

Estrategia en el aprendizaje del inglés: “Juega y aprende con comandos”

Olga Lucia Erazo Muñoz

Asesora

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2024

Resumen

El presente trabajo se desarrolla como requisito para el diplomado de práctica e investigación pedagógica con el grado de primero de primaria de la Institución educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza del municipio de San Agustín y que se basa en motivar ambientes para el aprendizaje del inglés dentro del aula de clase a través del juego. Es de resaltar que en esta etapa el error en pronunciación no es una barrera para el niño; contrario a algunos jóvenes y/o adultos quienes se pueden ver afectado por las posibles burlas, es por ello por lo que se busca sacar provecho y articular las experiencias lúdicas y juego para fortalecer su proceso de formación académica y social mediante la práctica del speaking.

Palabras claves: Motivación, aprendizaje, jugar, investigación, pedagógica.

Abstract

This work is developed as a requirement for the diploma in pedagogical practice and research with the first grade of primary school at the Laureano Gómez Educational Institution, Nueva Alianza headquarters in the municipality of San Agustín, and is based on motivating environments for learning English within the classroom through play. It is noteworthy that at this stage the error in pronunciation is not a barrier for the child; Contrary to some young people and/or adults who may be affected by possible teasing, this is why we seek to take advantage and articulate recreational and game experiences to strengthen their academic and social training process through the practice of speaking.

Keywords: Motivation, learning, play, investigate, pedagogical.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	7
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	14
Planeación Didáctica	17
Enfoque Didáctico	20
Implementación	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones.....	29
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica	34
---	----

Introducción

La investigación como eje fundamental en el desarrollo de estrategias para el aprendizaje, permite que el docente se empodere de los procesos y busque propiciar las herramientas dinamizadoras para la enseñanza significativa y contextualizada, por ello, desde la Institución Educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza, ubicado en el municipio de San Agustín y caracterizada por su turismo nacional e internacional, se busca fortalecer el aprendizaje de la segunda lengua, como fuente de progreso para sus habitantes, pero sobre todo, como nuevas oportunidades para los estudiantes.

La propuesta de acción investigativa nominada Estrategia en el aprendizaje del inglés tiene como objetivo motivar el aprendizaje del inglés en los niños del grado primero a través del juego y que invite a los otros grados a la búsqueda de estrategias pertinentes para generar ambientes y momentos dentro de las sesiones de clase para ampliar el vocabulario y fortalecer el uso de la segunda lengua.

Es de resaltar que, siendo San Agustín una capital arqueológica llena de cultura y visitada por diversas personas que no hablan el español como lengua nativa, pero si inglés como idioma universal, el municipio no está a la altura ya que su población no está preparada para hablar esta segunda lengua y los jóvenes al llegar a once conocen la gramática, la escritura y hasta han desarrollado su oído, pero no se sienten seguros de sostener una conversación en inglés.

Por ello, se propone que, desde la primaria, y sobre todo desde primero, realizar ejercicios de familiarización más frecuentes que se convertiría en un hábito y poco a poco, contribuir en las habilidades comunicativas, así como en la adquisición de la segunda lengua.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

San Agustín es un municipio ubicado al sur del Huila declarado por la Unesco como patrimonio arqueológico y mundial de la humanidad, convertido en un destino turístico, cultural y de tradiciones que ofrece comidas típicas gracias a su variedad de cultivos entre los cuales se destaca el café y la caña, su agradable clima templado combinado con la amabilidad de su gente, reciben diariamente la visita de turistas nacionales y extranjeros los cuales requieren una excelente atención por lo que sería ideal poderla brindar en un idioma universal cuando se requiera como lo es el inglés.

Teniendo en cuenta que este problema está ligado de cierto modo a la cultura e idiosincrasia, hábitos y generaciones que no han reconocido la importancia y necesidad de que las personas que atienden los lugares turísticos, sitios históricos, hoteles y restaurantes hablen por lo menos una lengua extranjera como el inglés y que, adicionalmente, algunos docentes limitan su enseñanza del vocabulario en inglés, sin contextualización y práctica frecuente haciendo de este un aprendizaje poco significativo y motivador.

Es aquí donde se requieren procesos de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas del municipio donde el docente haga uso de herramientas didácticas y juegos que faciliten la mediación del proceso educativo de esta segunda lengua, motivando a los niños (as) a aprender mediante juegos promoviendo la adquisición de esta lengua extranjera inglés con seguridad y confianza.

La Institución Educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza, está ubicada en zona urbana residencial no considerada en alta vulnerabilidad y sin mayor alteración del orden público, cuenta con fácil acceso para los estudiantes al encontrarse en un sitio céntrico, sus vías de acceso son pavimentadas, se encuentra cerca de la estación de servicio de combustible, del

parque infantil, frente al hogar de bienestar familiar Camilo Torres y a la estación de bomberos voluntarios.

La población estudiantil conformada por 26 estudiantes del grado primero de primaria jornada tarde, cuyas edades están entre los 5 a 6 años, pertenecientes a estrato socio económico 1 y 2; quienes en su mayoría pertenece a los diferentes tipos de composición familiar, entre las cuales están: familias biparentales, monoparentales, familias extensas, familias reconstituidas o compuestas.

Los cuidadores o padres de familia tienen su grado de bachiller, son trabajadores en su gran mayoría independientes y los demás son asalariados lo cual genera una estabilidad económica en el hogar, pero el tiempo que comparten con los menores se ve limitado a la noche y los fines de semana después de sus jornadas laborales, generando que los niños y niñas permanezca al cuidado de abuelos o tíos mientras ellos trabajan para brindar una estabilidad económica, social y familiar.

En relación con los procesos de aprendizaje, los estudiantes presentan estilos y ritmos de aprendizaje variados debido a que existen estudiantes nuevos que tienen atraso en las competencias y destrezas que deberían tener para su edad, pero en general, tienen un desarrollo apropiado del área, de acuerdo con el plan de trabajo establecido en la I.E. Nueva Alianza.

En la clase de inglés los niños participan de las diferentes actividades, ellos entienden algunas frases, saludos y comandos en inglés, pero la mayor parte del tiempo es necesario indicarles primero en español y luego en inglés para que las entiendan, dado que ha sido muy poca su experiencia con la relación del vocabulario y al realizar los ejercicios de práctica en inglés se ven atemorizados y tímidos al momento de realizar los ejercicios de pronunciación.

Se propone a partir de Perez (2003) “aprender que una lengua no ha de suponer sólo centrar la atención en los aprendizajes lingüísticos. Supone aprender a relacionarse, a jugar, a cantar, a descubrir, a aprender y a compartir utilizando una lengua nueva”; donde la necesidad del aprendizaje del inglés no se limite y obstaculice por la rigidez, el tradicionalismo y la repitencia de su enseñanza.

Para ello se propone que la metodología implique el juego tal como lo menciona Manso (2022) en su trabajo de grado Importancia del juego en la educación infantil donde cita a Lee (1977), “el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”, el juego es una forma natural para motivar el aprendizaje de vocabulario, mediante el uso de reglas y con la interacción que conlleva su desarrollo en su entorno escolar en el que los niños se preparan poco a poco para formar parte de la sociedad.

Por lo que se hace necesario el fortalecimiento de su aprendizaje durante el inicio de su etapa escolar, diversos estudios indican que el aprendizaje de una segunda lengua desde los 4 años en adelante es muy favorable, el papel que juegan las instituciones educativas en este sentido cobra una fortaleza ya que es en la primaria donde se dará este primer encuentro con el vocabulario de una segunda lengua.

La propuesta pedagógica se basa en la inmersión del juego en el aula durante las sesiones de la clase combinando el conocimiento y adquisición de vocabulario relacionado con su contexto educativo y cotidiano de forma que empiece desde temprana edad a permear el inglés con la misma seguridad y confianza con la que aprende las palabras en su lengua materna a la vez que realiza su proceso de aprendizaje de esta segunda lengua como lo es el inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cómo motivar el uso de comandos en ingles a través del juego con los niños del grado primero de la Institución Educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza?

Objetivos

Objetivo General

Promover el uso de comandos en inglés a través del juego con niños de 5 y 6 años del grado primero.

Objetivos Específicos

Reconocer los diferentes comandos en inglés y su uso adecuado en el aula de clase.

Implementar el juego en las actividades que faciliten y medien el aprendizaje de los comandos y vocabulario en inglés.

Analizar la inmersión de los comandos en las diferentes actividades académicas.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Para el desarrollo de la propuesta de investigación pedagógica se abordaron diversas teorías e investigaciones para fortalecer el enfoque de la enseñanza del inglés mediante la motivación a través del juego con el uso de recursos que facilitan el aprendizaje en edades tempranas apoyada en, Huete y Morales (2003) en su documento titulado “ Enseñanza aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas” destaca la permeabilidad del idioma sobre todo en el aprendizaje del acento, por lo que se hace necesario la aplicación recurrente de actividades mediante el juego que sean atractivas y eficaces para contribuir al aprendizaje de la lengua extranjera.

Es así como Álvarez (2010) refiere a la “importancia del aprendizaje a edad temprana de una segunda lengua porque en esta etapa el cerebro de los niños es moldeable, susceptible a nuevos aprendizajes”, de tal manera se sugiere que la mejor edad para comenzar a estudiar una lengua extranjera oscila entre los tres y doce años, favoreciendo considerablemente diversas habilidades como el pensamiento crítico, la flexibilidad de la mente y la creatividad ya que en estas edades no hay muchas presiones de diferentes índoles que impidan el aprendizaje del niño.

Se puede decir que el papel del juego como actividad, es un medio y método idóneo para la formación integral de los niños de la primera infancia, el cual contribuye de manera efectiva a sus relaciones de comunicación a la vez que le permite desarrollar la imaginación, el pensamiento, el desarrollo social y físico al igual que le proporciona felicidad, promoviendo emociones que le permiten adquirir nuevos conocimientos.

Siendo el juego un complemento fundamental para que el niño se motive a realizar por sí solo un aprendizaje significativo permitiéndole alcanzar metas de manera relajada, tranquila y con actitud equilibrada para que disfrute de las actividades que se le proponen durante la

adquisición del conocimiento en edades tempranas, tal como lo menciona Zapata (1990) donde acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”.

La propuesta pedagógica denominada Bilingüismo promovida por el Ministerio de Educación Nacional - MEN en su guía 22 denominada estándares básicos de competencias de lengua extranjera como el inglés, tiene como objetivo que la población educativa adquiera un nivel de inglés en cada grado escolar para que al finalizar su etapa escolar se vincule al ámbito laboral con mejores oportunidades contribuyendo a mejorar su calidad de vida en un mundo globalizado que requiere esta competencia lingüística.

De la misma manera las IE del municipio de San Agustín buscan aplicar estas orientaciones para formar niños y jóvenes puedan adquirir la semilla del bilingüismo y de esta forma contribuir a transformar una población que debido a su entorno turístico y económico requiere que las nuevas generaciones dominen al menos una segunda lengua como el inglés para tener mejores oportunidades tanto profesionales como laborales aprovechando su alto potencial cultural y arqueológico visitado por turistas que requieren una atención en un lenguaje universal como el inglés.

Desde estas perspectivas la propuesta pedagógica se basa en la motivación que se genera al realizar las sesiones de clase mediante juegos donde los procesos de enseñanza y aprendizaje de los comandos como ordenes específicas en inglés implementa métodos, estrategias y dinámicas que combina con el uso de los colores, vocales y abecedario como parte de su entorno y contexto educativo, familiar y social permitiendo que los niños (as) aprendan de manera fácil y sencilla estas frases cotidianas el inglés.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

El MEN (2006), ha creado el programa nacional de bilingüismo el cual busca “entregar al país con el propósito de contribuir a tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables”, promoviendo la formación de bachilleres competitivos que estén preparados para afrontar las exigencias de un mundo globalizado y facilitar el acceso a oportunidades laborales, educativas y competitivas que ayuden a mejorar la calidad de vida de su familia y entorno social.

Por ello, desde el currículo y las competencias establecidas como estrategias para la enseñanza del inglés en las aulas educativas, ha sido un factor esencial el cumplimiento de los estándares establecido por el MEN cuando define las competencias como “ El conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado”.

Por lo tanto, desde la competencia sociolingüística el MEN (2006) hace referencia al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua; punto pertinente de la propuesta investigativa que propone motivar el aprendizaje de inglés en niños de primero primaria mediante el uso de juegos que les permitan utilizar vocabulario de su entorno tanto escolar como de su comunidad, para que poco a poco se familiaricen con la lengua extranjera y se sienta más seguro al sostener diálogos cortos.

Según Rubio y García (2013) citando a Moyles (1990) “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”, por ello la importancia de realizar procesos que motiven el uso de materiales auténticos, relacionados con imágenes, objetos reales que combinados con el juego generen un ambiente realmente agradable y significativo. La propuesta de desarrollar clases donde se combine la temática como los comandos, colores con

canciones y actividades que motiven mediante el juego el aprendizaje de vocabulario y frases de comandos que guardan relación con su ámbito escolar diario mientras fortalece su aprendizaje.

Por lo que la enseñanza de una lengua extranjera es un proceso en el que el docente requiere guiar y facilitar el aprendizaje, brindando la oportunidad al estudiante de adquirir el conocimiento, por medio de estrategias previamente elegidas y preparadas por el educador para lograr ofrecer un aprendizaje realmente significativo.

La didáctica del inglés en educación infantil, expuesta por Murado (2010), donde busca mostrar las diversas formas de enseñanza donde el docente podrá trabajar con personas que aún conservan mecanismos con los que han aprendido su lengua materna los cuales representan una ventaja para asociar recursos didácticos, siendo la motivación uno de los factores que se requieren para tener éxito en la adquisición de una segunda lengua como el inglés.

En este sentido el MEN, se hace participe a través de programas como “Colombia Bilingüe” presentando los derechos básicos del aprendizaje “DBA” y el currículo sugerido de inglés desde los grados de transición a quinto primaria. Los cuales buscan orientar al docente mediante unos lineamientos curriculares en los que contribuyan a mejorar la práctica pedagógica en el aula de clase integrando diferentes temáticas como convivencia, paz, salud, medio ambiente y globalización, contribuyendo a formar de manera integral a los estudiantes.

Teniendo en cuenta el contexto globalizado que requiere que la población independientemente de su idiosincrasia tenga habilidades lingüísticas en otros idiomas permitiendo generar mejores oportunidades tanto laborales como escolares, la propuesta pedagógica tiene como propósito motivar el aprendizaje del inglés como segunda lengua extranjera fortaleciendo su adquisición mediante un aprendizaje mediado por el juego desde los

primeros años de aprendizaje para que la experiencia sea agradable y los niños busquen seguir avanzando en su proceso adquisitivo educativo durante cada una de las etapas escolares.

Planeación Didáctica

Para la secuencia didáctica denominada *Aprendamos jugando con comandos, colores, vocales y letras* mediante la ejecución de una planeación didáctica dirigida a 26 estudiantes de primero primaria IE Laureano Gómez sede Nueva Alianza JT desarrollada en 3 actividades en sesiones de clase.

La primera actividad denominada *Juguemos a practicar comandos* se realiza en 3 momentos de inicio, desarrollo de la actividad y cierre que busca obtener la competencia del reconocimiento de instrucciones sencillas relacionadas con los comandos ordenes que se dan en su entorno inmediato permitiéndole responder a ellas de manera verbal y no verbal.

Para iniciar las actividades propuestas, se parte con los relacionados al calentamiento que pretende estimular el lenguaje y fortalecer los músculos actores del proceso de pronunciación, por ello se usa utensilios como pitillos y mermelada, acciones como inhalar y exhalar, inflar, movimientos con la lengua

En la actividad intermedia se proyecta un video de los comandos donde asocia visualmente las imágenes y, mediante la escucha de la pronunciación del vocabulario, propiciar su memorización y generar articulación con otros temas como los colores; como elementos de apoyo, también se usarán flashcard que dieron paso a otro tipo de actividad como el representar (mímica) y adivinar.

En el salón se colocarán imágenes de los comandos, así, cuando la profesora pronuncie el comando el estudiante deberá correr a traer la imagen y regresar a la fila a la última posición para que su compañero atienda el otro comando y así sucesivamente hasta que pase todo el grupo. Al final obtiene los puntos el grupo que realice la actividad en el menor tiempo posible.

En la segunda actividad programada *aprendamos las vocales mediante el juego con colores y nuevos comandos*, con lo que se propone desarrollar la competencia para que continúe su proceso de adquisición de instrucciones sobre el uso de comandos en clase, de manera verbal y no verbal. Al igual que el aprendizaje esperado es identificar palabras relacionadas entre sí sobre temas que le son familiares, reconocer palabras y frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes, propagandas y lugares del entorno y relacionar ilustraciones con oraciones simples.

En el momento inicial se coloca la canción de los colores para que ellos asocien su figura a un color y su sonido. En el desarrollo de la actividad se realiza la pronunciación de cada vocal y se hace una figura con la mano y la boca. Se realiza la feria de los colores, para ello se organizan 3 filas para que cada grupo lance los colores con pimpones a una cubeta de huevos para que asocien su color y nombre en inglés.

Al cierre se entregará una hoja con la figura de un globo para que la coloree cada uno de acuerdo con el nombre y se pinte cada vocal que identifique del mismo color. Como producto esperado se pretende lograr que identifique la vocal a partir del sonido y la pronunciación de las vocales.

La tercera y última actividad denominada *Aprendamos los comandos y el abecedario de las cosas más usadas en el aula de clase*, como competencia se pretende identificar, repetir y utilizar palabras asociadas con su entorno inmediato y los aprendizajes esperados comprender descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos y las canciones, rimas y rondas infantiles, y lo demuestro con gestos y movimientos.

Para el momento inicial se coloca la canción del abecedario para que ellos asocien la figura de las letras y sonido mientras se observa la atención que prestan y la repetición e imitación de los sonidos del abecedario.

En el momento de desarrollo de la clase se colocan las vocales y unos vasos en el tablero y se le entrega a cada niño y niña un pitillo para que vaya y tome de una cajita cada una de las vocales y la lleve con el pitillo hasta el vaso en el menor tiempo posible sin dejar caer la vocal. Al igual se ponen en el tablero parte del abecedario para que cada estudiante vaya asociando la letra a la figura tanto en inglés como en español y el color lanzando un pimpón al vaso que tenga el color que le correspondió. Luego se realiza otra actividad donde el niño(a) salta sobre la letra que indique su profesor deletreando una palabra de los comandos observados.

Para el cierre cada estudiante identificara las letras de su nombre y las deletreara en inglés mientras salta sobre ellas. Como producto se espera que canten una parte del abecedario el cual les ayudara con la pronunciación.

Enfoque Didáctico

El modelo pedagógico social desarrollista que la institución educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza tiene como propósito que el aprendizaje del niño sea didáctico articulado con canciones y juegos, de ahí la importancia de implementar la secuencia didáctica buscando tener pertinencia para relacionar las competencias de la malla curricular para el grado primero del segundo periodo donde indica que los niños deben ejecutar instrucciones recibidas y pronunciar las palabras referentes a los colores en inglés.

La secuencia didáctica aborda los temas de comandos, colores, vocales y el abecedario mediante el desarrollo de 3 actividades cada una de una sesión en donde el docente media el aprendizaje como mecanismo de adquisición por medio de juegos dado que son estudiantes de 5 y 6 años quienes empiezan a aprender y a desarrollar sus habilidades de escucha, escritura, lectura y habla sin tener que hacer que los ejercicios estén encaminados a la memorización y repetición de los contenidos de forma tradicional.

Es así como se busca contribuir a la adquisición de competencias descrita en el MEN (2006), donde reconoce instrucciones sencillas relacionadas con su entorno inmediato y responde a ellas de manera verbal y no verbal al igual que los indicadores de los aprendizajes esperados tomados del MEN (2006) permitiéndole reconocer cuando le hablan en inglés y reacciona de manera verbal y no verbal, seguir instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por el profesor al igual que reconoce y sigue instrucciones sencillas, si están ilustradas.

Para esto, los referentes que sustentan la implementación de la secuencia didáctica en el contexto escolar tal como lo menciona Otero (2012), enfatiza que en el éxito comunicativo es clave la entonación y los rasgos suprasegmentales de la lengua, para ello en la primera actividad

se desarrollan ejercicios que involucran la lengua, las mejillas y los labios como medio de calentamiento, al iniciar ejercicios en donde aprenderán los comandos y los colores mediante la visualización del video de una canción la cual practicarán aprendiendo como se pronuncia; observación de una tarjetas con los comandos relacionados con el entorno escolar cotidiano para que familiaricen cada acción.

Estos ejercicios sugeridos por el proceso de investigación realizado por Acosta & Ronquillo (2020) permite que la expresión oral se defina “como la capacidad del niño para expresarse, hacerse entender mediante acciones, emociones o sentimientos a través de sus propias palabras correctamente vocalizadas”, siendo necesario plantear en la clase actividades que fortalezcan el desarrollo de la imaginación y de la creatividad de los niños (as).

La estrategia didáctica que se usará en la secuencia didáctica esta los flashcard con imágenes alusivas a los comandos y sus nombres se realizan mediante juegos de atención por grupos el cual tiene como distintivo un color y cada miembro pasa y toma una flashcard identifica el comando lo menciona en español y lo pronuncia en inglés; en otra dinámica se juega a los bolos y quien derriba uno toma una flashcard y sin mostrarla al grupo realiza la mímica y los compañeros deben adivinar.

Las actividades diseñadas en la secuencia didáctica responden a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes de primer grado teniendo en cuenta que dentro de las competencias de la malla curricular deben observar los comandos y los colores en este segundo periodo, los cuales les permiten familiarizarse con el vocabulario de su aula con ordenes como silencio, escucha, ponerse de pie, siéntese, abra la puerta, cierre la puerta entre otros.

Dentro de la planeación didáctica se tuvo en cuenta los estilos de aprendizaje auditivo, visual, verbal y kinésico ya que tanto la temática como las actividades buscan incluir la

diversidad cultural y de personalidad que tiene un aula normal de clase, en cuanto a las necesidades de los estudiantes se buscó iniciar el trabajo de comandos con instrucciones relacionadas con el aula de clase favoreciendo su contexto escolar y cotidiano el cual contribuye a asociar su proceso de aprendizaje realmente significativo.

La secuencia didáctica permite entrelazar varios temas que combinando momentos y circunstancias con el juego resultan una mezcla ideal para salir de la tradicionalidad de las clases y convertir un proceso de aprendizaje en algo realmente significativo. Por otra parte, la secuencia permite al docente preparar una clase donde debe tener una variedad de planes para poder sortear los momentos fortuitos donde la planeación no se pueda ejecutar tal como se planeó pero que se pueda hacer uso del material didáctico el cual debe estar diseñado precisamente para ayudar al docente a mejorar su clase y de ser necesario a cambiar la actividad sin que genere un traumatismo en su quehacer docente.

Durante el proceso de elaboración de la secuencia didáctica es como si armara una clase mental donde debes ver el momento y la reacción para planificar o mejorar la idea o momento planeado para que si algo falla se pueda presentar muchas alternativas que no permitan que la clase se interrumpa y continúe su curso normal.

Implementación

La primera sesión buscó la participación de cada estudiante con los ejercicios de estimulación y calentamiento vocal los cuales realizaron con los labios y pómulos de sus mejillas para prepararlos a la práctica de pronunciación de los diferentes comandos que se verían en la clase, el cual permitió romper el hielo y se pudo observar la participación activa en la actividad mediante el uso materiales como pitillos, mermelada que permitieron contribuir a disfrutar cada ejercicio propuesto a los niños y niñas al mediar la práctica del mismo.

Otro material utilizado fue la elaboración de las flashcard con dibujos alusivos a los comandos pintados de colores con sus respectivos nombres para que visualmente favorecieran la asociación de imagen mientras se pronunciaba su significado en español e inglés y que fueron colocadas en sitios estratégicos del salón donde se relacionaban con la realidad del comando dentro del contexto de la clase contribuyendo a que cuando se indicaba la orden dentro de la actividad el niño o niña pudiera encontrar la imagen de forma asertiva. También se utilizaron círculos de colores en foamy escarchado para llamar la atención de los participantes como una antesala en la introducción de los colores primarios en inglés y al dividir los grupos para desarrollar las actividades fueron bautizados por colores permitiendo que las dinámicas de juegos estilo relevo hicieran que los niños estuvieran atentos a participar ya que se llamaba un color al azar.

El tiempo establecido para el desarrollo de cada momento de esta primera sesión fue acorde a lo planificado, al igual que favoreció que la sesión se dio al inicio de la jornada de estudio lo que permitió que los niños llegaran atentos a atender la clase y participaran activamente en el mayor de los momentos de esta primera sesión, la lluvia contribuyo a que el ambiente del salón fuera agradable al tener un ambiente fresco.

No se realizaron actividades individuales, todas fueron en grupos lo que ocasiono la dispersión en la atención en ciertos momentos de la clase en los estudiantes, aunque es de resaltar que la mayor parte del tiempo estuvieron atentos a las instrucciones y desarrollo de las dinámicas propuestas lo cual permite corroborar que los niños disfrutaban mucho del aprendizaje mientras realizan actividades que tengan inmerso el juego, teniendo en cuenta que están en edades entre los 5 y 6 años.

Los juegos en la estrategia de evaluación buscan motivar el aprendizaje del inglés mediante la participación del estudiante despertando su interés por las actividades que se relacionan con la temática observada, para el caso en la actividad del juego con bolos donde el niño lanza la pelota tumba los bolos toca una ficha y realiza la mímica del comando seleccionado para que el grupo adivine, mantuvo la atención de todos y la curiosidad por adivinar, corroborando que sí identifican los comandos mediante señales o mímica aunque aún lo pronuncian en español, y cuando se les pronuncia en inglés ya lo reconocen. Se debe resaltar que aún es importante continuar con el refuerzo de su pronunciación, ya que algunos de ellos se muestran tímidos para realizar el ejercicio de pronunciación, aunque lo entienden cuando escuchan.

Se puede evidenciar cumplir con los objetivos del aprendizaje esperados al reaccionar de manera verbal y no verbal por ejemplo al realizar la actividad de la canción de los comandos realizando la acción mientras la cantan.

Es natural que durante este proceso de aprendizaje al ser el grado primero mezclen su lengua materna con la extranjera, pero su respuesta y asociación con las imágenes usadas es buena ya que tienen al menos claros 4 comandos, al igual que la competencia al seguir las instrucciones sencillas relacionadas con su entorno de clase y las actividades propuestas para

fortalecer el aprendizaje del tema.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El resultado que se obtuvo en la implementación de la secuencia didáctica la cual buscaba motivar el uso de comandos en inglés a través del juego con los niños del grado primero de la Institución Educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza fue satisfactorio porque las actividades planeadas pudieron ser realizadas en los tiempos establecidos y los niños (as) participaron activamente en cada sesión de clase.

La secuencia didáctica busco cumplir con los estándares sugeridos en el programa de bilingüismo orientado por el Ministerio de Educación Nacional y el currículo escolar de la IE para el área de inglés dispuestas para el grado primero de primaria sobre los comandos, colores, vocales y abecedario. La propuesta investigativa tuvo como propósito la enseñanza del inglés como lengua extranjera mediada por el juego motivando el aprendizaje de vocabulario relacionado con el contexto y la cotidianidad del aula de clase.

Para lo cual se implementaron actividades para cada sesión, donde se puede identificar un 80% de efectividad en el propósito de motivar y promover el aprendizaje de los comandos a medida que se desarrollaba el juego apoyado de materiales didácticos como flashcard las cuales permitían asociar la imagen y el significado del comando a medida que el estudiante lo identificaba y se lo transmitía a sus compañeros en imitación mientras ellos lo respondían en inglés y español. El otro 20% corresponde a los niños que no demostraron interés por desarrollar las actividades de la misma forma que la mayoría del grupo lo cual genera la reconsideración de la actividad la cual se debe mejorar para lograr atraer el interés y participación activa del 100% de la clase.

Las actividades realizadas fueron acciones con el propósito de motivar a los niños durante los procesos de aprendizaje mediados por el juego dado que el cerebro se activa

permitiendo mejorar la adquisición de la temática para el caso los comandos a la vez que asociaron los colores, las vocales y algunas letras del abecedario al realizar la actividad y responder asertivamente.

Un aspecto importante dentro del desarrollo de las sesiones de clase es resaltar la implementación de las actividades mediadas por el juego que contribuyen a realizar procesos donde se evidencia la interacción de los niños y niñas quienes buscan estar atentos a las instrucciones para participar en las actividades dentro del juego, aunque se muestran tímidos para realizar los ejercicios de pronunciación de los comandos cuando se ejercitan mediante una canción.

Se debe tener en cuenta que a pesar de realizar una planeación didáctica a la hora de desarrollar las actividades se pueden sufrir variaciones en factores como las condiciones del tiempo, clima, el ambiente del aula, el ánimo de los niños(as) ya que al comienzo de semana son como una esponjita que desea aprender y realizar con fundamento las actividades pero el fin de semana están un poco cansados y dispersos en su atención lo que puede generar un ambiente diferente al esperado lo cual requiere de acciones inmediatas que logren mantener el control y ejecución de la clase evitando perder el objetivo trasado.

Es importante mencionar que las clases con los niños deben tener un alto grado de motivación y aunque el juego genera en ellos el gusto por realizar actividades durante todo el tiempo, no se recomienda hacer actividades excesivas en grupo ni individuales éstas deben tener un grado de participación equilibrado para no perder su atención y buscar lograr que cada estudiante aprenda, practique y disfrute de la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Dentro de la práctica docente es importante reconocer la necesidad imperativa de realizar la planeación didáctica la cual debe tener diversas alternativas de aplicación debido a que en

ocasiones lo que se planea no resulta como se ha diseñado debido a factores internos o externos que al momento de desarrollar la clase requieren que se modifique su aplicación para poder tener el éxito de brindar un aprendizaje realmente significativo.

Conclusiones

La planeación de la propuesta pedagógica fue diseñada buscando favorecer la población infantil al responder el interrogante formulado de ¿Cómo motivar el uso de comandos en inglés a través del juego con los niños del grado primero de la Institución Educativa Laureano Gómez sede Nueva Alianza?, dado que se hace necesario fortalecer el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés teniendo en cuenta el contexto cultural que tiene el municipio San Agustín, pues por su categoría arqueológica atrae visita de turistas que requieren la atención de sus habitantes en un lenguaje universal como el inglés.

El objetivo principal propuesto fue promover el uso de comandos en inglés a través del juego con niños de 5 y 6 años del grado primero el cual se cumplió mediante la aplicación de juegos que se relacionaban con los comandos, colores, vocales y parte del abecedario buscando asociar el aprendizaje de forma significativa. Así mismo, con relación al cumplimiento de los objetivos específicos se logró que identificaran y reconocieran los diferentes comandos en inglés y el uso adecuado de estos en el aula de clase.

Es de tener presente y resalta que se logró implementar el juego en las actividades que facilitaron y mediaron el aprendizaje de los comandos y vocabulario en inglés y analizar que la inmersión de los comandos en las diferentes actividades académicas permite que se adquieran hábitos que ayudan a los niños en su aprendizaje. Una de las dificultades que se pueden observar es la timidez de los niños para pronunciar lo que requiere la aplicación de estrategias que generen confianza para hacer sus prácticas de inglés en pronunciación.

Uno de los principales cambios que se pudo experimentar con el desarrollo de la práctica pedagógica es el escenario donde se desarrolla la actividad la cual fue una experiencia con niños,

quienes permiten ofrecer una variedad de juegos para observar su comportamiento en la clase y que tan objetivo y apropiada es la enseñanza haciendo uso de esta herramienta didáctica.

La proyección de la propuesta pedagógica motivó a los niños y docentes a enseñar y aprender inglés desde edades tempranas para que se familiaricen con el vocabulario acorde a su contexto, ya sea de clase y/o el cotidiano para que poco a poco le sea fácil la pronunciación, la lectura, la escucha y la escritura al igual que aprende su lengua materna.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, S.B. y Ronquillo, M.d.R. (2020). *La praxia labial en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato*. [Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación] Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30668>
- Alvarez, M. V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391524.pdf>
- Delgado, M. E. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629257.pdf>
- Duran, T.D. (2022) Escala de motivación escolar para alumnos de primaria. *Revista Scielo Estudios pedagógicos (Valdivia) Universidad Nacional Autónoma de México*.
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v48n1/0718-0705-estped-48-01-343.pdf>
- Franco, O. (2022). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Editorial Pueblo y educación. Cuba:
<https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=aFeKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&q=related:rVWjwVL8IGoJ:scholar.google.com/&ots=W10BNBsGub&sig=xuJtIFhIiNrAYNXdNRZu7DSfeCQ>
- Guillén, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. *Encuentro revista de innovacion e investigación en la clase de lenguas*.
<https://www.academia.edu/download/95579820/06-Fleta.pdf>
- Huete, C. y Morales, V. (2003). *Enseñanza aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas*. Dirección General de Formación Profesional e Innovación Educativa de la

Consejería de Educación de la Región de Murcia.

[https://www.carm.es/web/descarga?IDCONTENIDO=43&ALIAS=PUBT&IDADIC=93
&ARCHIVO=Texto+Completo+1+Ense%C3%B1anza-
aprendizaje+de+las+lenguas+extranjeras+en+edades+tempranas.pdf&RASTRO=c\\$m433
0](https://www.carm.es/web/descarga?IDCONTENIDO=43&ALIAS=PUBT&IDADIC=93&ARCHIVO=Texto+Completo+1+Ense%C3%B1anza-aprendizaje+de+las+lenguas+extranjeras+en+edades+tempranas.pdf&RASTRO=c$m4330)

Manso, M. C. (2022). *Importancia del juego en la educación infantil*. [Trabajo de grado Universidad de Sevilla].

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/141223/194_51147531_20220606_1916.pdf?se
quence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/141223/194_51147531_20220606_1916.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. Serie Guía

No.22.: https://institucion-educativa-tecnica-agropecuaria-tomasanajera.micolombiadigital.gov.co/sites/institucion-educativa-tecnica-agropecuaria-tomasanajera/content/files/000044/2195_guia_22.pdf

MEN. (2016). Derechos básicos del aprendizaje en Inglés.

[https://www.englishtimevalle2020.com/wp-content/uploads/2020/10/DBA-
TRANSICIO%CC%81N-Y-PRIMARIA.pdf](https://www.englishtimevalle2020.com/wp-content/uploads/2020/10/DBA-TRANSICIO%CC%81N-Y-PRIMARIA.pdf)

Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista de educación*

universidad de Costa Rica.: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Murado, J. L. (2010). *Didáctica del inglés en educación infantil*. Editorial Ideas Propias.

<https://books.google.com.co/books?id=0yemPtuaXx0C&printsec=frontcover&hl=es>

Perez, 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>

- Rubio.A.D.J y García.I.M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación universitaria Politécnica ce Cartagena*.
<https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20uso%20de%20juegos%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20primaria.pdf>
- Tipula, F. y Tapia, V. (2019). *Enfoque oral en las programaciones curriculares del curso de inglés en las instituciones educativas de jornada escolar completa*.
<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.33595/2226-1478.10.1.330>
- Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>
- Vidaña, E. (2010). *Formación integral y competencias Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de evidencias de la práctica

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olerazom_unadvirtual_edu_co/Ej_2cUSNzoNCooJpSkrTecsB4](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olerazom_unadvirtual_edu_co/Ej_2cUSNzoNCooJpSkrTecsB4)

[dF_AOKysOnfJZCYCKtzyQ?e=juP56t](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/olerazom_unadvirtual_edu_co/Ej_2cUSNzoNCooJpSkrTecsB4dF_AOKysOnfJZCYCKtzyQ?e=juP56t)