

**Estimulación del aprendizaje por medio del juego con materiales reciclables en el
área de inglés de los estudiantes del grado transición de Gabriela Mistral del municipio de
Güepsa Santander**

Angie Julieth Díaz Castillo

Asesor

Claudia Patricia Duran Peña

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés – LILEI

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de la opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la institución educativa Colegio Santo Domingo Savio – Sede Gabriela Mistral, con el grado transición, con el objetivo general de Estimular el aprendizaje por medio del juego con materiales reciclables en el área de inglés de los estudiantes de transición de Gabriela Mistral del municipio de Guepsa Santander y un marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada Jugando y aprendiendo con el inglés compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que a través de la implementación de actividades lúdico pedagógicas con los niños, podemos evidenciar que la lúdica como juego, rol, competencia, destreza es elemento esencial y necesario para la ejercitación y realización de prácticas de estrategias desde el aula, generando en los niños y niñas, confianza, aprestamiento, conocimiento entre otras de sí mismos para el alcance de metas y anhelos, es decir que se fortalece la organización de ideas, solución de problemas de manera individual y cooperativa. Así mismo inculcar desde temprana edad la motivación en la adquisición de un nuevo idioma y a través de estrategias que fomenten al interés y motivación tanto en el proceso de transición de la educación inicial a la educación formal.

Palabras clave: Aprendizaje, desarrollo de habilidades, juegos, idioma extranjero, Educación inicial.

Abstract

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at the educational institution Colegio Santo Domingo Savio – Gabriela Mistral Headquarters, with the transition degree, with the general objective of Stimulating learning through play with recyclable materials in the English area of transition students by Gabriela Mistral from the municipality of Guepsa Santander and a framework for the implementation of a didactic sequence called Playing and learning with English composed of 3 activities. This investigative exercise allowed us to conclude that through the implementation of playful pedagogical activities with children, we can show that play as a game, role, competition, skill is an essential and necessary element for the exercise and implementation of strategy practices from the classroom. generating in boys and girls confidence, readiness, knowledge, among others, of themselves to achieve goals and desires, that is, the organization of ideas and problem solving in an individual and cooperative manner are strengthened. Likewise, instill motivation in the acquisition of a new language from an early age and through strategies that encourage interest and motivation both in the transition process from initial education to formal education.

Keywords: Learning, skill development, games, foreign language, Initial education.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación	9
Objetivos	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica	19
Enfoque Didáctico.....	22
Implementación	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	29
Conclusiones	33
Referencias Bibliográficas.....	35
Apéndice A.....	36

Lista de Apéndices

Apéndice A Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica	36
---	-----------

Introducción

El siguiente documento presenta la propuesta pedagógica que será desarrollada durante el proceso de investigación, dirigiéndose a la problemática evidenciada en el escenario seleccionado, dando a conocer su contextualización, buscando una solución significativa en pro y bienestar del grupo de población.

Esta propuesta pedagógica promueve aprendizaje mediante el juego simbólico, construyendo bases esenciales para el proceso del aprendizaje y el interés en el área de inglés.

Contextualización: Los estudiantes del grado transición de la IE Santo Domingo Savio – sede Gabriela Mistral, son estudiantes entre los 4 – 5 años de edad, quienes están iniciando su proceso de educación formal, por lo cual es en esta etapa donde se demuestra una mayor importancia en el área de inglés a través de los juegos para lograr el desarrollo de la habilidades y competencias desde temprana edad.

Objetivo de la Propuesta: Promover el aprendizaje del área de inglés desde las estrategias dinámicas con los estudiantes del grado transición de la IE.

Fomentar el desarrollo de sus habilidades por medio de la creación de juegos con materiales reciclables.

Justificación: El principal enfoque de la propuesta pedagógica es que los estudiantes del grado transición desarrollen el aprendizaje a través del juego, se conoce que los niños en su etapa de educación inicial absorben más los conocimientos, por lo cual se busca que a través de las diferentes estrategias logren un aprendizaje significativo.

Según el Ministerio de Educación (MEN) el inglés es necesario, por lo cual se busca impartir desde la etapa inicial de los niños y niñas, motivándolos a despertar el interés por este idioma, estimulando cada una de sus habilidades por medio del acompañamiento.

De igual manera demostrar y enseñar que con recurso y materiales reciclables se pueden crear diferentes juegos que permiten el acercamiento a la exploración desde las actividades lúdicas en la educación de calidad.

En esta institución educativa si bien es cierto que no se cuenta con los suficientes materiales o recursos lúdicos, se caracteriza por buscar soluciones, por lo cual se espera fomentar la creatividad también para este idioma e incluir desde el grado transición el inglés por medio del juego.

Según Goldschmied (2002) durante los primeros años de edad de los niños y niñas no es mucha la interacción de manipulación. Estas buscan encontrar soluciones de situaciones en las que se está presentando, promoviendo posibles soluciones, sin que sea el niño que desista de buscarlas. En este sentido se busca que el estudiante también sea el mayor participe dando a conocer sus intereses.

Breve Descripción de la Propuesta: Esta propuesta pedagógica tiene como finalidad desarrollar la implementación y creación de diferentes juegos lúdicos con material reciclable que permitan el aprendizaje de los niños y niñas del grado transición a través del juego y diversión, los cuales fomentan el fortalecimiento de las habilidades y competencias, siendo evaluadas a través del análisis por la observación durante la manipulación de dichos juegos.

Importancia de la Propuesta: Concluye la introducción destacando la importancia o el impacto potencial de tu propuesta en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, así como en la práctica pedagógica en general.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo con el cual se va a llevar a cabo la propuesta pedagógica son estudiantes de la sede Gabriela Mistral, del grado transición quienes están entre los 4 a 5 años de edad, en su mayoría viven con sus dos padres; el desarrollo cognitivo de estos estudiantes es muy buena ya que logran comprender cada uno de los temas que se están desarrollando, además de ser partícipes activos en su proceso de aprendizaje, cada uno de ellos tiene su propio estilo de aprendizaje, los cuales permite que se ajusten uno al otro.

Los aspectos que se van a desarrollar es en mejorar las estrategias como el juego para el aprendizaje del área de inglés, comprender el avance que se adquiere según el estilo y ritmo de aprendizaje de estos estudiantes.

En la sede Gabriela Mistral del Colegio Santo Domingo Savio del municipio de Guepsa Santander, los estudiantes del grado transición presentan un bajo rendimiento en el área de inglés, por lo tanto se busca implementar el uso de diferentes estrategias entre ellas el juego y por medio de estas los estudiantes se diviertan mientras aprenden, a sus vez desarrolla el interés de la importancia de esta área.

Una de las razones causantes de esto es debido a que la institución no cuenta con los materiales suficientes para desarrollar una sesión de clases dinámica, además las docentes manifiestan que muchas veces no cuentan el tiempo suficiente para diseñar juegos o material que desarrolle el interés que se espera obtener, a su vez que no se les facilita el idioma inglés.

Esta propuesta pedagógica busca una solución para la problemática donde se creen algunos juegos con material reciclable demostrando que se puede aprovechar cada uno de los recursos para facilitar el desarrollo de las diferentes estrategias y habilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje desde la educación inicial.

Pregunta de Investigación

En la IE Gabriela Mistral del municipio de Guepsa Santander, los estudiantes presentan un bajo índice de rendimiento en el área de inglés, generado por el desinterés y desmotivación de dicha área.

Otra de las causas que se presentan en esta problemática es que la institución no cuenta con los suficientes recursos didácticos para el acompañamiento en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Desde este punto de vista surge el interrogante: ¿Cómo se estimula el aprendizaje por medio del juego con materiales reciclables en el área de inglés de los estudiantes de transición de Gabriela Mistral del municipio de Guepsa Santander? , con la finalidad de promover acciones y herramientas lúdico-pedagógicas que motiven a los estudiantes desde la educación inicial y así obtener logros propuestos desde el aula, que potencien el aprendizaje significativo de una manera creativa e innovadora a través del aprovechamiento de los materiales reciclables en el área de inglés.

Objetivos

Objetivo General:

Estimular el aprendizaje por medio del juego con materiales reciclables en el área de inglés de los estudiantes de transición de Gabriela Mistral del municipio de Guepsa Santander

Objetivos Específicos

Diseñar estrategias recreativas que generen la motivación teniendo en cuenta los beneficios que brindan los materiales reciclables con fines educativos.

Implementar actividades lúdico - pedagógicas que lleven al fortalecimiento y avance de las habilidades y competencias de los estudiantes de transición de la Sede Gabriela Mistral.

Evaluar los conocimientos adquiridos por medio del análisis y la observación durante el desarrollo de cada una de las actividades.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La educación inicial es la base fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, allí se fortalece el aprendizaje a través de la lúdica, habilidades, comunicación y expresión corporal y artística. La importancia de la lúdica radica en su papel fundamental dentro del proceso de socialización, el cual debe fundamentarse en los principios que guían la educación preescolar, como son la integralidad, la participación y la lúdica misma. Este enfoque está dirigido al desarrollo de diversas dimensiones, incluyendo la cognitiva, comunicativa, socio-afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

En la etapa inicial los docentes se enfrentan a diversos retos, porque es en esta donde los niños están aprendiendo de conductas, hábitos, estilos de aprendizaje, normas, por lo cual es importante adaptarse también al ritmo de los estudiantes, encontrando diferentes estrategias que permitan que todos y cada uno de ellos tengan un proceso de enseñanza aprendizaje significativo.

Por otro lado se reconoce que la lengua inglesa es uno de los idiomas más hablados mundialmente, Colombia, siendo un país inmerso hacia la globalización es importante que estimule mayormente el desarrollo de las competencias de este idioma, garantizando a los estudiantes un avance y comprensión de un idioma extranjero.

Si bien es cierto que no todas las instituciones cuentan con los recursos y materiales suficientes para brindar a los estudiantes el desarrollo de las habilidades en inglés, con esta propuesta se busca la motivación e interés a través del material reciclable, donde los estudiantes sean los principales en su proceso de aprendizaje desde el grado kínder, en el trabajo cooperativo y la interacción entre los mismos estudiantes.

Este enfoque se distingue por priorizar la práctica pedagógica de aquellos que realizan la investigación y requiere un compromiso explícito con la transformación de la realidad existente. Esta distinción marca la diferencia con las investigaciones del primer tipo, donde la transformación no es la prioridad principal. (Perez Abril, 2003)

Con lo anterior, se entiende que la relación entre la teoría y práctica si bien es cierto que se desenvuelven en contextos diferentes, se enlazan brindando la justificación mutua.

Desde el carácter político como lo menciona Pérez Abril M. (2003), se reconoce a los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones, como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones. Por lo cual, teniendo en cuenta la propuesta de investigación donde la problemática es el bajo rendimiento en el área de inglés, se busca motivar a los estudiantes a través de la lúdica creados con material reciclable, demostrando que sin importar la circunstancia siempre hay una solución en el proceso de aprendizaje, además también se espera desarrollar las diferentes habilidades que nos brinda la lengua inglesa mediante la interacción y participación de los procesos de aprendizaje.

La enseñanza en la educación inicial se debe realizar de manera simbólica, constructiva y oportuna para que los niños y niñas tengan un aprendizaje adecuado desarrollando sus habilidades y competencias de acuerdo a la edad, fomentando las bases en su potencial educativo, comunicativo y expresivo.

El autor Huizinga hace referencia al juego como una actividad voluntaria llevada a cabo dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, regida por reglas aceptadas libremente pero obligatorias, con un propósito intrínseco, que genera tanto emoción como alegría, y que implica una percepción de realidad distinta a la vida cotidiana (Cañeque, 1991, pág. 3).

Por lo cual, si bien es cierto que el aprendizaje mediante la lúdica permite que los niños y niñas exploren y obtengan conocimientos es necesario poner límites, tales como el tiempo y reglas de convivencia, para que todos y cada uno de los integrantes tengan su oportunidad en la participación.

Desde la propuesta pedagógica también se espera que los estudiantes vean las ventajas que ofrecen aquellos materiales aprovechables, dándoles un mejor uso y prolongando su utilidad desde la creatividad los cuales logran fortalecer la motivación e interés desde la educación inicial, demostrando que no se necesita disponer de los juegos pedagógicos más costosos para aprender de la mejor forma y más didáctico, a su vez busca crear buenos recuerdos promoviendo el amor e interés desde la educación.

La lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje permite que los participantes fortalezcan la autoconfianza, autonomía y desarrollo de personalidad, dejando de lado que el aula solo sea un salón de clases con pupitres y tableros, para que así los niños y niñas aprendan mientras se divierten sin necesidad de que ellos mismos se den cuenta de esto, con la finalidad de despertar el interés en el estudio.

De acuerdo con Piaget El juego emerge como resultado de la asimilación que se separa de la acomodación antes de volver a integrarse en formas de equilibrio estables, que lo convierten en su complemento en el pensamiento operativo o racional. En esta perspectiva, el juego representa el extremo de la asimilación de la realidad al yo, y participa simultáneamente, como un factor de asimilación, en esa capacidad imaginativa que continúa impulsando todo pensamiento futuro, incluso hasta el nivel de la razón. (Cañeque, 1991, pág. 6).

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que el juego es una preparación para la vida real, a través de ambientes apropiados y especializados, donde los materiales didácticos

correspondan a cada una de sus necesidades de acuerdo a sus edades, ya que esta estrategia como lo es la lúdica permite que se afirmen y renueven los conocimientos, fortaleciendo las diferentes habilidades y destrezas, a su vez el docente brinda un acompañamiento desde la observación el cual le permite analizar la participación, además si las estrategias están brindando un aprendizaje significativo y de calidad.

Por lo tanto, desde la propuesta investiga se espera que los niños y niñas se motiven desde la comprensión de conocer y descubrir, ejercitando su atención, pensamiento y memoria con la participación e interacción, buscando soluciones para una problemática como lo es la falta de recursos y materiales, para que estas no sean un impedimento en el proceso del aprendizaje, por otro lado fomentar el interés en aprender un idioma extranjero desde temprana edad a través del juego.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Con este proyecto investigativo se busca una demostrar las ventajas que ofrece la implementación de la lúdica en cuanto al material reciclable como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje del idioma extranjero como el inglés en el grado transición.

La educación en Colombia se basa en orientaciones establecidas por el MEN donde los docentes, maestros y agentes educativos apoyan la formación por medio de la planeación pedagógica según su área para que cada día se lleve a cabo proyectos educativos en el aula de clase, teniendo en cuenta las experiencias, contextos y el análisis a corto, mediano y largo plazo de aprendizajes enfocadas en las actividades rectoras como el juego, literatura, arte y exploración del medio que apuntan a un crecimiento cognitivo, artístico, creativo e innovador en el desarrollo integral como seres racionales en la sociedad.

El juego se ha establecido como el principal eje en la educación inicial, ya que por medio de éste se desarrolla la autonomía, responsabilidad, autoimagen e identidad del niño, expresando sus capacidades, habilidades y sentires; además el juego se caracteriza porque permite explorar el mundo acompañado de convivencias y aprendizajes transformando el mundo con imaginación y creatividad, solventando cada una de las destrezas de los niños y niñas y solución de problemas con enseñanzas propias y participación activa y sólida en nuevos retos.

En cada una de las etapas del desarrollo del niño, el juego se refleja en acciones, ritmos, gestos e intereses de lo aprendido y lo que se espera que aprenda. Es decir que el cuidador, educadores y docentes ejercen un rol importante como mediador en las actividades y la estimulación promovidas en los niños y niñas, creando bases y competencias en su aprendizaje paulatinamente.

Se considera que desde temprana edad los niños y niñas son esponjas absorbentes que aprenden fácilmente, es entonces el momento de iniciar en su formación de un nuevo idioma como el inglés, ya que este ofrece ventajas en el ámbito educativo y social, de igual forma se potencia el desarrollo cognitivo de los estudiantes, generando que sus mentes lleguen a ser más ágiles y flexibles; además la enseñanza de un idioma extranjero permite que los niños y niñas se interesen en su proceso de aprendizaje del mismo, donde se hace énfasis en la motivación, dejando de lado la vergüenza y miedo adquiriendo seguridad y confianza en sí mismos.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario que al momento de impartir la enseñanza de inglés en el nivel de preescolar se genere mediante la implementación de estrategias y métodos creativos para los niños y niñas, como canciones, juegos o actividades que a primera vista despierten un interés. Es de resaltar la importancia que hay en que los estudiantes aprendan mientras se divierten y disfrutan, a su vez van desarrollando y adquiriendo nuevas habilidades.

Desde la propuesta investigativa se busca el fortalecimiento de cada una de las habilidades que brinda el aprendizaje de un idioma extranjero (inglés) en especial que los niños y niñas fortalezcan su interés en la participación del proceso de aprendizaje a través de la autonomía, seguridad y confianza, demostrando las ventajas que nos brindan los materiales reciclados frente a la educación en la soluciones de las problemáticas que se presentan al momento de no contar con los recursos necesarios para adquirirlos, por otro lado despierta la creatividad y el arte en cuanto a la creación de demás juegos que sean útiles en el resto de su formación del inglés y demás áreas de acuerdo a su edad y necesidades.

El aprendizaje basado en competencias permite trabajar desde el contexto de la vida diaria, es decir, los niños y niñas podrán demostrar cada una de las habilidades teniendo en cuenta los saberes previos, ya que las competencias son conocimientos en ejecución y

funcionaran según la situación a la que se enfrente. En este sentido se busca que los niños y niñas no se sientan presionados durante el proceso de adquirir un nuevo idioma, ya que en este se regirá teniendo en cuenta su estilo y ritmo de aprendizaje, brindando resultados significativos.

El autor (Tobón, 2010) hace mención de que ya existe un modelo pedagógico de las competencias, que aún esté en desarrollo, trasciende las características de un enfoque educativo, no obstante que el concepto de enfoque no desaparece, sino que está presente en las distintas perspectivas o énfasis que se tiene en las competencias.

Teniendo en cuenta las diferentes competencias presentadas en la lectura, esta propuesta investigativa está estructurada en aquellas competencias que permitirá un mejor proceso en el desarrollo de la misma, desde el aprendizaje significativo donde los niños y niñas relacionan los aprendizajes nuevos con los saberes previos, enfoque constructivista ya que se adquiere desde la construcción del conocimiento propio por medio de la interacción y la reconstrucción de los esquemas de conocimientos; además el enfoque del socio-constructivismo por la interacción entre los niños y niñas, fomentando el aprendizaje colaborativo y situado.

Es importante que los niños y niñas en la educación inicial sean los principales autores del aprendizaje, donde participen de manera activa, por medio de estrategias pedagógicas establecidas por los docentes acompañantes basándose en cada una de las necesidades y habilidades de los estudiantes, ya sean generales y específicas; además tener en cuenta los 3 saberes para la educación (Ser, conocer y hacer).

La valoración de las competencias en el marco educativo tiene cuatro fines bien claros: la formación, la promoción, la certificación y la mejora de la docencia (Tobón, 2010).

Con lo anterior teniendo en cuenta la propuesta de proyecto investigativo se busca brindar aprendizajes y resultados que sean significativos para los niños y niñas del grado transición

durante su proceso donde van adquirir conocimientos a través de los beneficios que ofrece la implementación y utilización de materiales reciclados con fines lúdicos y educativos.

Planeación Didáctica

La secuencia didáctica diseñada Jugando y aprendiendo con el inglés será desarrollada con un pequeño grupo de estudiantes del grado transición, con quienes se espera fortalecer competencias comunicativas, lingüísticas y sociales por medio de actividades lúdico-pedagógicas.

Estas actividades se diseñan teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, con la finalidad de aprender por medio de juegos elaborados con material reciclable, las sesiones constan aproximadamente de 1 hora, que se clasifican en 3 sesiones de acuerdo al tema, donde se espera inicialmente poner en contexto a los niños y niñas con el vocabulario a estudiar.

La planeación de la sesión 1 se diseña con la finalidad de que los estudiantes identifiquen y reconozcan instrucciones básicas de los entornos directos respondiendo de manera no verbal. Inicialmente se da un caluroso saludo con la canción Buenos días amiguitos.

Para esta actividad es necesario hacer una contextualización sobre las instrucciones/acciones que se presentan en un aula de clase y/o diferentes entornos, continuando con la demostración tanto de acciones como con las fichas didácticas con imágenes, una vez terminada la explicación se procede a realizar una pequeña actividad de encontrar parejas con las fichas donde se muestran las imágenes de las instrucciones, al momento de encontrar una pareja los niños responderán de manera no verbal y después pronunciarán la instrucción/ acción.

Dando continuidad con las actividades de esta sesión de manera grupal los niños y niñas armarán 2 rompecabezas de las diferentes imágenes estudiadas durante la sesión.

Con esta actividad los estudiantes podrán identificar de mejor manera las instrucciones a través de la asociación de imágenes aprendiendo nuevo vocabulario por medio de la concentración y memorización del material.

Al momento de realizar el rompecabezas los niños y niñas llevan a la práctica la comunicación e interacción social, fomentando el respeto y la participación autónoma en determina.

La sesión 2 es diseñada con el objetivo de identificar y relacionar imágenes con palabras del entorno hogar, para esta sesión daremos inicio con una pequeña ronda Pez, pez y se da la contextualización del tema con el cual se va a desarrollar las actividades.

En esta sesión se trabajara con las partes de la casa, por lo cual se dará a conocer imágenes que muestran los espacios de la casa, para que los niños y niñas inicien con la relación de vocabulario desarrollando las habilidades de comprensión, escucha y comunicación oral.

Seguidamente se realiza una pequeña actividad de preguntas, la cual consiste en señalar las áreas de la casa en inglés con ayuda de una silueta simulando una casa y con acompañamiento de la docente en formación se pronunciará la ubicación seleccionada.

La actividad 2 de esta sesión se hace una búsqueda del tesoro, esta actividad consiste en que los niños en una caja llena de papelitos de colores encuentren los diferentes objetos que se encuentran en las habitaciones de la casa, para así entre todos ubicarlas correctamente, una vez estén ubicados los objetos en las habitaciones, se recuerda la pronunciación de dichas habitaciones; esta actividad promueve la exploración del medio, concentración y desarrollo de destrezas, competencias cognitivas y emocionales, de esta forma los niños de conocen a sí mismos y establecen relaciones con los demás.

El objetivo que se espera alcanzar con estas actividades es para que los niños y niñas del grado transición relacionen imágenes con su entorno hogar, experimentando aprendizajes por medio del movimiento, coordinación, comunicación de manera significativa a través de la exploración del medio.

Para el inicio de la sesión 3 se da un caluroso saludo con la canción de Buenos días amiguitos, continuando así con el repaso de los temas de las anteriores actividades iniciando con las acciones/ indicaciones tales como de pie, sentado, silencio, aplaudir, escuchar y mirar al tablero, al igual que con cada una de las partes de la casa a través de la demostración y pronunciación en inglés entre todos de estas y observando las fichas con las imágenes.

Para finalizar con la sesión se llevara a cabo una actividad lúdica, donde se pondrá en práctica cada uno de los conocimientos adquiridos a través de la escucha, concentración y análisis, desarrollando una lotería con imágenes referentes al vocabulario aprendido para su relación de pronunciación y aspecto.

En esta actividad se espera aplicar los conocimientos mediante el análisis y atención de los niños y niñas, por medio de una lotería, donde la docente en formación nombrara una parte de la casa o indicación y cada estudiante en su tablero ubicara una piedrita en la imagen correcta para la asociación de imagen con vocabulario.

La finalidad de esta planeación es que los niños y niñas logren implementar cada uno de los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas, las cuales fomentan la motivación por medio del juego y a su vez van adquiriendo y fortaleciendo sus capacidades y habilidades motrices, corporales y comunicativas, haciendo énfasis en la adquisición de un nuevo idioma.

Las estrategias de evaluación se realizaran a través de la observación y análisis de las grabaciones, en las cuales se mostrara únicamente el desarrollo de las actividades de manera resumida; de mismo modo también gracias al diario de campo.

Enfoque Didáctico

En la educación inicial es importante tener en cuenta que los niños y niñas se encuentran en un tránsito del juego a la educación formal, por lo cual es necesario implementar estrategias lúdico- pedagógicas con el fin de educar y potenciar el aprendizaje significativo a través del juego simbólico y constructivo.

Esta propuesta investigativa tiene como objetivo motivar a los estudiantes del grado transición por medio de actividades donde se implementan juegos creados con material reciclable para fortalecer y contextualizar a estos estudiantes en el aprendizaje del área de inglés.

Las actividades diseñadas permiten que los niños y niñas desarrollen sus habilidades motrices a través del juego, tales como rompecabezas, lotería, búsqueda del tesoro, donde los estudiantes van asociando imágenes de sus entornos directos y a la vez por medio de la pronunciación fortalecen las competencias lingüísticas y gracias al desarrollo de las actividades de manera grupal los niños y niñas enriquecen el vocabulario y aprendizaje desde la comunicación gestual, corporal y expresiva.

Según el autor Piaget (1973) el juego es un producto de la asimilación, que se relaciona con la acomodación y reintegra en formas de equilibrio permanente, el que es el polo extremo de la asimilación de lo real. (Cañeque, 1991)

Como anteriormente se menciona los niños y niñas aprenden a través del juego y la imitación, con estos se logra explorar y descubrir, desarrollar habilidades como la creatividad, compañerismo, comunicación, concentración, atención y toma de decisiones al momento de la resolución de problemas. Durante el juego en la educación los estudiantes experimentan diferentes emociones, los cuales permite llegar a la construcción de nuevos aprendizajes,

superación personal y confianza logrando así una mayor motivación durante su proceso de formación e interés en cada área, en este caso el área de inglés.

Para la implementación de las estrategias y actividades en el escenario seleccionado es importante tener en cuenta las necesidades y saberes previos de los estudiantes frente a los temas, por lo cual es indispensable realizar un repaso para entrar en contextualización, no solo se trata de cumplir con los objetivos propuestos sino por el contrario que los alumnos conecten con los nuevos contenidos y temas, para así brindar un aprendizaje y resultados significativo en los niños y niñas.

Con ayuda de la secuencia didáctica los estudiantes logran reconocer el medio que los rodea y también algunas acciones necesarias frente estas, desde la exploración del medio y respuestas no verbales por medio del juego simbólico y significativo en los niños y niñas del grado transición.

Por medio del aprendizaje cooperativo se logra desarrollar la interdependencia entre los estudiantes al momento de trabajar de manera grupal, donde cada uno cumple con una función y son participes activos de su proceso de formación, con la finalidad de desenvolverse de manera coordinada y así cumplir las metas y objetivos.

Otra forma de motivar a los niños y niñas por medio de juegos para el fortalecimiento e interés en el área de inglés es a través del sentimiento de la competitividad, es decir, sentirse competentes y funcionales en cada una de las actividades desarrolladas, construyendo nuevos conocimientos y mejorar progresivamente.

Desde la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas con apoyo de materiales reciclables se logra demostrar a los niños y niñas como se puede hacer aprovechamiento de estos para el aprendizaje, por medio de la creatividad y creación de juegos que permitan fortalecer sus

conocimientos; además en este grado transición los estudiantes crean conciencia sobre el cuidado del medio ambiente y reconocen el valor de este.

Retomando el autor Piaget, podemos encontrar el juego de reglas, el cual consiste en aquellos juegos con reglas tradicionales que pasan de generación en generación, en este caso se presenta en uno de las actividades diseñadas La lotería, siendo esta una estrategia para la asociación de palabras e imágenes hacia los niños y niñas del grado transición.

Por medio de la implementación de secuencia didáctica en escenarios educativos se traza el objetivo de la formación estudiantes de forma más pedagógica y ellos logran reforzar sus habilidades y destrezas llegando a ser niños y niñas autónomos, reflexivos y de pensamiento crítico.

Las secuencias didácticas permiten llevar un orden en el diseño de las actividades, las cuales deben tener un propósito desde experiencias de la vida diaria y que permita en los estudiantes alcancen resultados de aprendizaje significativo. Por lo tanto la secuencia didáctica, debe estar dirigida a una situación didáctica, es decir, una situación académica que requiera de animación a la par con los estudiantes, con el fin de contribuir los logros de las competencias. (Pimienta Prieto, 2011).

Por lo anterior se puede decir que una secuencia didáctica es diseñada y planeada a partir de las necesidades la población, en este caso con los estudiantes del grado transición de la sede Gabriela mistral, con la finalidad de generar nuevos conocimientos a partir de los saberes previos, desde la perspectiva de los diferentes enfoque educativos, con el fin de brindar nuevas experiencias a los niños y niñas, como anteriormente se hizo mención la propuesta pedagógica junto con la secuencia didáctica busca estimular la motivación a través de juegos con material reciclable fomentando el interés en el aprendizaje del idioma inglés.

Implementación

Durante la primera sesión de la secuencia didáctica Jugando y aprendiendo con el inglés, se dio inicio con un caluroso saludo entonando la canción Buenos días amiguitos y así continuar con la contextualización y explicación de la actividad la cual consiste en la imitación y reconocimiento de instrucciones en los entornos directos, tales como: de pie, sentado, silencio, aplaudir, limpiar y escuchar, en esta primera parte la docente en formación realizo la demostración por medio de las fichas y a su vez los estudiantes imitan y pronuncian cada una de estas tanto en español como en inglés.

En esta primera parte los estudiantes llegan a sentir confusión al momento de realizar las imitaciones, por lo cual se decidió mencionar las acciones en español también y la demostración facilitando el proceso, al igual que para ver qué tan atentos están los participantes la docente en formación realizo la imitación de las imágenes mencionando la instrucción incorrecta y allí mismo los estudiantes realizaban la acción de manera correcta.

Para el siguiente paso de la primera sesión, se realizó un juego de memoria, el cual consiste en ubicar las fichas en diferente orden y los niños van señalando la que consideraban que es, durante esta actividad inicialmente los niños estaban ubicados en sus respectivas sillas pero se desanimaron al no poder acertar con la ficha correcta, por lo cual decidieron acercarse al tablero y así poder señalar y girar la ficha correcta, una vez finalizada la actividad nuevamente se hizo la imitación de las indicaciones encontradas.

En la actividad 2 los niños y niñas vuelven a ubicarse en sus respectivos lugares, para continuar con la última actividad que consistía en armar un rompecabezas, durante esta actividad se observó cómo algunos estaban confundidos mencionando que la imagen está dañada al no verla en orden, por lo cual se hizo mención de que la finalidad de la actividad es organizar el

rompecabezas y finalmente con ayuda de la docente en formación se logra armar cada uno de los rompecabezas.

Esta actividad permitió hacer énfasis en la concentración y secuencia de las imágenes con ayuda de la imagen de guía, manteniendo la calma y paciencia, fortaleciendo las capacidades motrices y análisis por medio de las piezas de la lotería con el fin de encajar cada ficha; a su vez entre todos fortalecen el trabajo cooperativo, donde la finalidad de cada niño es demostrar el resultado y resolución de los 2 rompecabezas.

Durante el desarrollo de la primera sesión se observó que los niños y niñas en diferentes momentos trabajaban cooperativamente y en otros es de manera individual, llegando a sentirse un poco molestos, por lo cual es válido cada una de estas emociones para el proceso de aprendizaje, al final de la sesión se preguntó a cada uno de los niños si les había gustado o no la actividad y ellos responden con entusiasmo que sí.

Durante la implementación de la sesión 2, se dio un gran saludo con ayuda ronda infantil de Pez pez con la finalidad de empezar con toda la actitud, de igual forma se hace conocer cada una de las actividades a desarrollar durante la sesión para que los estudiantes entren en contextualización del tema que es partes de la casa.

Una vez dada contextualización se realizando una lluvia de ideas acerca de las partes de la casa que podemos encontrar en ellas y así mismo se hizo mención de las 4 principales como la cocina, sala, dormitorio y baño, pronunciando su nombre en inglés y de igual los estudiantes van repitiendo, durante este momento se va ubicando en diferente orden las imágenes en una silueta de la casa, señalando cada una y los niños y niñas van pronunciando su nombre con ayuda de la docente en formación para brindar mayor seguridad.

Dando inicio con la primer actividad de esta secuencia, se realizó una búsqueda del tesoro en una cajita con papeles de colores diferentes objetos que se pueden encontrar en las diferentes habitaciones. En el dormitorio se encuentra el closet, cama, alfombra, ventana y mesita de noche; en el baño se encuentra el retrete, bote de basura, espejo, ducha y lavamanos; en la cocina encontramos la estufa, la nevera, comedor, ventanas y extractor de grasa.

Durante esta actividad los niños hacían énfasis en comunicación verbal a través del trabajo en equipo, al igual que la concentración, pronunciación y articulación gestual, alcanzando experiencias significativas en el entorno educativo, familiar y social. Así mismo al momento de buscar en la cajita del tesoro desarrollaron sus habilidades motrices, cognitivas y emocionales, con los demás compañeros que de una u otra forma establecen relaciones interpersonales, fomentando su autoestima e interés en la enseñanza-aprendizaje.

Para dar inicio con la última sesión de la secuencia didáctica se saludó a los estudiantes con la canción Buenos días amiguitos iniciando con la mejor actitud la actividad, siguiendo con la explicación de las actividades que se realizarían durante la sesión y entrar en contextualización.

Una vez los estudiantes entren en contextualización con las actividades se realizó un pequeño resumen de algunas palabras aprendidas, con la finalidad de que los estudiantes no olviden la relación entre imagen y palabra, también se hace imitación de algunas acciones vistas.

Dando inicio con la actividad que consiste en una lotería donde la docente en formación primeramente reparte un tablero con diferentes imágenes vistas en las anteriores sesiones, es decir, instrucciones/ acciones que se realizan en los diferentes entornos y las partes de la casa, cada participantes tiene un tablero diferente; se da una pequeña explicación del juego, con una

piedrita se marcaba las imágenes mostradas por la docente en formación, hasta que alguno de los participantes marcara todas las imágenes en el tablero.

Durante esta actividad los estudiantes experimentaron diferentes emociones como miedo, frustración, felicidad y confusión, los niños tachan las imágenes así no las tuviera y otros no tachan las imágenes así las tuviera, por lo cual es necesario de la ayuda de la docente en formación para hacer seguimiento, en este momento los estudiantes hacían mención de las imágenes que se encontraban en cada uno de sus tableros.

Por otro lado algunos niños experimentaron la frustración porque no ganan, sin embargo se les hizo mención de que lo importante era aprender, para este momento se llega a la conclusión de volver hacer la imitación de las acciones de los entornos directos (Sentarse, ponerse de pie, hacer silencio, escuchar levantar/ limpiar) en inglés y español, para después mostrar las partes de la casa y los niños y niñas pronunciando las que recordaban, con el fin de que ellos mismos fueran observando y analizando los conocimientos que se adquirieron durante el desarrollo de la secuencia.

Cada una de las actividades desarrolladas durante la implementación de la secuencia didáctica permitió que los estudiantes del grado transición, adquirieran nuevos conocimientos por medio del juego y la diversión, con la manipulación de estos materiales didácticos diseñados, fortaleciendo las habilidades motrices y competencias lingüísticas, sociales y corporales a través de los movimientos.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Teniendo en cuenta el eje de la propuesta pedagógica la cual hace referencia al uso de materiales reciclables como herramienta para fomentar la motivación en los estudiantes del grado transición de la escuela Gabriela mistral para el inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de inglés y la planeación de la secuencia didáctica, al momento de la implementación se presentan diferentes experiencias.

Desde un inicio se plantea el juego como principal herramienta para fomentar el aprendizaje, donde los niños y niñas se diviertan mientras adquieren conocimientos enriquecedores y por medio del trabajo colaborativo se obtienen características para una sana convivencia y compañerismo como el respeto por los turnos, el control de las emociones y reconocer que cada una de estas son válidas durante esta etapa. El juego en la educación inicial permite la adaptación de nuevos procesos.

Con lo anterior, se reconoce que en el grado transición se busca fomentar las habilidades desde la ubicación espaciotemporal y el ejercicio de la memoria, la participación en actividades lúdicas con otros niños, la estimulación de la curiosidad para observar y la exploración del medio; que de acuerdo con la secuencia didáctica son parte en la mayoría de las actividades establecidas durante la planeación e implementación de la secuencia Jugando y aprendiendo con el inglés.

Los resultados de la implementación de la secuencia didáctica son muy gratificantes, ya que a pesar de no desarrollarse exactamente como se diseñaron se alcanzan cada uno de los objetivos propuestos, brindando espacios donde los estudiantes son participes del proceso de la transición de la etapa inicial y la educación formal, generando en ellos un aprendizaje autónomo gracias al trabajo grupal e individual, en este mismo sentido los estudiantes fortalecen sus

competencias lingüísticas, comunicativos y corporales. Al inicio de cada sesión se realiza un pequeño cantico para empezar con la mejor energía y al final de cada sesión se hace la pregunta de si esa actividad fue gratificante para ellos.

Durante el proceso de intervención por la docente en formación se logra el acompañamiento hacia los estudiantes motivándolos a su participación continua en cada una de las actividades, de igual forma en los momentos donde los estudiantes llegan a sentirse desmotivados se busca la manera de que no pierda el interés, haciendo mención de que no todas las veces se tiene que ganar, sino que lo importante es haber aprendido y disfrutar de este proceso por medio de los juegos.

En el análisis y observación del proceso de esta secuencia la principal habilidad de la docente en formación es solucionar cada barrera tales como el tiempo, el espacio y el clima del entorno. Principalmente las actividades fueron diseñadas para desarrollar en un lapso de 1 hora por sesión, sino que por el contrario se desarrollan en un tiempo de 1 hora por sesión; en cuanto al espacio y clima, algunas actividades se diseñaron para desarrollar al aire libre y por cuestiones del clima se deben desarrollar dentro del aula de clase para la exploración del medio con las actividades de conociendo mi hogar, sin embargo, en este momento se realiza un ejercicio a partir de la imaginación.

En este sentido, teniendo en cuenta la pregunta investigativa: ¿Cómo se estimula el aprendizaje por medio del juego con materiales reciclables en el área de inglés de los estudiantes de transición de Gabriela Mistral del municipio de Güepsa Santander? Y la práctica docente se logra identificar aspectos como la motivación e interés en los estudiantes, creando un vínculo en los estudiantes para el aprendizaje de un segundo idioma en este caso siendo el inglés.

Por otro lado, se busca que los niños creen conciencia con aquellos materiales aprovechables y a partir de estos crear herramientas que fortalezcan cada área en los diferentes contextos, fomentando la imaginación y creativa en pro de su aprendizaje, demostrando que no es necesario tener materiales costosos y a su vez se estimule cada una de las habilidades motrices durante el manejo y manipulación de estas herramientas.

Como docente en formación considero que es necesario tener en cuenta las necesidades de la población con la cual se vaya a implementar secuencias, para que así al momento de la planeación se logre crear y diseñar estrategias de acuerdo con cada uno de los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, con el principal objetivo de brindar experiencias significativas.

Además, de acuerdo con los lineamientos establecidos para el grado transición y las características básicas en la adquisición de nuevos conocimientos como en el área de inglés, es necesario como primer paso la asociación de imágenes con el vocabulario y a su vez las respuestas no verbales en acciones, por lo cual a partir de estas se crean las actividades cumpliendo con los estándares propuestos con el MEN.

En este sentido, durante la planeación de la secuencia didáctica, inicialmente se crean materiales de fácil utilidad, para que a los estudiantes al momento de manipularlas no se presenten obstáculos, sin embargo, al momento de ejecutar las actividades si se llegaron a presentar, por lo cual es necesario un mayor acompañamiento a los estudiantes y brindando la seguridad y confianza para generar capacidades de resolución de problemas.

Por lo tanto, teniendo en cuenta cada una de las experiencias presentadas durante el proceso de implementación de secuencias didactas, se logra observar y analizar cada uno de los aspectos tanto negativos como positivos y a partir de estos identificar soluciones en pro de alcanzar los objetivos propuestos durante el diseño de nuevas estrategias y como anteriormente

se hace mención, es necesario tener en cuenta fortalezas y debilidades de la población para la planeación con material y contenido acorde a sus conocimientos previos.

Conclusiones

El diseño de herramientas lúdico – pedagógicas con material reciclable como estrategia para la motivación de los niños y niñas permite analizar sus intereses, necesidades, habilidades, ritmos de aprendizaje, con la finalidad de potenciar cada una de estas desde el aprendizaje a través del juego.

Durante la implementación de las estrategias diseñadas se promueven la participación activa de los estudiantes, propiciando el desarrollo de las habilidades esenciales para el proceso de su aprendizaje en una segunda lengua, que permite dar sentido a la educación tanto en el conocimiento, comunicación y expresión en los diferentes entornos.

Al momento de analizar el desarrollo del paso a paso de la secuencia didáctica se observa como los estudiantes del grado transición plasman cada uno de los conocimientos adquiridos, a su vez desarrollan y fortalecen habilidades de manera autónoma y grupal por medio del trabajo en equipo, las cuales fomentan la creatividad, imaginación y creación de herramientas con materiales que están al alcance de ellos.

A través del juego nos involucramos como aliados y actores en la educación de los niños, generando conocimiento y aprendizajes, ya que nos permite experimentar, investigar, probar y crear; por lo tanto, podemos ver el estado de ánimo de los niños y reflejan ideas conllevando a la inteligencia emocional, corporal e intelectual.

A través de la implementación de actividades lúdico pedagógicas con los niños, podemos evidenciar que la lúdica como juego, rol, competencia, destreza es elemento esencial y necesario para la ejercitación y realización de prácticas de estrategias desde el aula, generando en los niños y niñas, confianza, aprestamiento, conocimiento entre otras de sí mismos para el alcance de metas y anhelos, es decir que se fortalece la organización de ideas, solución de

problemas de manera individual y cooperativa. Así mismo inculcar desde temprana edad la motivación en la adquisición de un nuevo idioma y a través de estrategias que fomenten al interés y motivación tanto en el proceso de transición de la educación inicial a la educación formal.

Referencias Bibliográficas

- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida*. En H. Cañeque. El Ateneo.
<https://pdfcoffee.com/caeque-juego-y-vida-pdf-pdf-free.html>
- Perez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Pimienta Prieto, J. (2011). Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias en educación superior. *Revista de pedagogía*.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28906/15411>
- Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias*. Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Torres, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. .
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_aprendizaje.pdf&Expires=1715323703&Signature=L6RwxQanDEqcbhzoNzKWW0~16pb~X5mQBSusz9qp-9D8xMnw79FiETR~qZIfFwp8QeB

Apéndice A.

Carpeta drive: https://docs.google.com/document/d/1Hll6TWvsdZvFCeWDncx_waPf7p-y3rwl/edit?usp=sharing&ouid=113284955966749091793&rtpof=true&sd=true