquellos problemas, necesidades, vacíos y fracasos académicos que tienen los estudiantes de preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán Florencia como punto de partida, para esto, se realizó un diagnóstico, en el cual se determinó, en la población investigada, la falta de conocimiento y aprendizaje de vocabulario básico en inglés.

El juego logra obtener una gran motivación por parte de los estudiantes que se encuentran en sus primeros años de vida, los juegos crean, dentro del aula, un ambiente relajado, un ambiente divertido y atractivo para los niños, esto promueve la buena relación entre estudiantes y profesores. Al pensar en una estrategia pedagógica que ayude a promover el aprendizaje de vocabulario, surgió la idea del juego porque se va a trabajar con niños y la vida de los niños es jugar; el juego, esa es la esencia de ellos, convirtiéndolo en un gran motivador para los

estudiantes. Además, el juego desarrolla aspectos motores y cognitivos en la infancia, donde también nacen diversas habilidades emocionales, relacionales y sociales. Es por eso por lo que a lo largo de la investigación se podrá conocer cómo el uso del juego en el aula de clase mejora los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán y cómo se puede utilizar para que este surja.

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

Esta propuesta se va a llevar a cabo con los 18 estudiantes del grupo A del grado preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Florencia, que se encuentra ubicada en la ciudad de Florencia del departamento del Caquetá, en la Calle 16 3B No.25C-17 Barrio El Porvenir.

Los alumnos forman parte de un segmento de la población específico, identificado por el rango del Sisbén A1 al B7; se encuentran en entornos sociofamiliares y culturales altamente frágiles, experimentando carencias en términos de vivienda, salud y alimentación. Estas condiciones adversas impactan negativamente en su desempeño académico y contribuyen a la posibilidad de abandonar la escuela.

A partir de las condiciones escolares, sociofamiliares y culturales del grupo de estudiantes, se evidencia vacíos de aprendizajes basados en la lengua extranjera (Inglés). Aunque se entiende que los padres de familia o acudientes no cuentan con los niveles básicos o suficientes para acompañar a los hijos en su formación académica en inglés, se ha logrado evidenciar que el docente no cuenta con el perfil académico en lengua extranjera (inglés) porque su perfil es de licenciada en pedagogía infantil. La docente me manifestó que quiere apoyo en cuanto al inglés porque quiere que sus estudiantes aprendan vocabulario básico en inglés.

En cuanto a los estudiantes, se evidencia poco interés en participar en clase, no se evidenció ningún tipo de discapacidad, los ritmos de aprendizaje que se interpretan son moderados, lo que se logró comprender que comparten los niños es su profundo interés por el juego, el dibujo, la pintura, la música, lo que fortalece y aclara el diagnóstico general de los estudiantes.

El problema que se presenta en el grado preescolar del grupo A de la Institución

Educativa Jorge Eliecer Gaitán Florencia es la falta de conocimiento de vocabulario básico en inglés. Se plantea una propuesta de aplicación de 2 clases con los 18 alumnos de preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán Florencia, donde se involucran juegos con vocabulario en inglés que permiten la recolección de resultados individuales y grupales. Se busca analizar y determinar si el uso del juego en el aula puede favorecer el proceso de enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en niños de preescolar, con edades comprendidas entre los 4 y 5 años.

El inglés es, hoy en día, es considerado uno de los idiomas más influyentes en la actualidad, es el idioma más utilizado para la comunicación entre dos personas cuya lengua materna no es la misma, además, es un instrumento valioso para hacer frente a los retos de esta sociedad cada vez más competitiva (Spichtinger, 2002). El aprendizaje del idioma inglés en niños y en este caso estudiantes de preescolar les ayudará en el futuro a desempeñarse mejor en el ámbito profesional y competitivo en el mercado laboral. Se recomienda que los niños aprendan un segundo idioma desde pequeños porque a esta edad no tienen miedo a equivocarse, imitar sonidos, intentar cantar en otro idioma, bailar, al contrario, disfrutan haciéndolo.

Con base en lo anterior, el objetivo de esta investigación es realizar una propuesta pedagógica que se establece en el juego para beneficiar el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de preescolar (4-5 años). La idea es que los estudiantes aprendan un segundo idioma, en este caso el inglés, a través del juego.

### **Pregunta de Investigación**

El problema que se presenta en el grado preescolar del grupo A de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Florencia es la falta de conocimiento de vocabulario básico en inglés. Se plantea una propuesta de aplicación de 2 clases con los 18 alumnos de preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán Florencia, donde se involucran juegos con vocabulario en inglés que permiten la recolección de resultados individuales y grupales. Se busca analizar y determinar si el uso del juego en el aula puede favorecer el proceso de enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en niños de preescolar, en este sentido nace la pregunta investigación ¿Cómo la implementación de una secuencia didáctica centrada en el juego mejora los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua (inglés) enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán?

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

En la investigación acerca de “El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán-Florencia”, es necesario conocer cómo aprenden los niños; de acuerdo con Vosniadou (2006) el aprendizaje se logra cuando se integran actividades con significado, se aplican estrategias, se fomenta la autorregulación, se promueve la reflexión, se reestructuran los conocimientos previos, se prioriza la comprensión sobre la memorización, se fomenta la capacidad de transferir conocimientos, se asigna tiempo para poner en práctica lo aprendido, se reconoce el desarrollo y las diferencias personales, y se busca la motivación de los estudiantes.

Conforme a Lightbown (2004) la etapa óptima para adquirir un segundo idioma es durante los primeros años de vida, ya que en ese período existe una notable competencia para absorber el lenguaje, reproducir sonidos, son auténticos y abiertos, siendo más fácil aprender una segunda lengua que los adultos. Además, es importante que los niños aprendan la L1 y L2 al mismo tiempo, la enseñanza de ambos idiomas se debe impartir de la misma manera y se debe exponer a los niños al inglés lo máximo posible para que intenten ser a la par de la L1, mientras el niño aprende la L2 desarrolla otras capacidades como la creatividad, la autoestima y la autonomía (Dörnyei 1998). A manera de ver, estas citas resaltan la importancia de comenzar a aprender un segundo idioma en los primeros años de vida, abogando por un enfoque equitativo en la enseñanza de ambos idiomas y subrayando los beneficios adicionales que este proceso puede tener en el desarrollo infantil.

Ahora bien, según Serrano (1981) el juego tiene el poder de generar una actitud altamente positiva en los niños hacia el inglés, ya que crea situaciones de comunicación genuina que van más allá de las interacciones verbales mecánicas presentes en métodos tradicionales repetitivos o

en simples preguntas y respuestas. En este sentido, el juego logra obtener una gran motivación por parte de los estudiantes que se encuentran en sus primeros años de vida, los juegos crean, dentro del aula, un ambiente relajado, un ambiente divertido y atractivo para los niños, esto promueve la buena relación entre estudiantes y profesores.

Las diversas funciones que cumplen los juegos tienen que ver con la flexibilidad y ventaja que tienen como materiales didácticos, además, las funciones que cumple un determinado juego también pueden estar arraigadas en la estructura, reglas y otras características básicas del juego.

Es por eso por lo que resulta realmente relevante investigar los tipos de juegos, cómo se pueden utilizar y sus ventajas particulares que pueden beneficiar la enseñanza-aprendizaje dentro del aula (Siek-Piskozub 1995). En tal sentido, la anterior cita sugiere que los juegos son materiales didácticos altamente efectivos debido a su flexibilidad y ventajas inherentes. Los juegos tienen la capacidad de adaptarse a una variedad de objetivos educativos y estilos de enseñanza, pueden ser utilizados para fomentar la participación activa de los estudiantes, promover la retención de información y desarrollar habilidades prácticas, entre otros propósitos, su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera lúdica y motivadora es un aspecto valioso en el proceso de aprendizaje, además, la cita hace hincapié en que las funciones de un juego en particular pueden estar profundamente arraigadas en su estructura, reglas y características esenciales, esto significa que la elección de un juego y cómo se implementa en el aula puede tener un impacto significativo en la enseñanza y el aprendizaje, por lo tanto, se resalta la necesidad de investigar y comprender los diferentes tipos de juegos disponibles, así como las ventajas particulares que cada uno puede ofrecer en el contexto educativo.

Este enfoque pedagógico basado en juegos puede enriquecer la experiencia de

aprendizaje en el aula y motivar a los estudiantes a participar activamente en su proceso educativo.

En cuanto a la pregunta de investigación, está sí constituye una investigación sobre la práctica pedagógica al enfocarse en evaluar el impacto de una estrategia pedagógica (el uso de juegos) en el aprendizaje de vocabulario en inglés en un contexto educativo específico, lo que la convierte en una investigación sobre la práctica pedagógica en ese entorno particular.

Acorde a Pérez (2003) el carácter político de la investigación implica un acuerdo claro con la transformación de la realidad educativa, centrándose en aspectos políticos e ideológicos. En el contexto de la propuesta pedagógica para la enseñanza de vocabulario en inglés en el colegio Jorge Eliecer Gaitán, se abordarán las dimensiones políticas, sociales e ideológicas que influyen en la educación, considerando la equidad, la participación comunitaria, la autonomía docente y una perspectiva crítica. Esto asegurará que la estrategia pedagógica sea inclusiva, efectiva y alineada con los valores y objetivos educativos del colegio y su entorno.

La perspectiva crítica que se abordará en esta investigación es mirar más allá de la implementación superficial de juegos como una estrategia de enseñanza y considerar profundamente las dinámicas sociales, las desigualdades, la participación estudiantil y la reflexión crítica como elementos esenciales en la enseñanza del vocabulario en inglés en el preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán-Florencia.

Como docente, mi enfoque principal es impulsar el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la autonomía a través de la toma de decisiones y la autorregulación, promoviendo la responsabilidad mediante expectativas claras y enseñando la gestión del tiempo, y estimulando la libertad al valorar la diversidad de opiniones y desarrollar el pensamiento crítico. El objetivo final es preparar a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y capaces de afrontar los

desafíos de la vida con criterio y confianza. Es por ello que como docente uso el diario de campo porque es una herramienta valiosa para los docentes, llevar un diario de campo como maestro fomenta la reflexión, la autoevaluación y la mejora continua, contribuyendo a ser educadores más efectivos y comprometidos con el crecimiento y aprendizaje de los estudiantes.

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

La formación basada en competencias se concibe como una aproximación educativa que se centra en el aprendizaje significativo, la formación integral, la aplicación práctica del conocimiento, la autonomía del aprendizaje, la ética, el emprendimiento y la integración de competencias a través de enfoques pedagógicos más flexibles y holísticos.

La propuesta pedagógica de una "Secuencia didáctica centrada en el juego para mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico del inglés enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán" ofrece diversas oportunidades para el aprendizaje por competencias. Enfocándose en el juego, proporciona aprendizaje activo y experiencial, permitiendo a los estudiantes aplicar el vocabulario en situaciones reales.

Además, fomenta el desarrollo de habilidades sociales a través de la interacción entre estudiantes, contextualiza el aprendizaje de vocabulario, promueve la comunicación oral, estimula la creatividad y la resolución de problemas, aumenta la motivación y compromiso de los estudiantes, y emplea una evaluación auténtica basada en el desempeño real en actividades relacionadas con el vocabulario en inglés, en otras palabras, estos aspectos contribuyen a un enfoque integral para el desarrollo de competencias en los estudiantes de preescolar. En pocas palabras, la propuesta pedagógica se alinea con los principios de la formación basada en competencias al fomentar el aprendizaje activo, el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas, y la aplicación práctica del conocimiento en situaciones contextualizadas y significativas.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los DBA que se pretenden desarrollar con la propuesta pedagógica con los estudiantes de preescolar del grupo A del colegio Jorge

Eliecer Gaitán son: Comprende indicaciones simples relacionadas con lo que le rodea y reacciona a ellas sin usar palabras, vincula imágenes con los sonidos de palabras que se refieren a su hogar y a su aula de clases sin utilizar palabras, reconoce y repite palabras familiares relacionadas con su entorno cercano, como su hogar y el aula, contestar de forma adecuada preguntas muy básicas acerca de su información personal, es decir, el nombre, la edad y la familia (MEN, 2016).

Como maestra reflexiva, mi posición al respecto se alinea con la perspectiva de Tobón (2010) de que las competencias no deben considerarse como una solución mágica o panacea para todos los problemas educativos. Estoy de acuerdo en que las competencias son una guía importante en la mejora de la calidad de la educación, pero es crucial reconocer que no son la única respuesta a todos los desafíos que enfrenta el sistema educativo.

Las competencias ofrecen un marco sólido para el aprendizaje centrado en habilidades prácticas y aplicables, lo cual es esencial en un mundo en constante cambio. Sin embargo, como maestra reflexiva, entiendo que la implementación efectiva de las competencias requiere una planificación cuidadosa, recursos adecuados y una adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes y del entorno educativo.

Es crucial no caer en la simplificación de pensar que la adopción de un enfoque basado en competencias resolverá automáticamente todos los problemas educativos. En cambio, debemos ser reflexivos y críticos en nuestra implementación, evaluación y mejora continua de las estrategias basadas en competencias. También debemos considerar que las competencias deben ir de la mano con otros elementos del sistema educativo, como la formación de docentes, el currículo, la evaluación y la infraestructura escolar, para lograr un impacto real y positivo en la calidad de la educación.

En pocas palabras, mi posición como maestra reflexiva es que las competencias son una herramienta valiosa pero no omnipotente en la mejora de la educación. Deben ser parte de un enfoque más amplio y estratégico para abordar los desafíos educativos, con una atención constante en la evaluación y mejora de su implementación.

La propuesta pedagógica aborda aspectos de conocimiento (saber), habilidades prácticas (saber hacer) y actitudes y comportamientos (saber ser) de los estudiantes, todo ello relacionado con la enseñanza de vocabulario en inglés usando el juego como estrategia y el cuidado de sus cuerpos durante actividades lúdicas (MEN, 2016).

La práctica pedagógica de la secuencia didáctica centrada en el juego para mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés y la habilidad oral en preescolar, según las competencias docentes de Tobón (2010) involucra diversas competencias clave. El trabajo en equipo se destaca, ya que la colaboración entre maestros, educadores de preescolar y otros profesionales es esencial en la planificación, ejecución y evaluación de la actividad, asegurando una experiencia de aprendizaje efectiva. La comunicación juega un papel crucial al transmitir instrucciones y objetivos a estudiantes y miembros del equipo educativo, así como al mantener a los padres informados sobre el progreso y las actividades relacionadas con el juego. La planificación cuidadosa del proceso educativo es fundamental para diseñar actividades lúdicas relevantes y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, considerando la progresión de las actividades.

La evaluación continua del progreso en la adquisición de vocabulario y habilidades orales, tanto de forma observacional como formal, es esencial. La mediación del aprendizaje implica un papel activo del docente al proporcionar orientación, retroalimentación y apoyo durante las actividades de juego, mientras que la gestión curricular asegura la alineación efectiva

de las actividades con los objetivos de aprendizaje y el currículo escolar, garantizando contribuciones significativas a los resultados esperados.

### **Planeación Didáctica**

La secuencia didáctica se denominó “Aprendiendo vocabulario básico en inglés mientras juego” cuyos objetivos eran mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- desarrollando la habilidad oral y propiciar espacios y experiencias lúdicas en dónde los estudiantes de preescolar del grupo A entren en contacto con la segunda lengua – inglés- de manera creativa y significativa para su aprendizaje. En este sentido se diseñó la secuencia didáctica con 3 actividades cuya duración fue de 2 horas cada una.

La primera actividad “Jugando aprendo vocabulario básico de las partes del cuerpo y la importancia del cuidado de mi cuerpo” tuvo una duración de 2 horas. Para esta actividad se consideraron las competencias propuestas por el MEN (2016). Estas competencias se adaptaron a los objetivos y necesidades de los estudiantes. Las competencias adaptadas incluyen que los estudiantes de preescolar identificaran 4 partes del cuerpo en inglés (cabeza, hombros, rodillas y pies), comprendieran su género, nombraran aquellas 4 partes del cuerpo utilizando el idioma inglés, relacionaran esas palabras en el segundo idioma con imágenes alusivas a las 4 partes corporales estudiadas y actividades de juego, siguieran directrices simples en la L2 cuando se les comunicara lento y claro, reconocieran la relevancia de mantener su cuerpo en buen estado mientras participaban en actividades lúdicas, demostraran cuidado y consideración hacia su propio cuerpo y hacia los de sus compañeros, y siguieran las reglas de comportamiento establecidas (MEN 2016).

Para esta actividad se adaptaron los aprendizajes esperados del MEN (2016). Los cuales se adaptaron a los objetivos y necesidades de los estudiantes. Estos aprendizajes esperados incluyen que los estudiantes de preescolar identificaran las partes principales del cuerpo en inglés, comprendieran su género, nombraran las 4 partes del cuerpo estudiadas utilizando la L2,

relacionaran las palabras del segundo idioma que escuchaban con imágenes alusivas a aquellas 4 partes del cuerpo estudiadas y actividades de juego, siguieran directrices simples en inglés cuando se le comunica lento y claro, reconocieran la relevancia de mantener su cuerpo en buen estado mientras participaban en actividades lúdicas, demostraran cuidado y consideración hacia su propio cuerpo y hacia los de sus compañeros, siguieran las reglas de comportamiento establecidas (MEN 2016).

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la primera actividad tuvo 3 momentos y el producto final. En el primer momento, se introdujo el tema de las partes del cuerpo en inglés, y se realizaron preguntas para refrescar los conocimientos previos de las partes del cuerpo en español, utilizando figuras grandes de una niña y un niño. Luego, se utilizó una canción de las 4 partes del cuerpo en inglés a aprender (Cabeza, hombros, rodillas y pies), donde los niños siguieron los pasos y la canción.

En el momento de desarrollo, se llevaron a cabo 3 juegos. El primero fue el de Flash cards con movimiento, donde se proyectaron las Flash cards de las 4 partes del cuerpo a estudiar para trabajar la pronunciación y asimilación de vocabulario en inglés con imágenes. La docente pronunció cómo se dice en inglés cada parte y pidió a los estudiantes que repitieran la pronunciación mientras movían la parte del cuerpo pronunciada. El segundo juego fue el de Saymon says, utilizado para que los estudiantes siguieran instrucciones y relacionaran el vocabulario con sus partes del cuerpo. Consistió en que la docente decía "Saymon says" y nombraba la parte del cuerpo o una acción, y los estudiantes tocaban la parte del cuerpo o realizaban la acción mencionada. El tercer juego fue el de nombrar y despegar las partes del cuerpo del tablero. Con este juego, se pretendía que los estudiantes relacionaran el vocabulario con imágenes de las partes del cuerpo hechas en fomi y pusieran en práctica lo estudiado

previamente. Se dividieron a los estudiantes en 2 grupos y se alinearon en hileras a 2 metros del tablero. Cuando la docente decía en inglés una de las partes del cuerpo, los dos primeros estudiantes de cada hilera tenían que correr a tocar la figura correspondiente y repetir el nombre en inglés. El grupo con más aciertos ganaba. Durante los juegos se les dice a los estudiantes la importancia de cuidar su cuerpo mientras juegan y el de sus compañeros.

En el momento de cierre, los estudiantes pusieron en práctica lo estudiado. Se le entregó a cada estudiante un cuarto de cartón paja para que dibujaran, pintaran y rellenaran su propio cuerpo. Mientras realizaban la actividad, la docente pasaba de puesto en puesto preguntando cómo se dice en inglés cada parte del cuerpo que señalaba. Como producto final cada estudiante entregó el cuarto de cartón paja y nombraba en inglés cada una de las partes del cuerpo estudiadas mientras las señala.

La segunda actividad “Jugando aprendo vocabulario básico de los animales domésticos” tuvo una duración de 2 horas. Para esta actividad se consideraron las competencias propuestas por el MEN (2016). Estas competencias se adaptaron a los objetivos y necesidades de los estudiantes. Las competencias adaptadas incluyen que los estudiantes de preescolar reconocieran de forma oral los animales domésticos en inglés, nombraran los animales domésticos utilizando el segundo idioma, relacionaran las palabras de la L2 que escuchan con imágenes alusivas a los 5 animales domésticos estudiados y actividades de juego, siguieran directrices simples en la L2 cuando se les comunican lento y claro, que los estudiantes reconocieran la relevancia de cuidar el medio ambiente (MEN, 2016).

Para esta actividad se adaptaron los aprendizajes esperados del MEN (2016). Los cuales se adaptaron a los objetivos y necesidades de los estudiantes. Estos aprendizajes esperados incluyen que los estudiantes de preescolar reconocieran de forma oral los animales domésticos

en inglés, pronunciaran los animales domésticos utilizando el idioma inglés, relacionaran las palabras de la L2 que escuchan con imágenes alusivas a los 5 animales domésticos estudiados y actividades de juego, siguieran directrices simples en la L2 cuando se les comunican lento y claro y reconocieran la relevancia de cuidar el medio ambiente y realizaran acciones en pro del cuidado al votar la basura a la caneca o reciclar (MEN, 2016).

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la segunda actividad tuvo 3 momentos y el producto final. En el primer momento, se introdujo el tema de los animales domésticos en inglés, y se realizaron preguntas para refrescar los conocimientos previos de los animales domésticos en español, utilizando figuras en fomi de los animales a estudiar (dog, cat, mouse, fish y bird). Luego, la docente dice en inglés los animales domésticos mientras los señala, y los estudiantes repiten la pronunciación.

En el momento de desarrollo de la actividad se llevaron a cabo 3 juegos; el primero fue de la canción “I Have a pet, en este juego se les pidió a los estudiantes que siguieran la canción y los movimientos, para el segundo juego denominado “adivina el animal” la docente hizo descripciones de los animales domésticos y los estudiantes adivinaban qué animal estaba describiendo la docente y lo decían en Inglés (la docente se apoyó con un Power Point para hacer las descripciones y para mostrar el animal doméstico descrito), en el tercer juego denominado “Atrapar al animal doméstico” consistía en pintar dividir en 5 grupos a los estudiantes, a cada grupo se le asignó un animal y se les pintó la cara del distribuyeron los grupos en diferentes zonas del salón, el grupo cuyo animal nombrara la docente debía huir de los demás que tenían que ir a atraparlo, el grupo debe huir de los demás estudiantes quienes irán detrás de ellos a atraparlos, el grupo que más tiempo resistiera en no dejarse atrapar ganaba.

En el momento de cierre de la segunda actividad denominado “La lotería de animales

domésticos” Los estudiantes pintaron las imágenes que la docente iba mostrando y pronunciando en inglés, los estudiantes repetían la pronunciación después de la docente y pintaban la imagen correspondiente. Para el momento de cierre de la segunda actividad, cada estudiante presentó su lotería y señalaba y nombraba el nombre de cada animal doméstico que había pintado y estudiado previamente.

La tercera actividad “Jugando aprendo vocabulario básico de los colores primarios en inglés” se diseñó para ser implementada en 2 horas. Para esta actividad se consideraron las competencias propuestas por el MEN (2016). Las competencias adaptadas incluyen que los estudiantes de preescolar reconocieran de forma oral colores primarios en inglés, nombraran los colores primarios utilizando el idioma inglés, relacionaran las palabras estudiadas en el segundo idioma con imágenes alusivas con colores primarios y actividades de juego, siguieran directrices simples en la L2 cuando se les comunican lento y claro (MEN, 2016).

Para esta actividad se adaptaron los aprendizajes esperados del MEN, estos aprendizajes esperados incluyen que los estudiantes de preescolar reconocieran de forma oral los colores primarios en inglés, nombraran los colores primarios utilizando el idioma inglés, relacionaran las palabras en el segundo idioma que escucha con imágenes alusivas a los colores primarios y actividades de juego, siguieran directrices simples en la L2 cuando se les comunica lento y claro (MEN, 2016).

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la segunda actividad tuvo 3 momentos y el producto final. En el primer momento, se introdujo el tema de los colores primarios en inglés, y se realizaron preguntas para refrescar los conocimientos previos de los colores primarios en español, utilizando figuras en fomi de los colores a estudiar (Red, Yellow y blu). Luego, la docente dice en inglés los colores primarios mientras los señala, y los estudiantes

repiten la pronunciación.

En el momento de desarrollo de la actividad se llevaron a cabo 3 juegos; el primero fue de la canción “Primary colors”, en este juego se les pidió a los estudiantes que siguieran la canción y los movimientos, el segundo juego se denominó “veo, veo” este juego consistía en dividir a los estudiantes en 4 grupos, la docente hacía descripciones sobre un objeto y los estudiantes buscaban el objeto y decían de qué color es (decían el color en inglés), el primer grupo que encontrara el objeto y nombrara el color en inglés ganaba un punto, el grupo que más puntos acumulara ganaba, el tercer juego denominado “Saymon says consistía en que la docente decía "Saymon says touch something blue " y estudiantes tocaban un objeto azul y decían el color en inglés.

Para el momento de cierre, en un octavo de cartón paja los estudiantes debían realizar un arcoíris con los colores primarios y secundarios; para ello se pinta la mitad de unas bolitas blancas de tela con temperas (para los colores secundarios deben mezclar los colores primarios) y pegarlas en los círculos blancos para completar el arcoíris.

Para el producto final, cada estudiante entrega su cartón paja con el arcoíris y dice en inglés los colores primarios mientras los señala.

### **Enfoque Didáctico**

Los estudiantes de preescolar se encuentran en una etapa temprana de su desarrollo, donde el juego es una forma natural y efectiva de aprender. Las actividades basadas en juegos son apropiadas para su edad, ya que los niños en esta etapa están ansiosos por explorar y descubrir el mundo a través de la acción y la experimentación; las actividades de juego son intrínsecamente motivadoras y se ajustan a su nivel de desarrollo cognitivo y social.

Dado que los estudiantes no tienen conocimientos previos de inglés, las actividades se diseñaron para ser simples y accesibles; se enfocan en la enseñanza de vocabulario básico que se relaciona con partes del cuerpo, animales y colores en inglés. Además, se utilizan estrategias visuales y auditivas para ayudar a los estudiantes a asociar palabras en inglés con imágenes y sonidos familiares.

Las actividades de juego son particularmente efectivas para estos estudiantes, ya que les permiten aprender de manera experiencial y práctica. Interactuar con el vocabulario a través del juego les proporciona oportunidades concretas para aplicar lo que están aprendiendo de manera significativa.

Las actividades se diseñaron para mantener la atención de los estudiantes y fomentar su participación; Los juegos se diseñaron atractivos y divertidos, lo que ayuda a mantener la motivación y la concentración de los estudiantes a lo largo de la secuencia didáctica.

Se debe tener en cuenta que los estudiantes en preescolar pueden tener diferentes niveles de desarrollo y habilidades. Por lo tanto, las actividades se diseñaron para que sean flexibles y permitan la adaptación para satisfacer las necesidades individuales, se ofrece apoyo adicional a aquellos estudiantes que puedan necesitarlo.

La secuencia didáctica se ha diseñado teniendo en cuenta el diagnóstico del grupo de

estudiantes, donde se destaca su interés en el juego, el dibujo y la pintura, así como la falta de conocimiento de vocabulario básico en inglés. Para abordar la falta de participación en clase, se han seleccionado actividades lúdicas y centradas en juegos, aprovechando el interés natural de los estudiantes en el juego como motivación para el aprendizaje. La secuencia se enfoca en enseñar vocabulario básico, incluyendo partes del cuerpo, animales y colores, para superar la carencia de vocabulario básico. Considerando los ritmos de aprendizaje moderados de los estudiantes, se permite la adaptación individualizada mediante actividades de juego, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo. La planificación se basa en estilos y ritmos de aprendizaje, priorizando las preferencias de los estudiantes y proporcionando apoyo individualizado para crear un entorno educativo inclusivo y personalizado.

La secuencia didáctica está meticulosamente diseñada para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de preescolar del grupo A. Se destaca la relevancia del contenido al enfocarse en la enseñanza de vocabulario básico en inglés sobre partes del cuerpo, animales y colores, abordando directamente la carencia de conocimiento identificada en el diagnóstico. La planificación también tiene en cuenta los profundos intereses de los estudiantes en actividades lúdicas, utilizando el juego como un enfoque principal para aprovechar su motivación intrínseca y garantizar su participación activa. Además, la diversidad de estilos de aprendizaje se aborda mediante enfoques visuales, auditivos y táctiles, permitiendo a los estudiantes aprender de manera efectiva según sus preferencias. La flexibilidad en el ritmo de aprendizaje se incorpora para atender a los ritmos moderados identificados, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo. Desde la introducción visual con figuras de fomi hasta actividades táctiles como "Identificar y Despegar Partes del Cuerpo del Tablero" y creativas como "Rellenar Silueta del Cuerpo Humano con Plastilina", cada actividad se adapta a diferentes estilos y necesidades,

formando un conjunto variado y completo centrado en la experiencia práctica, el movimiento, la música y la interacción.

La secuencia didáctica se enfoca en el desarrollo de competencias específicas en partes del cuerpo en inglés, animales domésticos en inglés y colores primarios en inglés. Para las partes del cuerpo, se utilizan figuras grandes y flash cards interactivas, junto con juegos como "Saymon says", para fomentar la identificación, comprensión del género y seguimiento de instrucciones en inglés. En cuanto a los animales domésticos, figuras grandes y juegos como "Adivina el animal" permiten el reconocimiento y relación de palabras en inglés con imágenes de manera lúdica. Para los colores primarios, actividades visuales y prácticas como la creación de un arcoíris vinculan palabras en inglés con colores y promueven la comprensión del vocabulario. Además, la secuencia aborda la relevancia del cuidado del cuerpo y el medio ambiente mediante actividades como "rellenar con plastilina una silueta del cuerpo humano" y aspectos de respeto y cuidado en juegos como "votar la basura a la caneca o reciclar". En resumen, la variedad de actividades interactivas y prácticas contribuye al desarrollo integral de las competencias, destacando la relevancia de estos aprendizajes en la vida cotidiana de los estudiantes.

Abordar los saberes previos en una secuencia didáctica es esencial por varias razones. En primer lugar, permite establecer una conexión significativa entre el conocimiento previo de los estudiantes y el nuevo contenido, haciendo que el aprendizaje sea más relevante. Además, posibilita la individualización del aprendizaje al adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades específicas de cada estudiante, especialmente en entornos educativos diversos. También contribuye a reducir la ansiedad de los estudiantes al proporcionarles un punto de partida familiar, aumentando así su confianza y motivación para aprender. Por último, abordar los saberes previos facilita la detección y corrección de malentendidos, construyendo una base

sólida de conocimiento y evitando la perpetuación de errores.

La secuencia didáctica es innovadora, diferente, y sobre todo cautivadora para el tipo de población con la que se pretende trabajar, pero hay que tener en cuenta que es beneficioso adaptarla y mejorarla según las necesidades cambiantes de los estudiantes, la retroalimentación recibida y las mejores prácticas pedagógicas, el uso de juegos como estrategia pedagógica puede ser altamente motivador para los estudiantes. Si se ha observado que los estudiantes se involucran activamente y muestran interés en el aprendizaje a través de esta secuencia, es una razón para continuar. Sin embargo, es esencial llevar a cabo una evaluación crítica y reflexiva de la secuencia didáctica para asegurarse de que sigue siendo relevante y efectiva. La adaptación y la mejora constante son fundamentales en la educación. Además, es importante estar dispuesto a explorar nuevas estrategias pedagógicas y enfoques si se identifican áreas de mejora o necesidades cambiantes en el aprendizaje de los estudiantes. La toma de decisiones debe basarse en el mejor interés de los estudiantes y en el logro de los objetivos educativos.

El proceso de planificación de una secuencia didáctica se revela como esencial en la enseñanza, brindando a los futuros docentes la capacidad de lograr varios hitos significativos. Estos incluyen la definición de objetivos claros que orientan la enseñanza, el diseño de actividades significativas y relevantes para fomentar un aprendizaje más profundo, y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes, mejorando así la efectividad de la enseñanza. La elección de estrategias pedagógicas apropiadas, la secuenciación lógica de contenidos y el fomento de la motivación contribuyen a un ambiente de aprendizaje positivo. Además, la planificación bien estructurada mejora la organización y gestión del tiempo en el aula, y proporciona oportunidades para la reflexión y el aprendizaje continuo del docente.

## **Implementación**

La actividad número 1 se implementó en una sola sesión de 2 horas, el tema trabajado fue el vocabulario básico de las partes del cuerpo en inglés, esta actividad tuvo 3 momentos que se dividieron en momento de inicio, momento de desarrollo y momento de cierre.

La actividad 1 se enfocó en enseñar las partes del cuerpo en inglés a estudiantes de preescolar sin conocimiento previo del idioma. Se utilizaron materiales como figuras grandes de fomi y flash cards con movimiento para hacer el aprendizaje más accesible y atractivo. La inclusión de la canción "Head, Shoulders, Knees and Toes" y el juego "Saymon says" fue especialmente efectiva, generando motivación y captando la atención de los estudiantes. El enfoque en vocabulario básico y la comunicación clara de instrucciones adaptadas a la comprensión de los estudiantes preescolares fueron aspectos destacados.

La implementación exitosa de la actividad 1 de enseñanza de partes del cuerpo en inglés para estudiantes de preescolar se destacó por la selección efectiva de materiales, la organización adecuada del espacio y la disposición positiva de los estudiantes. El uso de figuras grandes de fomi y flash cards con movimiento facilitó la identificación táctil y visual de las partes del cuerpo. La canción "Head, Shoulders, Knees and Toes" aportó un elemento auditivo divertido para reforzar el vocabulario. La disposición del espacio, amplio y claro, permitió la participación activa y la interacción con los materiales. La presencia de un tablero contribuyó a focalizar la atención de los estudiantes. La actividad fomentó la colaboración grupal a través de juegos como "Saymon says" y la canción, asegurando la participación comprometida de todos los estudiantes en el grupo.

La efectividad de la implementación de la actividad 1, centrada en enseñar partes del cuerpo en inglés a estudiantes de preescolar, se vio respaldada por la elección de materiales

visuales y táctiles, la organización del espacio y la disposición de los estudiantes para una interacción activa. La planeación del tiempo demostró consideración por las características de los estudiantes preescolares. El momento inicial de 20 minutos fue breve pero efectivo para mantener la atención, introduciendo la canción "Head, Shoulders, Knees and Toes". El desarrollo de la actividad principal durante 60 minutos permitió una participación prolongada en juegos interactivos y actividades con flash cards y figuras de fomi. El momento de cierre, con 40 minutos dedicados a actividades creativas como dibujar y pintar sus propios cuerpos, contribuyó a la consolidación del aprendizaje. En general, la distribución del tiempo equilibró la necesidad de mantener la atención con la participación activa y la consolidación del aprendizaje, adaptándose a las necesidades específicas de los estudiantes preescolares.

La estrategia de evaluación se enfoca en identificar competencias de los estudiantes de la siguiente manera: primero, evaluando su capacidad para identificar y nombrar partes del cuerpo en inglés durante la actividad de dibujo; segundo, mediante preguntas que relacionan palabras en inglés con imágenes en los dibujos, evaluando la conexión entre términos y representaciones visuales; tercero, observando la habilidad de seguir instrucciones en inglés durante la actividad de dibujo y modelado con plastilina; y finalmente, evaluando el reconocimiento y la demostración de cuidado y consideración hacia el propio cuerpo y el de sus compañeros, observando el cumplimiento de reglas de comportamiento establecidas.

Como docente, me enfoqué en facilitar el aprendizaje mediante una secuencia didáctica diseñada para abordar las necesidades e intereses de los estudiantes, cubriendo temas como partes del cuerpo, animales y colores en inglés a través de actividades lúdicas. Prioricé la participación activa con juegos e interacciones prácticas, fomentando la comprensión y retención del contenido. Promoví el uso del inglés en situaciones cotidianas, incluyendo evaluaciones

formativas para adaptar la enseñanza en tiempo real. También integré actividades que desarrollaron habilidades socioemocionales, como el respeto a las reglas y el cuidado del entorno. En resumen, mi enfoque creó un ambiente interactivo y significativo que estimuló el interés de los estudiantes y contribuyó al logro de los objetivos de aprendizaje.

En la actividad 1 de la secuencia didáctica, los recursos didácticos desempeñaron un papel crucial en el logro de los aprendizajes esperados. Las figuras grandes de fomi representando un niño y una niña facilitaron la identificación de las partes del cuerpo en inglés y reforzando la asociación del género. La canción "Head, Shoulders, Knees and Toes" fue efectiva para enseñar vocabulario y pronunciación, involucrando la repetición y el canto para mejorar la retención. Las flash cards en movimiento ofrecieron una representación dinámica, fortaleciendo la conexión entre las palabras en inglés y las imágenes de las partes del cuerpo. El juego "Saymon says" permitió a los estudiantes seguir direcciones en inglés, practicando la identificación y el nombramiento de las partes del cuerpo. La actividad táctil de nombrar y tocar partes del cuerpo en un tablero reforzó la memorización y comprensión.

La actividad 2 “Jugando aprendo vocabulario básico de los animales domésticos” tuvo una duración de 2 horas y se estructuró en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. Adaptada para estudiantes con poca experiencia en inglés, se utilizaron recursos visuales y actividades lúdicas, como figuras grandes y juegos interactivos. La implementación exitosa se respaldó con la elección acertada de materiales, organización del espacio y disposición de los estudiantes. Las figuras grandes y la canción "I have a pet" facilitaron la presentación visual y auditiva, mientras que la distribución del espacio y la disposición en grupos promovieron la interacción y la práctica del vocabulario de manera efectiva.

La planificación del tiempo se adaptó eficazmente a las necesidades educativas de los

estudiantes. El momento inicial de 20 minutos se dedicó a introducir y familiarizar a los estudiantes con los nombres de los animales domésticos en inglés, utilizando actividades interactivas de pronunciación y repetición. El desarrollo de la actividad, con 60 minutos, permitió la realización de actividades extensas como cantar la canción "I have a pet" y participar en juegos como "Adivina el animal" y "Atrapar al animal doméstico". Este período facilitó la participación activa y la práctica del contenido aprendido. El momento de cierre, con 40 minutos para el juego de la lotería de animales domésticos, fue adecuado para consolidar el aprendizaje y aplicar el vocabulario en inglés a través de la pintura, promoviendo la retención del vocabulario.

La estrategia de evaluación de la actividad 2, que implica que cada estudiante presente su lotería de animales domésticos y pronuncie el nombre de cada animal mientras lo señala, se ajustó de manera adecuada a las necesidades educativas de los participantes. Esta estrategia favoreció la participación activa, ya que al presentar sus loterías y nombrar los animales en inglés, los estudiantes demostraron comprensión y habilidades de expresión oral. Al pronunciar los nombres mientras señalaban, practicaron la pronunciación de las palabras en inglés. La evaluación individual permitió identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante en relación con el aprendizaje de los nombres de los animales domésticos en inglés.

Además, la estrategia de evaluación proporciona una oportunidad para que los estudiantes exhiban habilidades lingüísticas y demuestren comprensión del contenido. Además, permite la evaluación individual, consistente con la planificación de evaluación a nivel personal.

La ejecución de la actividad 2, con juegos como "I have a pet", adivinanzas de animales domésticos y atrapar el animal, cumplió con los aprendizajes esperados. Los estudiantes mejoraron el reconocimiento oral y la pronunciación de animales en inglés. La asociación entre palabras e imágenes se fortaleció con juegos como adivinar y atrapar, promoviendo la

comprensión visual del lenguaje. Se practicó la capacidad de seguir instrucciones en inglés, y la actividad de adivinar el animal impulsó la conciencia ambiental al destacar el cuidado de los animales y el medio ambiente.

La estrategia de evaluación empleada facilita la identificación del logro de competencias de los estudiantes de la siguiente manera: durante la presentación de loterías de animales domésticos, demostraron habilidad al reconocer oralmente y nombrar los animales en inglés. La estrategia también evaluó la capacidad de relacionar palabras en inglés con imágenes y actividades, evidenciando la habilidad para asociar vocabulario con representaciones visuales. Asimismo, al seguir instrucciones en inglés de manera clara y lenta durante la presentación de loterías, se evaluó efectivamente la competencia de comprensión y seguimiento de instrucciones. Aunque la evaluación no abordó directamente la competencia sobre la relevancia de cuidar el medio ambiente, se promovió la comprensión de esta importancia a través de actividades previas relacionadas con los animales domésticos.

Durante la intervención, me enfoqué en fomentar el uso comunicativo del inglés para lograr el aprendizaje esperado. Desde el principio, motivé a los estudiantes a pronunciar palabras y frases en inglés, utilizando actividades interactivas y lúdicas como "Adivina el animal" y la canción "I have a pet". La estrategia de asociar palabras en inglés con imágenes facilitó la comprensión y retención del vocabulario, y la evaluación formativa mediante la lotería de animales domésticos aumentó el compromiso de los estudiantes. En la actividad centrada en animales domésticos, los recursos didácticos, como figuras de animales en fomi y juegos, se alinearon eficazmente con la planificación, contribuyendo a la participación activa y práctica del inglés de manera lúdica, y la pronunciación clara facilitó la comprensión y reproducción adecuada de los sonidos en inglés.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

En la implementación de la secuencia didáctica, que se llevó a cabo durante este cuarto periodo académico en la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán con los estudiantes de preescolar, se obtuvieron resultados significativos para esta investigación; la implementación de la secuencia didáctica del juego para la enseñanza de vocabulario básico en inglés fue efectiva para el logro de los propósitos previamente trazados; se logró mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de inglés, se desarrolló la habilidad oral de los estudiantes de preescolar, los estudiantes fueron capaces de identificar, nombrar y relacionar vocabulario básico en inglés de las partes del cuerpo y los animales domésticos con imágenes, conceptos y actividades de juego, se logró proporcionar espacios y experiencias lúdicas en donde los niños entraron en contacto con la segunda lengua inglés de forma creativa y significativa para su aprendizaje, debido a la naturaleza lúdica de las actividades se logró motivar a los estudiantes durante la implementación de esta secuencia, esto se evidenció en el disfrute que mostraron los estudiantes durante el desarrollo de las actividades y en el empeño que pusieron en cada actividad, esto gracias a que se aborda a través del juego.

Durante la intervención de la secuencia didáctica el aspecto a resaltar que fue fortaleza de esta práctica fue el manejo y control de grupo, gracias a la experiencia que adquirí en mis prácticas pedagógicas con estudiantes de preescolar pude poner en práctica ciertas técnicas de manejo y control de grupo, una de las técnicas que usé fue los cambios en las actividades; se diseñaron varias actividades de juego para que los estudiantes no estuvieran mucho tiempo haciendo una misma actividad porque eso los aburre, es por ello que Dobson manifiesta que se recomienda a los profesores no utilizar el mismo juego por tanto tiempo, los juegos deben ser variados para que los estudiantes no se aburran ni se desanimen de jugar lo mismo una y otra vez

(1997). En la implementación hubieron actividades que les dedicamos más tiempo que a otras, cuando noté que algunas les atraía más les dedicaba más tiempo, todas las actividades de juego tenían un mismo objetivo que era la adquisición de vocabulario y mejorar la habilidad oral, en este sentido pasar de una a otra no generó un inconveniente, por el contrario los mantuvo interesados por la siguiente actividad y pudimos practicar el vocabulario con diferentes actividades de juego, además los mantuvo motivados y centrados en el vocabulario a estudiar.

Otra de las técnicas fue reconocer el esfuerzo y empeño de los estudiantes en cada actividad; en cada oportunidad que tenía resaltaba su esfuerzo y empeño, a los niños que tenían dificultad con la pronunciación o alguna actividad los apoyaba y les decía palabras motivadoras, resaltaba mucho sus puntos positivos. Pero así como hubieron fortalezas, hubieron debilidades, los recursos son importantes, olvidé llevar dos recursos importantes para dos actividades, uno fue el Excel con imágenes de apoyo para hacer descripciones sobre animales domésticos para que los estudiantes adivinaran, lo solucioné haciendo las descripciones y mostrándoles imágenes de Google a los estudiantes, la segunda fue las pinturitas, afortunadamente la docente tenía unos marcadores especiales para pintar en la piel de la cara de los estudiantes, la reflexión que deja este punto es que debemos solucionar, si algo no sale como esperamos o no tenemos el recurso buscamos una alternativa para lograr lo planeado.

Los estudiantes de preescolar del colegio Jorge Eliecer Gaitán necesitan continuar con este proceso de aprendizaje de vocabulario básico de inglés para no perder los conocimientos previamente adquiridos, para ello es importante seguir incorporando actividades de juego, por ejemplo. jugar a la doctora o doctor para que los estudiantes nombren e identifiquen las partes del cuerpo, incorporar actividades prácticas, actividades de juego en contextos reales para que los estudiantes puedan aplicar el conocimiento adquiridos sobre vocabulario básico, un ejemplo

de juego en contexto real sería cuidar la tienda de mascotas, para que los estudiantes nombren en inglés los animales domésticos.

Lo que favoreció el logro de los aprendizajes de los estudiantes del colegio Jorge Eliecer Gaitán fue la incorporación de diferentes juegos que involucraban recursos visuales, juegos prácticos de vocabulario, canciones, figuras en fomi, que les permitieron adquirir conocimiento de vocabulario básico de las partes del cuerpo y los animales domésticos, ponerlo en práctica el conocimiento y aplicarlo en contextos reales de juego. Además, durante las actividades estuve apoyando a aquellos estudiantes que tenían dificultad con la pronunciación de vocabulario y reforzando el de los demás estudiantes, esto permitió que todos estuvieran a la par. Estas acciones permitieron y facilitaron la comprensión y retención de vocabulario y los conceptos.

Durante la intervención uno de los aspectos que influyó en el logro de los aprendizajes esperado fue el acompañamiento que se realizó en cada momento de cada actividad diseñada, hacer acompañamiento grupal e individual ayudó a que los estudiantes tuvieran más claridad sobre el tema, sobre el vocabulario, la pronunciación y a relacionar el vocabulario con imágenes mentales y físicas. Otro aspecto que influyó fueron los tipos de juegos que se planearon para las intervenciones, los juegos como Simon dice, adivinar el animal doméstico, representar animales domésticos, tocar la parte del cuerpo mencionada, juegos grupales e individuales, las reglas, estructuras y características de los juegos fueron adecuadas para la edad y gusto de los estudiantes, es por ello que para obtener resultados significativos y positivos con los juegos como estrategia de enseñanza es realmente relevante investigar los tipos de juegos, cómo se pueden utilizar y sus ventajas particulares que puedan beneficiar la enseñanza aprendizaje en el aula (Siek-Piskozub, 1995). En este sentido, el juego puede beneficiar el aprendizaje de la L2 siempre que se adapten a las necesidades didácticas y se aproveche la motivación intrínseca que

el juego provoca en los niños.

La implementación tuvo una dificultad con las fechas de implementación, la docente titular de preescolar pudo brindarme una jornada de la mañana, es decir, tuve que implementar las dos sesiones en un día en la jornada de la mañana, pero esto no fue un limitante, se logró implementar las dos sesiones y obtener los resultados esperados gracias a que el juego fue el protagonista y la clave para mantenerlos motivados a prender vocabulario en inglés, el juego tiene el poder de generar una actitud altamente positiva en los niños hacia el inglés, ya que crea situaciones de comunicación genuina que van más allá de las interacciones verbales mecánicas presentes en métodos tradicionales repetitivos o en simples preguntas y respuestas (Serrano, 1981).

Es importante resaltar para las futuras implementaciones que hay que conocer e investigar sobre los juegos antes de usarlos, deben ser acordes a la edad de los niños, darles un propósito, no sólo se trata de jugar por ocio, el juego debe tener un fin educativo, hay que adaptar ciertos juegos al tipo de población al que nos vamos a dirigir y con quienes vamos a implementar, hay que dejar claras las reglas de los juegos para que los estudiantes no pierdan de vista el objetivo del juego mientras juegan, hay que diseñar o adaptar varios juegos, si uno de estos juegos no es del agrado de los estudiantes se pasa a otro, se debe aprovechar aquellos juegos que logren ser más atractivos para los estudiantes.

En relación con la pregunta de investigación, esta pregunta de investigación trataba de dar respuesta a ¿Cómo la implementación de una secuencia didáctica centrada en el juego mejora los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- enfocada en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán? A lo cual se pudo obtener la siguiente respuesta gracias a la implementación de la secuencia

didáctica: la implementación de una secuencia didáctica centrada en el juego proporciona un enfoque dinámico, efectivo y enriquecedor para mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico en inglés, específicamente en la habilidad oral de los estudiantes de preescolar; el juego se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que aprovecha la motivación natural de los niños y crea un ambiente propicio para el aprendizaje efectivo.

Desde mi rol como docente, destaco de la planeación didáctica que tuvo unos objetivos claros, se consideró las necesidades de los estudiantes, sus gustos, se seleccionaron estrategias y recursos adecuados para la edad y nivel de Inglés de los estudiantes, se diseñaron juegos y actividades significativas para la enseñanza de vocabulario básico en inglés y se mantuvo la motivación de los estudiantes durante las sesiones.

En cuanto a mi posición respecto a la planeación, considero que fue acertado usar y adaptar los juegos que se implementaron para enseñar vocabulario básico en inglés a los estudiantes de preescolar, fue valioso e importante el tiempo que me tomé para diseñar y adaptar los juegos para obtener los objetivos, así como tomarme el tiempo para investigar cómo se puede usar el juego con un fin educativo, resalto que gracias a la planeación cuidadosa de la secuencia didáctica se logró dar respuesta a la pregunta de investigación y obtener los objetivos previamente trazados.

La planeación es esencial en la práctica pedagógica porque proporciona objetivos claros, organización, adaptación a las necesidades de los estudiantes, eficiencia en el uso del tiempo, evaluación del progreso, motivación, seguimiento, y facilita la comunicación con otros educadores y padres. En resumen, la planeación mejora la efectividad y el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje.

## Conclusiones

Este proyecto de investigación se realizó con los propósitos de mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- desarrollando la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, a través del juego como estrategia pedagógica, propiciar espacios y experiencias lúdicas en donde los niños entren en contacto con la segunda lengua – inglés- de manera creativa y significativa para su aprendizaje y determinar el impacto de la secuencia didáctica.

Teniendo en cuenta lo mencionad anteriormente, realizar un diagnóstico inicial con la población que va a realizar la investigación, teniendo en cuenta la problemática objeto de estudio, permite tener un punto de partida y una perspectiva amplia de la situación en cuestión, permitiendo así descubrir, percibir, describir todo lo que acontece con respecto a las acciones de la población durante la ejecución de la investigación. Al analizar el nivel de aprendizaje de inglés que tenían los alumnos de preescolar, se pudo determinar que tenían poco conocimiento del mismo, es por ello que surgió la necesidad de utilizar una estrategia que favoreciera el aprendizaje de vocabulario, en la búsqueda de estrategias se pensó en una forma diferente y divertida de aprender vocabulario y que mejor que algo que ellos quieren hacer casi todo el tiempo, que es jugar, es ahí donde nace la idea de investigar como el juego mejorar los procesos de aprendizaje de vocabulario básico de la segunda lengua – inglés- desarrollando la habilidad oral de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán.

Los juegos implementados con los alumnos de preescolar fueron un gran apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario porque permitieron que los alumnos participaran activamente en las sesiones, se motivaran, se divirtieran, además el juego promovió valores personales, el desarrollo de conocimientos, competencias sociales y emocionales,

produjo alegría, diversión, comodidad y placer, y eso provocó una interacción con el idioma inglés y una adquisición de vocabulario básico.

La estrategia de juego hizo que los alumnos de preescolar utilizaran su creatividad, construyeran su lenguaje en el idioma inglés a través de canciones, juegos, dibujo, pintura, y diferentes actividades, de esta manera se logró favorecer la construcción de esquemas comunicativos porque se orienta una clase de manera más natural, diferente, divertida, motivadora y espontánea, de esta manera se logra que haya un acercamiento por parte de los alumnos a la L2.

Es conveniente seleccionar un juego que responda no sólo a las expectativas de profesores y alumnos, esta debe ser una tarea minuciosa, ya que se debe tener en cuenta la versatilidad del juego, su pertinencia en función de la edad de quien lo va a ejecutar, los contenidos adecuados y ajustados al objetivo esperado. Lo anterior permite que, como consecuencia de su uso sistemático y de la repetición de las acciones dispuestas en el juego, sea posible aprender e incrementar el vocabulario en la segunda lengua.

Finalmente, resulta crucial llevar a cabo la introducción del juego en el entorno educativo de manera dirigida y bien estructurada. No solo es la implementación del juego lo que contribuye a mejorar el aprendizaje de un idioma extranjero, sino también la cuidadosa planificación y organización del proceso. Por ende, es imperativo que el profesor de lengua extranjera interesado en emplear el juego como herramienta educativa en su método de enseñanza desarrolle juegos que no solo hagan que los estudiantes se sientan más cómodos interactuando con sus compañeros, sino que también impulsen la comunicación en el idioma extranjero entre los alumnos.

### Referencias Bibliográficas

Dörnyei, Z. (1998). *Motivation in second and foreign language learning*. California: Editorial CILT.

*El uso de juegos para la enseñanza del inglés*. (2019, October 1). Huellas Revista.

<https://es.scribd.com/document/479398513/4623-Texto-del-articulo-17649-1-10-20190611-1>

Lightbown, P. (2004). *Early Childhood Bilingualism*. England: Oxford University Press

Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.

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

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). *MALLAS DE APRENDIZAJE DE INGLÉS PARA TRANSICIÓN A 5º DE PRIMARIA* (pp. 23–24). Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional. [file:///C:/Users/juanh/Downloads/Mallas-de-Aprendizaje\\_%20Inglés%20Transición%20a%20quinto.pdf](file:///C:/Users/juanh/Downloads/Mallas-de-Aprendizaje_%20Inglés%20Transición%20a%20quinto.pdf)

Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*.

[Objeto\_virtual\_de\_Informacion\_OVI]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. [https://doi-](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

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

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](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1)

Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. Avances En Psicología, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Serrano, M. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del idioma inglés*. España:Universidad de Zaragoza Editorial

Siek-Piskozub, T. (1995). *Gry, Zabawy i Symulacje w Procesie Glottodydaktycznym*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

<https://cloud2n.edupage.org/cloud?z%3AJ662OWcrpB9hzxc2Q0xY71EZFazrOYK2gQK%2BisI5pQ0PNVM2u1YlkriJMCmsDBH3>

Spichtinger, D. (2002). *The Spread of English and Its Appropriation*.

<http://spichtinger.net/Uni/sp-dipl3.pdf>

Tobón, S. (2018). *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/>

Valle - Arias, A. (1993). *Aprendizaje significativo y enfoques de aprendizaje: el papel del alumno en el proceso de construcción de conocimientos*. Revista de Ciencias de la Educación 156. Bilbao, España. Consultado en <http://www.pedagogia.es/>

Vosniadou, S. (2006). *Cómo aprenden los niños*. Series prácticas educativas- 7.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A.

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ayavendanoca\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EnB6WPBHNARHj\\_hYx4hbbAwBvEplYR\\_4ArjcNI2LLMbmrg?e=TqIF7N](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ayavendanoca_unadvirtual_edu_co/EnB6WPBHNARHj_hYx4hbbAwBvEplYR_4ArjcNI2LLMbmrg?e=TqIF7N)