

**Promoviendo el Aprendizaje Activo: Integración del Movimiento Corporal en la
Enseñanza del Verbo To Be**

William Alonso Marciales

Claudia Paola Pérez Ocampo

Asesor

Jenny Natalia Torres Zambrano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia- UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en el Colegio Albert Einstein con los estudiantes de cuarto grado, con el objetivo general de fomentar la narración de situaciones implementando el verbo *to be* por parte de los niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander) a través de juegos corporales y su nominación en inglés entre marzo a junio del 2024 y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada narrando y nombrando en inglés con diversión corporal compuesta 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que esta propuesta pedagógica ayuda a promover un aprendizaje significativo y duradero del verbo *to be*, así como el desarrollo de habilidades comunicativas en un segundo idioma. Además, busca fomentar la participación de los estudiantes, su motivación intrínseca y su autonomía en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Secuencia, movimiento, comunicación, aprendizaje, juego.

Abstract

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allows reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at Colegio Albert Einstein with fourth grade students, with the general objective of promoting the narration of situations implementing the verb *To be* by fourth grade children of the educational institution of Colegio Albert Einstein Cucuta (Norte de Santander) through body games and their naming in English between March to June 2024 and a method of analysis on the action in the framework of the implementation of a didactic sequence called narrating and naming in English with body fun composed 3 activities. This research exercise allowed the conclusion that this pedagogical proposal helps to promote a meaningful and lasting learning of the verb *to be*, as well as the development of communicative skills in a second language. In addition, it seeks to encourage student participation, intrinsic motivation, and autonomy in the process of learning English.

Keywords: Sequence, Movement, Communication, Learning, Game.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico	29
Implementación.....	32
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	36
Conclusiones	39
Referencias Bibliográficas	41
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica</i>	46
---	----

Introducción

El contexto educativo donde se implementaron estas actividades corresponde a un colegio llamado Albert Einstein en la ciudad de Cúcuta, ubicada en el departamento de Norte de Santander. La implementación se llevó a cabo con estudiantes de cuarto grado, con el objetivo de mejorar sus habilidades de comunicación oral en inglés a través de una secuencia didáctica diseñada para ese fin específico. En este colegio, se evidencia una preocupación por el desarrollo integral de los estudiantes, ya que se implementan actividades que van más allá del aprendizaje tradicional en el aula. Se busca fomentar la participación de los estudiantes, su motivación y el aprendizaje a través de experiencias lúdicas y dinámicas, como juegos y actividades grupales.

Además, se menciona la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales, lo que indica un enfoque inclusivo en la enseñanza. Esta aproximación considera las diferencias individuales de los estudiantes y busca proporcionarles oportunidades equitativas de aprendizaje. El contexto educativo en el colegio Albert Einstein se caracteriza por un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que promueve la participación, la diversidad y el aprendizaje significativo a través de metodologías innovadoras y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

En cuanto al objetivo de la propuesta es Implementar un enfoque pedagógico centrado en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, específicamente el uso del verbo *to be*, para los estudiantes del grado cuarto en el Colegio Albert Einstein de Cúcuta, Norte de Santander. El objetivo es mejorar la capacidad de los estudiantes para identificar, comprender y utilizar el verbo *to be* en diferentes contextos comunicativos, promoviendo su participación activa y el desarrollo de oraciones simples de manera correcta y natural. Este enfoque busca adaptarse a la diversidad de niveles de competencia en inglés y las características socioeconómicas variadas de

los estudiantes, garantizando su participación plena y su desarrollo integral en el dominio del idioma inglés.

En cuanto a la justificación, la propuesta de implementar un enfoque pedagógico centrado en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, específicamente el uso del verbo *to be*, es crucial debido a su potencial para abordar las necesidades identificadas en el contexto educativo del Colegio Albert Einstein en Cúcuta, Norte de Santander. Esta propuesta se basa en estudios previos que respaldan la eficacia del enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas extranjeros.

Algunos autores relevantes que respaldan este enfoque incluyen a Pimienta Prieto (2008), quien destaca las implicaciones del constructivismo en la enseñanza y el aprendizaje, y a Kohler Herrera (2005), quien enfatiza la importancia de las estrategias de enseñanza para mejorar el aprendizaje. Del mismo modo, Sandy Delgado y Cruz Alvarado (2016) proponen una metodología innovadora para la enseñanza en educación superior, lo que refuerza la idea de adaptar enfoques pedagógicos para abordar las necesidades específicas de los estudiantes.

La implementación de este enfoque no solo mejorará la competencia lingüística de los estudiantes, sino que también fomentará su participación activa, promoviendo un aprendizaje significativo y relevante para su contexto. Además, al adaptarse a la diversidad de niveles de competencia en inglés y las características socioeconómicas variadas de los estudiantes, esta propuesta garantiza una educación inclusiva y equitativa.

La propuesta consiste en una secuencia didáctica diseñada para mejorar las habilidades comunicativas en inglés, específicamente el uso del verbo *to be*, en estudiantes de cuarto grado del Colegio Albert Einstein en Cúcuta, Norte de Santander. La secuencia incluirá tres actividades principales: Observación de video: Los estudiantes observarán un video donde se utilizará el

verbo *to be* en contextos variados para desarrollar comprensión auditiva y reconocimiento del uso del verbo en diferentes situaciones. Juego de tarjetas: Se realizará un juego interactivo donde los estudiantes transformarán situaciones cotidianas usando el verbo *to be*, fomentando la participación activa y el refuerzo del aprendizaje a través de la práctica. Actividad de completar oraciones: Los estudiantes completarán oraciones utilizando el verbo *to be* en la pizarra, promoviendo la expresión escrita y la consolidación de los conocimientos adquiridos durante las actividades anteriores.

La propuesta de secuencia didáctica tiene una importancia significativa en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, así como en la práctica pedagógica en general, por las siguientes razones: Mejora del aprendizaje del inglés: Al centrarse en el uso del verbo *to be* en inglés, la propuesta ofrece a los estudiantes la oportunidad de fortalecer sus habilidades lingüísticas en un segundo idioma. Esto es crucial en un mundo cada vez más globalizado donde el dominio del inglés es fundamental para la comunicación y el acceso a oportunidades académicas y laborales.

Las actividades planteadas en la secuencia didáctica promueven el desarrollo de habilidades comunicativas tanto orales como escritas. Al participar en actividades interactivas y prácticas, los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar su capacidad para expresarse claramente y comprender mejor el idioma. Fomento del Aprendizaje Activo: La propuesta integra actividades lúdicas y participativas que involucran a los estudiantes de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Esto contribuye a un ambiente de aula más dinámico y motivador, donde los estudiantes se sienten comprometidos y entusiastas por aprender.

Al implementar esta secuencia didáctica, los docentes tienen la oportunidad de mejorar sus prácticas pedagógicas, utilizando estrategias innovadoras y efectivas para enseñar un segundo idioma. Esto puede inspirar a otros educadores a adoptar enfoques similares,

promoviendo así una mejora continua en la calidad de la enseñanza. En resumen, la propuesta no solo beneficia directamente a los estudiantes al mejorar su competencia en inglés y habilidades comunicativas, sino que también impacta positivamente en la práctica pedagógica al promover métodos de enseñanza más efectivos y participativos.

Este estudio se basó en una secuencia didáctica titulada “Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal”, diseñada para abordar tanto objetivos específicos como el objetivo general (Palacio Tamayo, 2021). En primer lugar, los participantes llevaron a cabo la dramatización de un texto breve memorizado, empleando el verbo *to be* mediante gestos y actuación para fortalecer la comprensión y expresión oral en inglés. Luego, se desarrolló una actividad para reconocer emociones, donde los estudiantes identificaron y expresaron emociones propias y ajenas en inglés, fomentando así tanto habilidades comunicativas como emocionales.

Finalmente, se implementaron juegos corporales en inglés para involucrar activamente a los estudiantes, promoviendo la comprensión de instrucciones en inglés y fomentando la diversión y la interacción. En conjunto, esta secuencia didáctica ofreció un enfoque dinámico y participativo para el aprendizaje del inglés, integrando aspectos lingüísticos y emocionales de manera efectiva.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El Colegio Albert Einstein empezó siendo un jardín de niños y por medio de sus avances y actualizaciones desde el 2003 bajo la Resolución 002254 ofrecen educación hasta el grado cuarto de primaria. Están ubicados en la ciudad de Cúcuta- Norte de Santander, exactamente en el barrio latino en el centro de la ciudad. Buscan desde su objetivo como institución ayudar a la formación vinculada con la responsabilidad de sus propios actos, llevando consigo una buena educación en valores para ponerlos en práctica una vez esté en la sociedad (Colegio Albert Einstein, 2012).

Los estudiantes del grado cuarto en el Colegio Albert Einstein son niños enérgicos y curiosos, con una variedad de niveles de competencia en inglés. Les gusta participar en actividades prácticas y experienciales, especialmente aquellas que involucran movimiento y juego. Están ubicados en un entorno escolar acogedor y familiar, lo que contribuye a su desarrollo integral. Dada la diversidad de edades y niveles de desarrollo entre los estudiantes, así como las características socioeconómicas variadas de las familias, las demandas de aprendizaje incluyen la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas para garantizar la participación plena de todos los estudiantes. Además, es importante considerar el enfoque humanista del colegio y el alto grado de participación de los padres en la educación de sus hijos como recursos para apoyar el aprendizaje.

Los estudiantes muestran entusiasmo y participación activa cuando se involucran en actividades que incorporan el verbo *to be* en inglés a través de juegos corporales. Han demostrado progresos en su capacidad para identificar y utilizar el verbo en diferentes contextos comunicativos. Además, muestran habilidades para formar oraciones simples utilizando el verbo *to be* de manera correcta y natural actualmente, el aprendizaje se está mediando a través de

juegos corporales que implican movimiento y acción. Esta metodología ha demostrado ser efectiva para mantener la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa. Sin embargo, se observa la necesidad de proporcionar orientación adicional para aquellos estudiantes que requieran apoyo individualizado para consolidar su comprensión del verbo *to be*.

Una posible variación en la mediación del aprendizaje podría ser la integración de tecnología interactiva, como aplicaciones educativas o juegos en línea, para complementar las actividades prácticas en el aula. Esto permitiría a los estudiantes practicar el uso del verbo *to be* de manera autónoma y a su propio ritmo, proporcionando un refuerzo adicional fuera del entorno escolar. Además, se podría considerar la colaboración con los padres para crear oportunidades de práctica del idioma inglés en el hogar, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles y fomentando un ambiente de aprendizaje continuo fuera del aula (Díaz Mendoza et al., 2018).

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la narración de situaciones implementando el verbo *to be* a través de juegos corporales y su nominación en inglés por parte de las niñas y niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta “norte de Santander” desde marzo hasta junio del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la narración de situaciones implementando el verbo *to be* por parte de los niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander) a través de juegos corporales y su nominación en inglés entre marzo a junio del 2024.

Objetivos Específicos

Identificar la relación entre los estudiantes y las actividades donde se usa el cuerpo para la mejora en la narración de situaciones cotidianas y el verbo *to be*.

Motivar a la participación de los estudiantes en la expresión de narraciones usando el verbo *to be*, ayudando así a la habilidad de comunicación oral en un segundo idioma.

Determinar las mejoras alcanzadas en participación, comprensión y expresión oral de los estudiantes por medio de las actividades aplicadas.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Nation (2001), subraya la relevancia del dominio del verbo *to be* para la comunicación efectiva en inglés y para el desarrollo de habilidades lingüísticas más avanzadas. Una comprensión sólida del verbo *to be* sienta las bases para la adquisición de estructuras gramaticales más complejas y el desarrollo de la fluidez en el idioma. Es decir, destaca la importancia de que los niños en primaria adquieran de manera correcta el uso del verbo *to be*, teniendo en cuenta que es un tema básico y fundamental para todo el camino que sigue en el aprendizaje del idioma.

Podemos abordar los dos temas centrales de la pregunta de investigación: la metodología y el verbo *to be*, y la relación entre ambos. Según Brown (2013), una enseñanza significativa y contextualizada del verbo *to be* puede garantizar una comprensión profunda y duradera en los estudiantes (Castellanos Pachón, 2019). Se propone una metodología que incorpora estrategias para un aprendizaje significativo que perdure en el tiempo, especialmente al iniciar un nuevo enfoque del lenguaje donde se requiera su uso. Según Larsen Freeman (2000), se sugieren enfoques pedagógicos que integren actividades interactivas y prácticas comunicativas para el aprendizaje de idiomas. Esto conlleva a diseñar actividades que permitan a los estudiantes utilizar el verbo *to be* en contextos reales y significativos, facilitando así su comprensión y aplicación en situaciones cotidianas.

El inglés puede ser relevante en la vida del estudiante. A veces, ciertas temáticas pueden no ser utilizadas de manera óptima debido a su naturaleza repetitiva. Según Pozzo y Soloviev (2011), una lengua tiene representaciones y significados diferentes para cada grupo humano. El inglés puede ser visto como una ventana hacia oportunidades y culturas diferentes. Sin embargo,

algunos estudiantes pueden percibirlo como un objetivo difícil de alcanzar y, por lo tanto, le dan poca relevancia.

La comprensión de estructuras como el verbo *to be* puede ser relevante para las futuras narraciones que los niños realicen en su vida cotidiana. La Teoría Lingüística de Birchenal et al., (2014) proporcionan una explicación sobre lo que se denomina gramática ahormacional, que consiste en la descripción de las estructuras lingüísticas en términos de sus constituyentes o adornantes (*phrase-markers*). Como son: frase nominal (FN), frase verbal (FV), verbo (V), oración (S), artículo (ART) y nombre (N). Estos constituyentes, a su vez, equivalen a otros constituyentes; por ejemplo: S equivale a FN + V, y FN equivale a ART + N. Mediante el desarrollo de estas equivalencias, los constituyentes que conforman la oración van formándose (desviándose) hasta generar una cadena de palabras con sentido. Se ejemplifica a continuación el proceso en forma simplificada: 1. S - 2. FN + V - 3. ART + N + V - 4. El + niño + V - 5. El + niño + corre. Lo que para nosotros se refiere a que desde un inicio en el aprendizaje del idioma debes tener muy presente la estructura básica del inglés para que puedas desarrollar el lenguaje correctamente y no tener inconvenientes con los tiempos en el futuro y pasado.

La integración de juegos corporales puede tener un impacto en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés. Según Learreta y Ruano (2021), los estudiantes pueden enfrentar obstáculos en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es esencial utilizar estrategias innovadoras y mantener una actitud positiva para apoyar a los estudiantes. Reconocer y valorar cada avance, por pequeño que sea, puede contribuir a su confianza y demostrar progreso en su aprendizaje.

El juego corporal trae muchos beneficios para que los estudiantes estén motivados a la hora de aprender, en el artículo "Enseñanza de Inglés para Niños: El Método de la Imitación y el

Juego de Roles" se destaca como podemos hacer que por medio de una participación activa y las emociones el niño aprenda de una manera significativa, es decir, para toda la vida. Además de que se le da gran relevancia al uso de juego de roles en situaciones contextualizadas con vocabulario que deberá usar en su vida diaria, este enfoque lo podemos ver como una estrategia pedagógica efectiva al momento de promover un ambiente sano de aprendizaje.

Otra teoría que apoya el uso de juego y el cuerpo es la llamada neuronas espejo por (Rizzolatti et al., 2001), donde destacan que las neuronas espejo en la educación son muy importante, pues ayudan a que el educando tenga un proceso educativo efectivo y con buenos alcance de metas. Este aprendizaje se da por medio de la observación e imitación, fomentando la creatividad y generando un aprendizaje más eficaz, adquieren muchas habilidades de manera directa. Es desde ahí cómo podemos dar por sentado que el juego de roles y la imitación ayudan al adquirir mucho conocimiento de manera significativa y basada en hecho neuronal que hacen que sea más fiable el proceso.

Todos estos procesos van con el fin de que el niño tenga la capacidad de realizar narraciones de situación por medio del uso del verbo *to be*, teniendo herramientas efectivas en clase que lo ayuden a obtener un conocimiento más claro y usable en su vida diaria. Dejando como un último mensaje que con el apoyo del autor (Gee, 2015) no dice que las narraciones, como medio para dar sentido al mundo, se convierten en un vehículo poderoso para la transmisión de estas ideologías. Gee (2015), argumenta que el verbo *to be* desempeña un papel fundamental en la construcción de identidades y relaciones sociales, ejemplificado en frases como "Yo soy estudiante" o "Ella es mi amiga". Estas ideas tienen implicaciones importantes en la educación, la política y la vida social, ya que resaltan la importancia de ser consciente del poder del lenguaje y de las narrativas en la construcción de la realidad social.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En Colombia se tiene definida de una manera muy concreta la concepción de educación, de que esta es un proceso de aprendizaje constante, individual y social, en donde se debe fundamentar en que sea tenido en cuenta la persona como un ser íntegro, con derechos y deberes sobre este. Uno de los enfoques en que el gobierno ha centrado más su atención al momento de realizar ajustes en la forma de enseñar de las instituciones, son los niños, quienes, según la Ley General de Educación, Ley 115, vienen siendo estos pequeños individuos que tienen derechos y deberes y a los cuales se les debe garantizar un desarrollo holístico desde diferentes aspectos como lo son los conocimientos, lo motriz, afectivo, social y espiritual (Congreso de la República de Colombia, 1994).

Debemos tener en cuenta que el niño o la niña, aprende de manera continua y muchas veces lo hace Interactuando con un entorno propuesto, donde resuelve y da respuesta a situaciones de su cotidianidad. Desde la asignatura de inglés en la escuela y según los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, es muy importante el aprendizaje del inglés, pues desde este se ejecuta un desarrollo de competencias comunicativas en otra lengua. Al adquirir una segunda lengua el niño podrá comunicarse de manera efectiva en el contexto que lo requiera, además de que un futuro podrá tener acceso fácil a oportunidades en muchos ámbitos como laborales o educativos. Ser una persona competente con el inglés es esencial actualmente para ser un agente de cambio de nuestro país y convertirse en un ser holístico competitivo.

Desde el sistema educativo colombiano existen diferentes niveles divididos por edades, los cuales son: la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica (primaria cinco grados y secundaria cuatro grados), la educación media (dos grados y culmina con el título de bachiller), y la educación superior. Centrándonos en la educación básica, grado 4, son niños que

están entre los 8 y 9 años, a quienes los maestros deben procurar que su habilidades y competencias sean desarrolladas al máximo. Uno de los propósitos de la educación básica, según la ley general de educación es que el niño sea capaz de desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente. En el área de inglés y por medio de diferentes propuestas metodológicas, se propone al cumplimiento de este propósito, pues las actividades que se proponen apuntan específicas al desarrollo holístico de las habilidades comunicativas del idioma inglés, específicamente y desde los estándares el niño debe hablar de sí mismo, sus compañeros y las actividades cotidianas con oraciones sencillas, aunque aún no sea de una manera avanzada (Ospina Campo, 2019).

Los educadores deben procurar que todas las estrategias pedagógicas que se utilicen vayan relacionadas con los objetivos y competencias que quieren y necesitan desarrollar en sus estudiantes (Oseda Gago et al., 2020). Pues como lo dice Tobón et al., (2010), muchas veces las competencias son una propuesta vital que se relaciona con el aprendizaje significativo y desde las acciones hace que se forme un ser humano integral, haciendo al niño más autónomo, orientándose a la resolución de problemas. Esto se puede ver reflejado al adquirir una segunda lengua basado en actividades que vuelvan al niño competente en las habilidades comunicativas, pues podrá insertarse en la sociedad, haciendo uso de las habilidades adquiridas (Hernández García, 2023).

En este contexto, el aprendizaje actualmente se está mediando principalmente a través de enfoques tradicionales y métodos convencionales de enseñanza del verbo *to be* en inglés en el Colegio Albert Einstein. Según el diagnóstico realizado, estos enfoques no están logrando un dominio efectivo del verbo, lo que limita la capacidad de los estudiantes para comunicarse en inglés de manera efectiva y participar plenamente en un contexto globalizado. En palabras del

informe, "Los métodos tradicionales no están proporcionando un aprendizaje significativo y holístico del verbo *To be*. Esto indica la necesidad apremiante de variar esta forma de enseñanza, ya que no está cumpliendo con los objetivos de aprendizaje deseados (Vodniza y Hernández, 2023). Por lo tanto, se sugiere implementar estrategias más innovadoras y centradas en el estudiante para abordar este desafío específico.

En este sentido, la propuesta de gamificación para enseñar el verbo *To be* en inglés se presenta como una alternativa que va más allá de los métodos tradicionales. Según lo mencionado por Navarro (2017), la gamificación implica la integración de elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos educativos para potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al alinearse con esta tendencia, se busca estimular la participación activa de los estudiantes y fomentar un aprendizaje interactivo y divertido, superando las limitaciones de los enfoques tradicionales identificados en el diagnóstico. Esta perspectiva innovadora ofrece una oportunidad para mejorar el dominio efectivo del verbo *To be* y, en última instancia, para que los estudiantes puedan comunicarse en inglés de manera más efectiva en un contexto globalizado.

La implementación de estrategias centradas en la gamificación y el enfoque lúdico en la enseñanza del verbo *to be* puede cerrar la brecha respecto al aspecto ontológico definido al ofrecer una experiencia de aprendizaje más significativa y participativa para los estudiantes. Al introducir elementos de juego en el proceso de enseñanza, se fomenta una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes, lo que les permite desarrollar un dominio más profundo del verbo y su aplicación en diferentes contextos comunicativos. Este enfoque metodológico innovador no solo busca mejorar el aprendizaje del idioma inglés, sino también contribuir al

desarrollo integral de los estudiantes. Para conocer más detalles sobre cómo se llevará a cabo esta propuesta en la planeación didáctica, se invita al lector a consultar el siguiente apartado.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal” para alcanzar el objetivo Fomentar la narración de situaciones implementando el verbo *To be* por parte de las niñas y niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander) a través de juegos corporales y su nominación en inglés entre marzo a junio del 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en Diseñar y desarrollar unidades didácticas efectivas que aporten a mejorar la narración de situaciones en un segundo idioma por medio de juegos corporales, se estableció la actividad número uno se llama aventura con *to be* se tendrá una sesión; las competencias serán Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples. Identifico las acciones en una secuencia corta de eventos.

Escribo descripciones y narraciones cortas basadas en una secuencia de ilustraciones.

Aprendizajes esperados: Comprende el uso básico del verbo *To be* en situaciones de movimiento y juego. Describe a través de un dramatizado un texto corto memorizado, usando el verbo *to be* por medio de gestos. La descripción de la actividad es la siguiente: El docente compartirá con los educandos un video llamado Aprende inglés con Películas: La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladdín y El Rey León - verbo *to be*. Desde allí, por medio de la narración de estos diálogos, ellos podrán identificar unas palabras resaltadas en diferente color para después socializar con sus compañeros y maestro, de que se tratan y para qué sirven, así llegando a la conclusión e importancia del verbo *to be* en nuestro diario vivir y al momento de narrar historias la Estrategia de evaluación Se tendrá en cuenta la participación activa de los estudiantes en el momento de la

socialización del video visto. Y Recursos didácticos Video [link] y como producto susceptible para el análisis Narración de la situación descrita en la tarjeta utilizando el verbo *To be* de manera apropiada.

Durante el desarrollo en el Momento de desarrollo de la actividad Teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes, se les explicará el uso del verbo *To be* y la importancia en nuestras acciones cotidianas. Para comprenderlo de una mejor manera, el docente dividirá a los estudiantes en equipos iguales, ubicando unas tarjetas con situaciones cotidianas escritas en un extremo del espacio de juego y los equipos en el otro extremo. Cada equipo deberá enviar a un representante a la vez a correr hacia las tarjetas, tomar una tarjeta al azar y regresar a su equipo. Una vez de regreso, el estudiante deberá narrar la situación descrita en la tarjeta utilizando el verbo *to be* de manera apropiada. Por ejemplo, si la tarjeta dice "*There is a cat on the table*", el estudiante podría decir "*There is a cat on the table*". Si el equipo logra narrar la situación correctamente, obtienen un punto. El juego continúa con el siguiente representante de cada equipo repitiendo el proceso. La estrategia de evaluación se tendrá en cuenta los puntos obtenidos por equipo y la correcta pronunciación utilizada. Y los materiales serán Tarjetas didácticas con las situaciones cotidianas para el Momento de cierre: Al terminar el juego, se contarán los puntos obtenidos y se felicitará al grupo ganador y se motivará a los otros estudiantes a seguir practicando. Seguidamente el docente se asegurará de que los estudiantes comprendan la importancia del verbo *to be* en la narración de historias y la comunicación diaria. Los estudiantes tendrán la oportunidad de reflexionar sobre lo que aprendieron durante la actividad. Se les puede pedir que compartan cómo planean aplicar este conocimiento en su aprendizaje de inglés y en su vida cotidiana. El docente cerrará la actividad con un mensaje positivo o una cita relacionada con el aprendizaje del inglés y la comunicación efectiva. Se

animará a los estudiantes a sentirse motivados y entusiasmados por seguir aprendiendo y practicando el idioma inglés. Para la Se tendrán en cuenta la reflexión y conclusiones dadas por los estudiantes, así como los saberes que compartan los cuales fueron adquiridos a través de las actividades. Para esta actividad no se tendrá materiales.

En esta sección, el docente cerrará la actividad con un mensaje positivo o una cita relacionada con el aprendizaje del inglés y la comunicación efectiva. Se animará a los estudiantes a sentirse motivados y entusiasmados por seguir aprendiendo y practicando el idioma inglés. Se tendrán en cuenta la reflexión y conclusiones dadas por los estudiantes, así como los saberes que compartan los cuales fueron adquiridos a través de las actividades. Para esta actividad no se tendrán materiales adicionales.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en Implementar la secuencia didáctica, motivando a la participación de los estudiantes en la expresión de narraciones usando el verbo *To be*, ayudando así a la habilidad de comunicación oral en un segundo idioma.

La actividad número dos se llama Expresando mis emociones y tendrá una duración de 1 sesión, programada para el 13 de abril del 2024. Las competencias para esta actividad incluyen reconocer algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación, así como usar adecuadamente estructuras y patrones gramaticales de uso frecuente. Además, se espera que los estudiantes expresen en una palabra o frase corta cómo se sienten.

La descripción de la actividad comienza con un juego llamado "*Simon says*". En este juego, el maestro mostrará una serie de tarjetas con acciones y emociones, y los estudiantes deberán realizar las acciones o mostrar las emociones en sus rostros mientras el maestro las lee.

La participación de los estudiantes será evaluada como estrategia de evaluación. Como estrategia de evaluación, se evaluará la participación de los estudiantes en la actividad. Los recursos didácticos utilizados incluirán *flashcards* con las acciones y emociones. Como producto susceptible para el análisis, se espera que los estudiantes adquieran habilidades para expresar sus emociones en inglés de manera efectiva y desarrollen confianza en su capacidad para comunicarse en una segunda lengua.

En el momento de desarrollo de la actividad, se utilizará un proyector para mostrar un juego con cartas virtuales. El aula se dividirá en dos equipos, y uno por equipo deberá adivinar qué está expresando la carta a través de movimientos y acciones. Los materiales utilizados incluirán un televisor y un tablero. Para el Momento de cierre, se felicitará al equipo ganador y se realizará una actividad de cierre con una ruleta virtual. Cada estudiante dará vuelta a la ruleta y dirá si la oración que aparece está correcta o incorrecta, corrigiendo en caso necesario.

Como producto de la tercera actividad, se tiene como objetivo determinar la eficacia de la estrategia implementada para fomentar la comprensión del verbo *To be* y las habilidades de narración en inglés mediante el análisis de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica y la actividad de calentamiento. La descripción de la actividad tres comienza con el Momento de inicio, donde se explica a los estudiantes que jugarán a una "Carrera de Definiciones". El objetivo es que cada equipo corra hacia el frente del salón, defina la palabra escrita en su tarjeta y regrese a su equipo. El equipo que complete la carrera primero y con todas las definiciones correctas, gana el juego.

Como estrategia de evaluación, se evaluará la participación de los estudiantes, su comprensión de las instrucciones en inglés y su capacidad para expresarse oralmente durante las actividades. Los recursos didácticos incluirán tarjetas con palabras relacionadas con el verbo *To*

be y un espacio amplio para realizar los juegos corporales. Para el momento de desarrollo de la actividad, se realizará una evaluación diagnóstica para determinar el nivel de comprensión del verbo *To be* y las habilidades de narración en inglés de los estudiantes. La evaluación consistirá en una serie de preguntas escritas relacionadas con el uso del verbo *To be* y la narración de situaciones. Como estrategia de evaluación, se creará una hoja de evaluación que contendrá una variedad de preguntas y ejercicios relacionados con el verbo *To be*. Los materiales utilizados incluirán una pizarra o pizarrón, tarjetas de retroalimentación, hojas de registro y materiales visuales.

Para el Momento de cierre, una vez que los estudiantes hayan completado la evaluación, se recogerán las hojas de evaluación y se revisarán las respuestas de los estudiantes. Se proporcionará retroalimentación sobre la actividad y se dará la oportunidad a los estudiantes de expresar sus opiniones y sugerencias. Como estrategia de evaluación en este momento, se llevará a cabo una observación directa, se registrará la participación y se plantean preguntas reflexivas. Los materiales utilizados incluirán una pizarra o pizarrón, tarjetas de retroalimentación, hojas de registro y materiales visuales. Así se dará por terminada la actividad número tres.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, se estableció la actividad número tres llamadas "juegos diversidad corporal". La competencia esperada es que los estudiantes participen en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples. Los aprendizajes esperados incluyen la participación activa en juegos corporales en inglés y la comprensión de instrucciones y consignas en dicho idioma. Como producto susceptible para el análisis, se espera que los estudiantes adquieran habilidades para expresar sus emociones en inglés de manera efectiva y desarrollen confianza en su capacidad para comunicarse en una segunda lengua.

En esta actividad, se buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje mientras alcanzaban los siguientes resultados: Comprender el uso básico del verbo *To be* en situaciones de movimiento y juego. describir a través de un dramatizado un texto corto memorizado, usando el verbo *To be* por medio de gestos, reconocer las emociones de los demás y de sí mismo para poder expresarlas de forma correcta usando su expresión oral, usar adecuadamente una estructura gramatical básica para expresar sus sentimientos y emociones, participar activamente en juegos corporales en inglés, comprender instrucciones y consignas en inglés. Estas competencias fueron fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes durante las actividades propuestas.

Durante el desarrollo de las actividades, se tuvieron en cuenta diversas competencias para asegurar un aprendizaje integral de los estudiantes. En primer lugar, se prioriza la participación en juegos corporales en inglés, lo que permitió a los alumnos interactuar de manera dinámica y divertida mientras practicaban el idioma. Seguidamente, se trabajó en la identificación de acciones en una secuencia corta de eventos. Esta habilidad ayudó a los estudiantes a comprender la estructura narrativa básica y a seguir instrucciones de manera ordenada.

Posteriormente, se fomenta la escritura de descripciones y narraciones cortas basadas en una secuencia de ilustraciones. Esta actividad permitió a los alumnos desarrollar su capacidad de expresión escrita y su creatividad al relatar situaciones utilizando el inglés como medio de comunicación. Además, se brindó la oportunidad de reconocer algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación. Esto ayudó a los estudiantes a comprender mejor las emociones y a expresarlas de manera más precisa en inglés.

En cuanto al uso del verbo *to be*, se enfocó en comprender su uso básico en situaciones de movimiento y juego, así como en describir textos cortos memorizados mediante gestos. Esta

práctica permitió a los alumnos familiarizarse con la conjugación y aplicación del verbo en contextos prácticos. Adicionalmente, se incentivó el uso adecuado de estructuras gramaticales básicas para expresar sentimientos y emociones. Esto contribuyó al desarrollo de habilidades comunicativas más sofisticadas en inglés.

Por último, se promovió la expresión de emociones de manera concisa, ya sea mediante una palabra o frase corta. Esto permitió a los estudiantes practicar la comunicación efectiva de sus sentimientos en inglés, fortaleciendo así su habilidad para expresarse verbalmente en el idioma. Importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecerán su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes, resultados.

Para esta actividad se consideraron las siguientes competencias: participación activa en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples, identificación de acciones en una secuencia corta de eventos, escritura de descripciones y narraciones cortas basadas en una secuencia de ilustraciones, reconocimiento de algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación, uso adecuado de estructuras y patrones gramaticales de uso frecuente, y expresión en una palabra o frase corta de los propios sentimientos.

Además, se abordaron las siguientes habilidades relacionadas con el idioma inglés: comprensión del uso básico del verbo *to be* en situaciones de movimiento y juego, descripción a través de un dramatizado de un texto corto memorizado, utilizando el verbo *To be* por medio de gestos, reconocimiento de las emociones de los demás y de uno mismo para poder expresarlas de forma correcta utilizando la expresión oral, uso adecuado de una estructura gramatical básica

para expresar los sentimientos y emociones, participación activa en juegos corporales en inglés, y comprensión de instrucciones y consignas en inglés. Estas competencias y habilidades fueron fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes durante las actividades propuestas.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de habilidades comunicativas en el inglés, hacia la construcción de ciudadanía (Abadía Mosquera et al., 2023). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal, facilitará conquistas relacionadas con el desarrollo comunicativo en una segunda lengua porque al adquirir una segunda lengua el niño podrá comunicarse de manera efectiva en el contexto que lo requiera, además de que un futuro podrá tener acceso fácilmente a oportunidades en muchos ámbitos como laborales o educativos. Ser una persona competente con el inglés es esencial actualmente para ser un agente de cambio en el país y convertirse en un ser holístico competitivo.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos la Ley 115/ Ley General de Educación (Congreso de la República de Colombia, 1994), los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (MEN, 2020), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia didáctica Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Brown (2013), Larsen Freeman (2000) y humano (Pozzo y Soloviev, 2011), permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales Se debe hacer que el estudiante entienda la gran relevancia que tiene el inglés en nuestra vida, es una ventana hacia muchos mundos de oportunidades, la importancia de una enseñanza significativa y contextualizada del verbo *To be* para garantizar una comprensión profunda y duradera en los estudiantes y diseñar actividades

que permitan a los estudiantes utilizar el verbo *To be* en contextos reales y significativos, lo que facilita su comprensión y su aplicación en situaciones de la vida cotidiana.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la implementación de juegos corporales, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque el trabajo educativo relacionado con el movimiento corporal hace que el ambiente del aula sea diferente, hace que el estudiante al tener mayor conocimiento de su cuerpo pueda tener diferentes posibilidades de expresión y la comunicación desde su necesidad en una segunda lengua y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fomentar la narración de situaciones implementado el verbo *to be*.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba, participar en actividades prácticas y experienciales, especialmente aquellas que involucran movimiento y juego y de acuerdo con el diagnóstico realizado, se encuentran trabajando en las dificultades para alcanzar niveles de expresión y comunicación a través de una segunda lengua, usando la gramática base que es el verbo *to be*.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas / estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de una actividad grupal donde por medio de una competencia sana, harán uso de su cuerpo para dramatizar diferentes tarjetas con frases cotidianas, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la facilidad de expresarse y comunicarse con sus compañeros. En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el uso la

narración de situaciones implementado el verbo *to be*, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas / estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena resaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes pues como maestros siempre debemos tener en cuenta que nuestra función está en el acompañar y hacer que los estudiante puedan fortalecer todas aquellas habilidades que ya poseen por medio de actividades interactivas, contextualizadas y que se relacionan el gusto que ellos tienen al aprender y como intelectual transformativo , los docentes siempre debemos proponer cosas innovadoras en nuestras aulas y esto se hace a través del trabajo investigativos , donde leemos, reflexionamos y tomamos lo que mejor se adapte a la problemática presentadas en nuestra aula (Moreno Serna et al., 2021).

Implementación

La actividad 1 se desarrolló el 18 de abril del 2024 entre las 8:00 am y 9:00 am, con el fin de ejecutar los objetivos planteados dentro de la investigación. Teniendo como primer objetivo en esta actividad que los estudiantes se motiven en la participación de la expresión de narraciones usando el verbo *to be*, ayudando así a la habilidad de comunicación oral en un segundo idioma.

En términos de la implementación, la secuencia didáctica, se inició con la oración, se les informó a los estudiantes que iban a participar de una actividad por parte de un practicante de la universidad nacional abierta y a distancia que iban a ser partícipes de una secuencia creada para una investigación pedagógica necesaria para graduarse. Después de esto, se continuó con la explicación del tema iniciamos con la primera actividad la cual era observar un video les explique que iba a aparecer en el video que debían tener en cuenta al momento de observar el video no se iba a escribir nada, pero debían estar atentos al uso del verbo *To be* seguidamente.

Se les explicó a los estudiantes que si tenían alguna duda la escribieran en su cuaderno y al final se resolvía. Durante los 4 minutos que se proyectó el video, los estudiantes fueron muy receptivos, se hizo pausa unas dos veces, ya que los estudiantes querían que se fueran aclarando algunas dudas con el video, se explicó cosas como porque no se utilizada el *have* sino el verbo *to be* para expresar situaciones que tengan que ver con la edad.

Al finalizar el video se hizo un pequeño *feedback* donde se resolvieron algunas dudas, además de que se hicieron preguntas puntuales que posiblemente en general no había claridad por el video observado. Luego se continuó con el momento intermedio, el cual era un juego que consistió en unas tarjetas con situaciones cotidianas que debían usar y transformar usando el

verbo *to be*. Se pensó que tendrían confusión en el juego, sin embargo, lo entendieron muy bien y a medida que se iba desarrollando el juego se notaba la mejoría.

Se organizaron en 8 estudiantes por cada grupo y empezaron con la actividad; los estudiantes debían ir hasta el final del salón recoger una palabra y organizarla para poder ganarse el punto. Estuvo muy bien la participación del grupo, sin embargo, no se tuvo en cuenta que el grupo número 1 quedó en desventaja, ya que en el grupo dos estaban los estudiantes que tienen un poco más de dominio del inglés y al finalizar la actividad el grupo número dos fueron los ganadores con un marcador bastante grande, mientras el grupo número uno solo hizo un punto en contra de los 5 que hizo el grupo número 2.

Al finalizar la segunda actividad, los estudiantes estaban muy animados, ya que este tipo de actividades no se realizan en el salón y se evidencio que los estudiantes captan más rápido la información de esta manera, aunque se sugiere hacerla varias veces y con el mismo tema, pues la constancia hace que ellos dominen las temáticas de manera efectiva. Se llega a la anterior conclusión puesto, que se evidencio que a mitad del juego ya la mayoría de los estudiantes habían dominado la temática.

Terminado los estudiantes pasaron al tablero a completar oraciones, en la pizarra tenían oraciones incompletas y ellos debían terminarlas. Se debe tener en cuenta que para esta actividad siempre se tuvo en cuenta los estudiantes como necesidades educativas especiales, los cuales pudieron estar inmersos a lo largo de todos los juegos.

Muchos estudiantes que no entendía el tema pudieron tener avances significativos, pues se tuvieron diferentes perspectivas de los estudiantes como: “Sería bueno que el maestro hiciera más juego como estos, es mejor aprender jugando, la clase fue muy divertida”.

La actividad 2 se desarrolló el 19 de abril del 2024 entre las 8:00 am y 9:00 am, con el fin de ejecutar los objetivos planteados dentro de la investigación. Teniendo como segundo objetivo en esta actividad, conocer la relación de efectividad entre los estudiantes y las actividades donde se usa el cuerpo para la mejora en las situaciones cotidianas y el verbo *to be*. En términos de la implementación, la secuencia didáctica, se inició con el saludo de los estudiantes y oración teniendo en cuenta que este es un colegio donde se imparte la educación religiosa católica. La actividad inició con Simón *says* y se le dio la oportunidad a un estudiante, ya que él preguntó que, si podía ir primero, inmediatamente él empezó, pero se le olvidó las instrucciones, claramente como docente se les volvió a explicar de qué se trata el juego. La mayoría conocía el juego, fue muy divertido para ellos, dentro de la competencia del juego se iban eliminando hasta quedar un grupo de 4.

A estos estudiantes se les felicitó y se sintieron muy motivados a seguir con las actividades. En el desarrollo de la segunda actividad se dispuso de dos grupos de estudiantes a los cuales se les explicó que iba a suceder a continuación. Los estudiantes escogidos debían avanzar, recoger, escoger una tarjeta, colocarla en su cabeza y adivinar mediante los gestos que su compañero le decía, qué palabra tenía en la tarjeta que estaba en su cabeza. Esta actividad intermedia fue muy acogedora por parte de los estudiantes, se socializa entre ellos cómo se sintieron al inicio estaban un poco de nervios, sin embargo, se les ayudó mostrando un listado de posibles respuestas en el televisor. Al finalizar, se trabajó en grupo la misma actividad ya que evidenció que había estudiantes que no habían entendido muy bien la actividad. Como comentarios por parte de ellos se tuvieron: “El inglés no es aburrido si jugamos, aprendemos mejor así, los profes deberían seguir haciendo juego para aprender y nos gusta correr y moverse para aprender”.

La actividad 3 se desarrolló el 22 de abril del 2024 entre las 8:00 am y 9:00 am, con el fin de ejecutar los objetivos planteados dentro de la investigación. Teniendo como tercer y último objetivo evaluar el impacto de la secuencia didáctica aplicada por medio de la participación, comprensión y expresión oral de los estudiantes de cuarto grado del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander). En términos de la implementación, la última actividad planteada para la secuencia didáctica se centró en la evaluación de los avances en los estudiantes.

Para empezar, se realizó una actividad de introducción llamada la carrera de definiciones. Cada estudiante debía definir las palabras dispuestas en el tablero, todos los estudiantes participaron de manera motivada. Seguidamente se realizó la actividad central que consiste en que en equipos donde por medio de unas tarjetas con las que ya están familiarizados, deberán narrar desde sus aprendizajes previos las situaciones que se están presentando en la imagen. Todos los niños participaron activamente, ya que en general es un grupo al que le gusta la competencia. Se tuvieron comentarios como; “He aprendido mucho por los juegos en inglés, es divertido jugar con mis amigos y todos están felices jugando”. Es importante saber que no todos están al mismo nivel o avanzaron igual pues cada niño tiene características diferentes y alguno de estos hace parte de la población con necesidades especiales. Aun así, se pudo denotar el avance desde la primera actividad a esta última de evaluación.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Dentro de la aplicación de las actividades de la secuencia didáctica se pudieron determinar muchas fortalezas y oportunidades de mejora en los aspectos ontológicos con la variable que se ha trabajado. Se pudo alcanzar el objetivo general de fomentar la narración de situaciones mediante el uso del verbo *to be* por parte de las niñas y niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander) mediante juegos corporales y su nominación en inglés entre marzo y junio de 2024, debido a que se tuvo la oportunidad de llevar a cabo actividades, en las que los estudiantes tuvieron una mejora.

La variable que se trabajó en esta investigación nos permite comprobar que por medio de la ayuda de actividades en el aula donde se usen movimientos y la parte corporal, hacer que el estudiante pueda acercarse de una mejor manera a las temáticas que se quieren enseñar. Específicamente, en el área de inglés como se ha dicho anteriormente, el autor Larsen Freeman (2000) apoya diciendo que si se aplican actividades en donde los estudiantes estén involucrados movimiento habrá un aprendizaje significativo y aplicable en un contexto real, de esta manera se facilita la comprensión y cuando salga a un contexto real podrán hacer uso de este. Para futuras investigaciones es importante tener en cuenta que no todo el estudiante es igual y que las actividades que se realicen deben contar con flexibilidad y adaptación a las necesidades que tengan los educandos en su contexto.

Los datos recopilados durante la implementación de las actividades mostraron una notable participación y compromiso por parte de los estudiantes en las diferentes dinámicas propuestas. Se evidenció un aumento en la motivación y la comprensión del contenido, así como mejoras en la expresión oral en inglés a lo largo de las actividades. La disposición de la variable, en este caso, la secuencia didáctica aplicada, reveló que los estudiantes exhibieron una

progresión en su habilidad para utilizar el verbo *to be* en situaciones cotidianas y narrativas.

Además, se observó una interacción positiva entre los estudiantes, lo que sugiere un ambiente de aprendizaje colaborativo y estimulante. Estos aspectos concretos del desempeño, respaldados por los datos obtenidos durante la implementación de las actividades, indican un impacto positivo de la intervención pedagógica en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

La secuencia didáctica implementada en tres actividades demostró una mejora significativa en la participación y comprensión de los estudiantes en la expresión oral del inglés como segundo idioma. Sin embargo, se evidenciaron algunas limitaciones, como la disparidad en el dominio del idioma entre los grupos, lo que afectó la equidad en la competencia. Además, aunque se observaron avances en la motivación y el aprendizaje mediante actividades lúdicas, no se pudo medir el impacto a largo plazo ni evaluar el progreso individual de los estudiantes debido al corto periodo de implementación. Para futuras investigaciones, sería recomendable realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar el mantenimiento de los aprendizajes y considerar la adaptación de las actividades según el nivel de competencia lingüística de los estudiantes. También sería beneficioso explorar la inclusión de estrategias específicas para atender las necesidades educativas especiales de algunos estudiantes, garantizando así una mayor equidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés (Hidalgo López et al., 2023).

El estudio proporciona una contribución significativa a la práctica educativa al demostrar la eficacia de la secuencia didáctica en mejorar la habilidad de comunicación oral en un segundo idioma, específicamente en el uso del verbo *To be*. Los resultados muestran que los estudiantes se motivan y participan activamente en las actividades, evidenciando un progreso en su comprensión y expresión oral. Además, se observa que las actividades lúdicas y participativas son más efectivas para el aprendizaje, lo que sugiere la importancia de integrar juegos y

movimientos corporales en el proceso educativo. Esta metodología promueve un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los estudiantes se sienten más comprometidos y receptivos al contenido académico. En resumen, el estudio destaca la relevancia de adoptar enfoques innovadores y centrados en el estudiante para mejorar la enseñanza de habilidades lingüísticas en un contexto educativo.

Conclusiones

La secuencia didáctica “Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal” se implementó. Se utilizaron actividades, como la observación de videos y un juego de tarjetas, para fomentar la participación activa de los estudiantes. Estas actividades incorporaron el uso del cuerpo y se enfocaron en el uso del verbo *To be* en diferentes contextos. Se buscaba identificar la relación entre los estudiantes y las actividades que utilizan el cuerpo para mejorar la narración de situaciones cotidianas y el uso del verbo *To be*. Los estudiantes participaron en actividades de aprendizaje que incorporaban el uso del cuerpo para mejorar su comprensión y uso del verbo *to be*.

Se realizaron una serie de actividades interactivas para motivar a los estudiantes a participar en la expresión de narraciones utilizando el verbo *to be*. Estas actividades incluyeron un juego de tarjetas y la observación de videos, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de practicar el uso del verbo *to be* en un contexto de narración. Como resultado, los estudiantes mejoraron su habilidad de comunicación oral en inglés. Esta mejora en la comunicación oral es esencial para su capacidad de expresarse en un segundo idioma. Se logró el objetivo específico de motivar a los estudiantes a participar en la expresión de narraciones utilizando el verbo *to be*. Esto se refleja en la participación activa de los estudiantes en las actividades y en su progreso en la comunicación oral en inglés.

Se realizaron actividades, incluyendo la observación de videos y un juego de tarjetas, que permitieron a los estudiantes practicar el uso del verbo *to be* en un contexto de narración. Los estudiantes participaron activamente en estas actividades. Como resultado, los estudiantes pudieron practicar y mejorar su comprensión y uso del verbo *to be*, así como su habilidad para expresarse oralmente en inglés. Se buscaba determinar las mejoras en la participación,

comprensión y expresión oral de los estudiantes a través de las actividades aplicadas. Los estudiantes mostraron una mejora en su participación y en su capacidad para comprender y usar el verbo *To be* en diferentes contextos.

El objetivo general era fomentar la narración de situaciones implementando el verbo *to be* por parte de los niños del grado cuarto de la institución educativa del colegio Albert Einstein Cúcuta (Norte de Santander) a través de juegos corporales y su nominación en inglés entre marzo a junio del 2024. Se implementó la secuencia didáctica “Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal”. Como resultado, los estudiantes tuvieron la oportunidad de fortalecer sus habilidades lingüísticas en inglés, específicamente en el uso del verbo *to be*. Los estudiantes participaron en actividades que les permitieron practicar la narración de situaciones utilizando el verbo *to be*. El objetivo general era fomentar la narración de situaciones utilizando el verbo *to be* a través de juegos corporales y su nominación en inglés.

Para futuros estudios, se podría considerar la exploración adicional del uso de tecnologías interactivas y juegos en línea para complementar la enseñanza del verbo *to be*. La adaptación de estas estrategias para otros aspectos del aprendizaje del inglés también podría ser un área de interés. Además, la colaboración con los padres para crear oportunidades de práctica del idioma inglés en el hogar podría ser un enfoque valioso, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles. Estas recomendaciones se basan en los hallazgos y resultados de la implementación de la secuencia didáctica “Narrando y nombrando en inglés con diversión corporal”.

Referencias Bibliográficas

- Abadía Mosquera, L. Y., Díaz Arredondo, R., Herazo Pallares, H. J. y Pinzón Pinzón, C. X. (2023). *Libro interactivo digital “LID el Araguato” para el mejoramiento de habilidades de lectura (Reading) y escritura (Writing) en idioma Inglés para estudiantes de grado cuarto de primaria de Institución Educativa Técnica Agropecuaria Divino Salvador sede La Niata de Yopal Casanare*. Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena. Repositorio UniCartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16861>
- Birchenall, L. B., y Müller, O. (2014). La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad. *Lenguaje*, 42(2), 417-442. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-34792014000200008&script=sci_arttext
- Brown, J. A. (2013). *Television', critical viewing skills', education: Major media literacy projects in the United States and selected countries*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203052457/television-critical-viewing-skills-education-james-brown>
- Castellanos Pachón, D. A. (2019). *Estrategias pedagógicas para promover la participación educativa y social de las personas con discapacidad visual mediada por las TIC*. Repositorio Pedagógica. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10209>
- Cicero, N. (2018). Innovar la enseñanza del derecho. ¿Solo se trata de tecnologías de la información y comunicación?. *Revista pedagogía universitaria y didáctica del derecho*, 5(2), 91-109. <https://www.academia.edu/download/70025780/54571.pdf>
- Colegio Albert Einstein (2012) *Horizonte Institucional*. La experiencia no se improvisa. Web colegio. <https://www.colegioalberteinstein.edu.co/index.php/horizonte-institucional/resena-historica>

Congreso de la República de Colombia (1994) *Ley 115 de 1994*. Por la cual se expide la ley general de educación. Santafé de Bogotá, D.C., a 8 de febrero de 1994.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Díaz Mendoza, Y., Baena Castro, M. A. y Baena Castro, G. R. (2018). Nuevos escenarios de aprendizaje, un reto pedagógico. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/nuevos-escenarios-aprendizaje.zip>

Gee, J. P. (2015). *The new literacy studies I*. In The Routledge handbook of literacy studies. Routledge. 1(1) 35-48.

<https://api.taylorfrancis.com/content/chapters/edit/download?identifierName=doi&identifierValue=10.4324/9781315717647-4&type=chapterpdf>

Hernández García, C. P. (2023). *Estrategias Vivenciales para Desarrollar Habilidades Comunicativas en inglés en Estudiantes de Cuarto Grado Del Instituto Técnico Industrial de Fusagasugá*. Repositorio Libertadores.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/6289>

Hidalgo López, M. C., Loor Aldás, M. D. R. y Banguera Díaz, C. A. (2023). Análisis de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en instituciones de educación superior de Guayaquil en el año 2020-2022. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 429-442.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254966>

Kohler Herrera, J. (2005). Importance of teaching strategies and the curricular plan. *Liberabit*, 11(11), 25-34. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1729-48272005000100004&script=sci_arttext&tlng=en

- Learreta, B. y Ruano, K. (2021). *El cuerpo entra en la clase: Presencia del movimiento en las aulas para mejorar el aprendizaje*. Narcea Ediciones 1(171).
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=w1tXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=Learreta+\(2006\),+pueden+enfrentar+obst%C3%A1culos+en+el+proceso+de+aprendizaje&ots=NQnKQsg5eI&sig=iomdVxr9cpa5SuesSQcblyYJeT8](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=w1tXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=Learreta+(2006),+pueden+enfrentar+obst%C3%A1culos+en+el+proceso+de+aprendizaje&ots=NQnKQsg5eI&sig=iomdVxr9cpa5SuesSQcblyYJeT8)
- Larsen Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford University.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iJ3Y_wkkwa8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Larsen-Freeman+\(2000&ots=FG_15Z5C7K&sig=tAV4uquaPV-jMOG3zp2aHq3d914](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iJ3Y_wkkwa8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Larsen-Freeman+(2000&ots=FG_15Z5C7K&sig=tAV4uquaPV-jMOG3zp2aHq3d914)
- Ministerio de Educación Nacional – MEN (2020) *Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. Actualización 29 de septiembre de 2020.
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Moreno Serna, L. M., Galindo, A., y Murillo, A. F. (2021). La argumentación persuasiva en primaria desde la secuencia didáctica con enfoque metacognitivo. *Lenguaje*, 49(2), 438-483. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-34792021000200438&script=sci_arttext
- Nation, I. S. (2001). Learning vocabulary in another language. *Cambridge: Cambridge university press* 1(10) 126-132. https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/835A160179EA87DD3F6E6CBFA9CEA08D/9781009098359pre_i-vi.pdf/cambridge_applied_linguistics_series.pdf
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

- Oseña Gago, D., Mendivel Geronimo, R. K., & Angoma Astucuri, M. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias y pensamiento complejo en estudiantes universitarios. *Sophia, colección de Filosofía de la Educación*, (29), 235-259.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86262020000200235&script=sci_arttext
- Ospina Campo, M. A. (2019). *Propuesta para una estrategia didáctica aplicada al aprendizaje del inglés como lengua extranjera para los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa José Félix de Restrepo Vélez*. Bachelor's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía. Repositorio UPB. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4732>
- Palacio Tamayo, D. (2021). *Relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el área de idioma extranjero inglés en la Institución Educativa Benedikta Zür Niden*. Master's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía. Repositorio UPB.
<http://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9650>
- Pimienta Prieto, J. H. (2008). *Evaluación de los aprendizajes: un enfoque basado en competencias*. Repositorio La Referencia.
https://www.lareferencia.info/vufind/Record/ES_c4c3d2ef046e52ad9051e2e9636a6ee1
- Pozzo, M. I., y Soloviev, K. (2011). Culturas y lenguas: la impronta cultural en la interpretación lingüística. *Tiempo de Educar, julio-diciembre, 2011, 12(24) 171-205*.
<https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/21827/31121089002.pdf?sequence=2>
- Rizzolatti, G., Fogassi, L. y Gallese, V. (2001). Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action. *Nature reviews neuroscience*, 2(9), 661-670.
<https://www.nature.com/articles/35090060>

Sandy Delgado, J. C. y Cruz Alvarado, M. A. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *InterSedes*, 17(36).

<https://www.scielo.sa.cr/pdf/is/v17n36/2215-2458-is-17-36-00153.pdf>

Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., y Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencia*. México: Pearson educación. 1(1) 216.

https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/287206904_Secuencias_didacticas_aprendizaje_y_evaluacion_de_competencias/links/567387b708ae04d9b099d4bb1.pdf

Vodniza, O. D., y Hernández, M. F. (2023). *Aplicación del método de aprendizaje basado en tareas Task Based Learning–(TBL) aprendiendo con tareas auténticas*. Repositorio Unilibre.

<http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/27979>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/wamarcialesu_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fwamarcialesu%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FEvidencia%20aplicaci%C3%B3n%20secuencia%20did%C3%A1ctica&ga=1