

**Motivando el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica en los estudiantes
del grado 4-5 de la institución educativa Camilo Torres.**

Johnmy Arturo Andrade Valencia

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

2024

Resumen

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura del idioma inglés en los estudiantes de básica primaria y específicamente en los grados cuarto y quinto de la institución educativa Camilo Torres, ha tenido elementos que han llevado a los estudiantes a la desmotivación para aprender esta lengua y consecuentemente a tener un desempeño bajo y desalentador en el área. Por lo tanto, el objetivo principal de esta propuesta de trabajo es fortalecer el vocabulario en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de los grados cuarto y quinto de la institución educativa Camilo Torres y de esta manera, de alguna forma, mejorar su nivel de inglés.

Por consiguiente, el método de investigación aplicado tiene como plataforma las experiencias, investigaciones y aportes de diferentes expertos en el campo de la estrategia pedagógica donde el centro de la didáctica es buscar motivar a los estudiantes en el juego y que este no solo sea un eje de entretenimiento sino una herramienta que matiza todos los saberes, que permitió evidenciar un aumento significativo en la motivación de los estudiantes y docentes.

Palabras clave: Lúdica, didáctica, pedagogía, juegos, motivación

Abstract

Teaching and learning process in English language subject at primary school students and specifically in the fourth and fifth grades of the Camilo Torres educational institution, has had elements that have led students to lack motivation to learn this language and consequently to have poor and discouraging performance in the area. Therefore, the main objective of this work proposal is to strengthen the vocabulary in learning English as a foreign language in the students of the fourth and fifth grades at Camilo Torres educational institution and in this way, in some way improve their level of English.

Consequently, the applied research method has as its platform; the experiences, research and contributions of different experts in the field of pedagogical strategy where the center of didactics is to seek to motivate students through games, but these games are not a way of entertainment but a tool that nuances all knowledge. We could face a great increase in the motivation of students and teachers were evident. In addition, the level of the students in the subject shows a great improvement, achieving the approach of teachers and students towards the teaching and acquisition of English in a more structured way.

Keywords: Ludic, didactics, pedagogy, games, motivation

Tabla de contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Enfoque Didáctico	24
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	37
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	41

Lista de Apéndice

Apéndice A *Evidencias de Implementación*.....41

Introducción

La institución educativa Camilo Torres está ubicada en Loboguerrero, en el municipio de Dagua en el departamento del Valle Del Cauca que, según el más reciente censo de población, el sector cuenta con alrededor de 2.800 habitantes (DANE, 2023), en su mayoría dedicados a actividades agrícolas, muchos son camioneros, comerciantes, en cuanto a las mujeres muchas de ellas se dedican a ser amas de casa.

La población estudiantil tiene una sola opción escolar en el sector y es la institución educativa Camilo Torres, tanto en el ámbito privado como estatal. Su adecuada ubicación y vías de acceso permite que la comunidad pueda acceder a ella sin dificultades de movilización, haciendo que la asistencia de sus estudiantes sea masiva y recurrente.

La institución educativa desde su PEI enmarca un modelo pedagógico constructivista, donde los conocimientos previos son fundamentales para perfilar el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, entre los 36 docentes con los que cuenta la institución para atender a sus casi 605 estudiantes, proclaman que el contexto no cuenta con una plataforma significativa de conocimientos previos desde lo académicamente hablando y lo propuesto por el currículo, pues no se evidencia en los estudiantes temarios que, aparentemente, se debían adquirir en grados anteriores para encaminar el conocimiento, lo que ha generado la falta de motivación por aprender una lengua extranjera.

Dentro de las aulas de 4º y 5º de primaria, hay una gran desmotivación para aprender inglés y el nivel de aprendizaje del vocabulario es realmente bajo, ya que se sienten desconectados y no hay coherencia en la estructura del vocabulario, asimismo, consideran la asignatura aburrida y creen que es muy difícil, por lo tanto, esta propuesta de trabajo busca fortalecer el vocabulario en el aprendizaje del idioma inglés a través de la lúdica.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada jugando fortalezcó mi vocabulario en inglés, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos como; implementar actividades lúdicas que motiven la apropiación del vocabulario en inglés, estimular las habilidades lingüísticas en inglés mediante la aplicación de la lúdica como estrategia mediadora del aprendizaje y por último analizar el impacto de la lúdica en la adquisición del vocabulario lo que permitirá garantizar el cumplimiento del objetivo general el cual es fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica como estrategia mediadora en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución Camilo Torres del municipio de Dagua, Valle Del Cauca, para de esta forma lograr impactar significativamente los saberes de los estudiantes en esta área y además repercutir en los resultados de las pruebas externas estatales.

Al respecto, la primera actividad consistió en una opción planteada con el ánimo de identificar el significado, la pronunciación y escritura de algunos animales en inglés. Esta actividad también busca hacer una clasificación de los animales según hábitat en inglés y utilizar los auxiliares can-can` t para describir las habilidades de algunos animales.

La actividad tiene como eje central utilizar la lúdica en los distintos momentos de la clase; la segunda actividad está enfocada para que los estudiantes tengan la oportunidad de utilizar los auxiliares can-can` t en nexó con los verbos climb, run, swim, fly, jump para estimular su competencia lingüística y específicamente la parte pragmática; los saberes previos asumidos en la actividad anterior son fundamentales para el desarrollo de esta. Finalmente, la tercera actividad, el docente verifica algunos desempeños frente al aprendizaje significativo de los estudiantes, teniendo en cuenta la competencia sociolingüística en la comunicación. Los

estudiantes tendrán la oportunidad de jugar, actuando, describir el tamaño y los colores en el que se representan los animales.

A partir de esta secuencia didáctica se busca evidenciar la dinamización de la lúdica en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en esta lengua extranjera y de esta manera mejorar los desempeños en las distintas pruebas externas a que ellos enfrentan. Además, esta secuencia didáctica podría servir de referencia para que los docentes de las instituciones puedan mejorar sus prácticas educativas en cuenta a la enseñanza del inglés se refiere.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La institución educativa Camilo Torres ubicada en el corregimiento de Loboguerrero, en el municipio de Dagua es una institución vinculada a la secretaria de educación del departamento del Valle Del Cauca, cuenta con seis sedes anexas con un total de 605 estudiantes matriculado en el año académico 2024. El aula multigrado 4-5 de la sede Juan del Corral cuenta con 10 estudiantes en grado quinto y 14 estudiantes en el grado cuarto que están ubicados entre las edades de 9 a 14 años. Su PEI tiene como misión formar personas competentes en lo académico, étnico y productivo, comprometidos con la diversidad étnica, cultural y humana, promoviendo el espíritu ambiental, empresarial y transformadores del medio donde están inmersos.

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha sido llevada a cabo por maestros que regularmente no tienen un buen nivel de inglés y su metodología no es muy coherente con el contexto, ya que como lo afirma Ortiz (2015), esta debe partir de los saberes previos para construir nuevos conocimientos y los estudiantes de cuarto y quinto no tienen referencias significativas en cuanto al idioma extranjero inglés que les permitan construir unos pre saberes para fortalecer el vocabulario en inglés. De lo contrario, esta situación los ha llevado, a lo largo del tiempo, a ser apáticos para aprender este idioma.

La metodología que se ha ensayado siempre se ha basado en aprender vocabulario sin orden lógico que incluya una estructura de comunicación significativa. La postulación de este trabajo de investigación tiende que los estudiantes, a través de la gran influencia que tienen los juegos, mejorar el nivel de vocabulario en inglés de los estudiantes y de la misma manera estimular las otras competencias que tienen.

Los juegos ayudan a los estudiantes a realizar y mantener el esfuerzo de aprender, proporcionan práctica del idioma en las diversas habilidades; hablar, escribir, escuchar y leer,

animan a los estudiantes a interactuar y comunicarse, crean un contexto significativo para el uso del lenguaje “Por lo tanto, la idea central es motivar a los estudiantes a aprender jugando o mejorar su aprendizaje sin darse cuenta” (Simpson, 2015).

La lúdica tienen muchas ventajas tanto para los profesores de idiomas como para sus estudiantes, entendiendo que el aprendizaje y la enseñanza de las estructuras gramaticales y de sintaxis no es un trabajo fácil y es aquí que apoyan el aprendizaje de la lengua cuando los estudiantes participan en los juegos y se divierten sin darse cuenta de que están aprendiendo el idioma y además es un placer para el maestro que presenta el idioma en un ambiente agradable que hace de su trabajo algo poderoso (Gozcu & Caganaga, 2016).

Finalmente, el juego en la escuela como método de estrategia de aprendizaje juega un papel muy importante tanto para el profesor como para el estudiante. La idea central no es que el aula se convierta en un parque, sino, que los estudiantes encuentren un ambiente académico sin el rigor tradicional y que los estudiantes puedan interactuar, fortalecer sus lazos de amistad y por supuesto mejorar su nivel en la lengua extranjera para finalmente tener un aprendizaje significativo y que esto se puede transferir a otras áreas de aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica como estrategia mediadora en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución Camilo Torres del municipio de Dagua, Valle Del Cauca?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica como estrategia mediadora en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución Camilo Torres del municipio de Dagua, Valle Del Cauca.

Objetivos Específicos

Implementar actividades lúdicas que motiven la apropiación del vocabulario en inglés.

Estimular las habilidades lingüísticas en inglés mediante la aplicación de la lúdica como estrategia mediadora del aprendizaje.

Analizar el impacto de la lúdica en la adquisición del vocabulario.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En la búsqueda de responder a un problema pedagógico que enfrenta la institución educativa Camilo Torres en los grados cuarto y quinto, la cual está enmarcada en la desmotivación que tienen ellos para aproximarse al aprendizaje del idioma inglés. Muchos investigadores y expertos han hecho un trabajo significativo para tomar la lúdica o el juego como un elemento canalizar para potenciar y estimular la motivación, Sager (2023) remarca que a través del juego los aprendices se estimulan mejor hacia el aprendizaje, interactúan de mejor forma y sus niveles de concentración aumentan. De tal manera que una actividad lúdica aplicada con estructura que corresponde tiene a mejorar el desempeño de los estudiantes. De acuerdo a este experto, las ganas que tengan los estudiantes en participar en juegos por equipos o individuales los lleva a ser más responsables y estar activos en la clase.

Por lo que se refiere a la estimulación de las cuatro habilidades en la adquisición de un idioma extranjero Melo (como cito a Vigosky, 2000) “el juego va más allá de una simple acción biológica, que produce placer y que es espontánea; este identificó su valor como elemento integral primordial en el desarrollo cognitivo de los niños.”

Los autores, afirman que la lúdica contribuye al desarrollo de muchas habilidades en los estudiantes, por tal razón, cuando la motivación está en unos buenos niveles; el habla, la escuchas, la lectura y la escritura en inglés están estimuladas de mejor manera. Gozcu & Caganaga (2016), afirman que los juegos ayudan a que los estudiantes sean más espontáneos y pierdan cierto nivel de timidez, esto quiere decir que, a través de este tipo de actividades, los aprendices llegan a mejorar ciertos aspectos de su personalidad y carácter que de una u otra manera pueden afectar su proceso de alcanzar buenos niveles de desempeño.

Con el aporte de este investigador se respalda uno de los objetivos de esta propuesta de trabajo, en miras de hacer un llamado a que todos los estudiantes participen de las actividades que están en consideración.

Un currículo que incluya juegos en su malla, es una posibilidad enorme que tienen los estudiantes de poder transformar las experiencias educativas tanto para estudiantes como docentes y si esos juegos tienen como elemento canalizador los dispositivos electrónicos entran en conjugación con el mundo actual de los estudiantes.

En el espacio que vivimos en pandemia con la educación virtual, todos los agentes que estaban involucrados con la educación de niños y adolescentes comprobaron la efectividad de los juegos para matizar muchos saberes.

Por otro lado, las emociones se dinamizan con la aplicación de los juegos tradicional para favorecer al equilibrio psicológico y motivacional de los estudiantes. En un contexto escolar donde la puesta en escena de juegos tradicionales adaptados a un ambiente académico y con una dirección didáctica y pedagógica ayuda a enrutarse el conocimiento.

Todos estos autores mencionados previamente sustentan que para que un maestro inicie una labor pedagógica, didáctica o investigativa es necesario tener un soporte de unos expertos que lo lleven a argumentar de manera referencial lo que pretende implantar. En el caso de esta propuesta, la cual está enfocada en fortalecer la motivación en el ejercicio del aprendizaje, los referentes son la plataforma para reflexionar en sus postulaciones y llevar a un buen destino esta investigación.

La pregunta de investigación de esta propuesta la cual delata el cómo fortalecer la motivación de la enseñanza y el aprendizaje del inglés mediante la aplicación de diversas estrategias de enseñanza basadas en juegos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la

institución Camilo Torres, el análisis y profundidad que tiene el contexto para implantar una forma de enseñar o aproximarse al conocimiento dentro del rol de la pedagogía, por lo tanto, como el elemento conector de la investigación es el juego, el contexto es el punto de partida para delinear las distintas estrategias que lleven al cumplimiento de los objetivos.

La institución educativa Camilo Torres como único espacio donde la comunidad se reúne a compartir los momentos de conocimiento y cultura. Es aquí donde se abre la capacidad que tiene una investigación de este tipo, donde todos los actores sociales deberían convivir y hacer parte del conocimiento. Por consiguiente, la apropiación del conocimiento del idioma extranjero es una herramienta donde se le abre espacio a la inclusión, generando una estructura donde el docente tenga rol más de mediador de los saberes y no de un empoderamiento absoluto.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En un mundo globalizado como el que se enfrentan las personas hoy en día, el aprendizaje de un segundo idioma o el ser bilingüe toma mucha relevancia. Por esta razón, Colombia, desde su ministerio de educación, fomenta el aprendizaje de lenguas extranjeras y es aquí donde el aprendizaje del idioma inglés tiene gran importancia. Partiendo desde la ley 115, en su tercera sesión, artículo 20 en cuanto a los fines de la educación en el ámbito de los estudiantes de básica primaria expresa en su literal b: “desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera” (Congreso de la República de Colombia, 1994).

Por consiguiente, uno de los deberes de las instituciones educativas es propender por el desarrollo de esas habilidades comunicativas, es necesario remarcar que desde el ministerio de educación la lengua extranjera es visualizada como una herramienta comunicativa que no necesariamente debe ser aplicada en un espacio inmediato parlante, sino que esta puede ser practicada constantemente en espacio de aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

Es válido reconocer que, desde esta óptica, la ruta para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés es emanada desde el MEN que acoge las disposiciones del Marco Común Europeo para postular la escala de niveles, la sincronización con los grados, los estándares básicos de aprendizajes, los DBA y el currículo sugerido, todos estos elementos llevan a diseñar un constructo adecuado para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en mención.

Para los grados cuarto y quinto, en los cuales esta propuesta de investigación está encaminada, el MEN propone el nivel A2.1 donde está etiquetado como básico 1 (Ministerio de Educación Nacional, 2006) y antes de darle una mirada a los estándares, llama la atención a

observar la coherencia horizontal y vertical que tienen estos para hacer una mejor comprensión de ellos. En esta coherencia se une una acción muy importante llamada saber-hacer, donde recalca una sincronía en las habilidades para desarrollar en la lengua, escucha, lectura, escritura, monólogos y conversación.

Las competencias comunicativas para la adquisición de la lengua extranjera el ministerio propone una competencia lingüística, pragmática y sociolingüística, enfocadas al diseño de comunicación formal estructura gramaticalmente, aprehensión y creación de textos formales e informales añadidos con las implicaciones de carácter cultural que están dentro del idioma (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

Es así como la propuesta busca fortalecer el aprendizaje del vocabulario utilizando como herramienta mediadora la lúdica para los estudiantes de cuarto y quinto de esta institución y que van de la mano con lo que propone el ministerio en conjunto con la formación basada en competencias que permite tener un estudiante estructurado de manera integral y con un aprendizaje significativo que lo ayude a enfrentar una realidad social en la que los y las estudiantes requieren dar respuesta. Por otro lado, la malla de aprendizaje o el currículo sugerido por el ministerio disponen una ruta temática especializada para trabajar los estándares del área (MEN, 2006) aquí sugieren un alcance y una secuencia en el aprendizaje, precisando una meta, una función de la lengua y un objetivo. Además, sugiere un espacio para trabajar por proyectos y una forma metodológica de evaluar.

Desde el ámbito de una educación basada en competencias como lo indica los autores Medina y Tobon (2010), que la educación no debe enfocarse únicamente en el ámbito económico sino también un aprendizaje que propicie lo laboral, la integración sociocultural y la autorrealización, en este sentido, esta propuesta de investigación va de la mano con esta postura,

porque el fortalecimiento de la lengua extranjera amplía las oportunidades en el campo laboral, conocemos como el conocimiento del idioma inglés abre una gran oportunidad de vinculación social en lo económico.

Asimismo, en un mundo globalizado como el que hoy tenemos y de conexión simultánea, es innegable el aporte que el correcto aprendizaje del idioma inglés brinda. Adicionalmente, es conocido que entre las grandes metas de autorrealización que la mayoría de personas tiene, está en ser bilingüe y más si esa lengua es el inglés. El objetivo principal de esta propuesta de investigación propicia un espacio adecuado para la estimulación de estas competencias propuestas por el autor donde el elemento regular sea hacerle un llamado a la motivación, la cual según Carrillo et al. (2009) dicen que la motivación es el corazón del quehacer de las personas. Esto quiere decir, que una vez que alguien esté motivado, las posibilidades de alcanzar un objetivo se magnifican. Por lo tanto, si en medio de esta propuesta lo que se requiere es mejorar el vocabulario en inglés y conociendo lo importante que este es a la hora de la adquisición de una lengua.

Cuando el especialista Medina y Tobon (2010), “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” esto nos lleva a reflexionar y dinamizar unas competencias que sean flexibles a las necesidades del contexto y el estudiante, reconociendo que la formación debe estar con base en unas necesidades específicas del aprendiz y en continua formación y evaluación para tener la posibilidad de abrirle un espacio a la autocrítica y el interminable análisis de cada uno de los procesos de aprendizaje. Por consiguiente, los cambios que se generan en la sociedad también deben obedecer a cambios en las herramientas para aplicar el aprendizaje, la sociedad evoluciona y de tal manera la pedagogía, por eso las competencias requieren ser vistas como elementos que abren un espacio a

lo autodidacta, al aprendizaje significativo, a aprender desde lo que se sabe y las diferentes inteligencias.

La propuesta en mención procura que desde la motivación los estudiantes puedan poner practicar un juego que su punto de partida transversal sea el saber, esto quiere decir que el no saber los diferentes matices del eje temático, de una u otra manera obstaculizan el juego y el aprendizaje significativo cobra un gran valor cuando la temática es conocida. El saber de manera aislada, sin que este conocimiento cubra una necesidad social en el contexto, no tiene cabida en esta propuesta, porque en cada estrategia de aprendizaje hay un espacio para practicar lo que se aprendió y a la igual manera para que este estudiante no solo sea alguien con conocimiento puesto en práctica sino también con un gran compromiso con el mismo y la sociedad debido a que en cada juego hay unas reglas para construir, divulgar, asumir y respetar.

En consecuencia, Medina y Tobón (2010) plantea que unas competencias que van muy en resonancia con esta propuesta pedagógica al saber que divide las competencias en básicas y específicas. Entonces el ser, conocer y hacer están puestos en escena aquí porque los estudiantes deben dar respuestas a unas situaciones que así lo demanden. Por otro lado, la interdisciplinariedad está en la búsqueda de la propuesta en la medida que otros saberes de otras áreas se unan para ejercer un aprendizaje integral como lo plantea el autor.

Al momento de evaluar los procesos de formación por competencias, el saber ser, el ser, el hacer y los aspectos de heteroevaluación y coevaluación están aquí centralizados. Esta no es una propuesta rígida, abre campo a la flexibilidad (cada actividad propuesta tiene un espacio para la evaluación y reacción) y los espacios de análisis son continuos.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Jugando fortalezo mi vocabulario en inglés” para alcanzar el objetivo general de fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica como estrategia mediadora en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución Camilo Torres del municipio de Dagua, Valle Del Cauca. Teniendo en cuenta que la lúdica como herramienta pedagógica ayuda a motivar el cerebro para aprender y estimular distintas competencias en el estudiante “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (Fondo Para las Naciones Unidas UNICEF, 2018), de manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en implementar actividades lúdicas que motiven la apropiación del vocabulario en inglés, se estableció una actividad planteada con el ánimo de identificar el significado, la pronunciación y escritura de algunos animales en inglés. Esta actividad también busca hacer una clasificación de los animales según hábitat en inglés y utilizar los auxiliares can-can't para describir las habilidades de algunos animales. La actividad tiene como eje central utilizar la lúdica en los distintos momentos de la clase, primero el docente inicia la clase planteando un juego el cual busca la identificación de los saberes previos acerca del tema.

Este consiste en llevar unas fichas donde están escritos en inglés los nombres de algunos animales, estos son entregados por parejas a los estudiantes. Previamente, en el tablero el docente habrá diseñado distintos lugares donde viven los animales y los estudiantes, de acuerdo

con el nombre de los animales que tienen, deben salir corriendo y pegar el animal según el hábitat que le corresponde.

Después, El docente, reparte unas fotocopias donde indican 20 nombres de animales con su respectivo dibujo y practica con los estudiantes la pronunciación. Hace la selección de los nombres de animales con mayor dificultad para escribir y pronunciar. Finalmente, Los estudiantes realizan un crucigrama con los 15 animales en inglés que más le llamaron la atención. Al igual que realizan una maqueta con los animales que pertenecen a diferentes hábitats y escriben sus nombres de forma secreta o distorsionada e intercambian los apuntes para jugar a la adivinanza y escritura correcta de los animales y como producto susceptible para el análisis las sopas de letras realizadas por los estudiantes, los videos de la participación en los juegos y las maquetas realizadas por los estudiantes.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en estimular las habilidades lingüísticas en inglés mediante la aplicación de la lúdica como estrategia mediadora del aprendizaje. se establece que esta actividad los estudiantes tendrán la oportunidad de utilizar los auxiliares can-can't en nexo con los verbos climb, run, swim, fly, jump para estimular su competencia lingüística y específicamente la parte pragmática. Los saberes previos asumidos en la actividad anterior son fundamentales para el desarrollo de esta actividad. El docente inicia la clase saliendo a la cancha del colegio, divide a los estudiantes en dos grupos y a cada grupo lo ubica a una distancia de 50 metros.

Cada grupo tendrá una mesa donde estará una sopa de letras con los nombres de los animales trabajados en la actividad anterior Los estudiantes se agrupan en final y deben salir a buscar el nombre del animal que el profesor señale. Gana quien primero encuentre el nombre y diga el significado.

Después El docente se ubica en la cancha del plantel educativo, divide la cancha en cinco secciones donde este: run-correr, fly-volar, swim-nadar, climb-escalar y jump-saltar. Los estudiantes son divididos en grupos de cinco y a ellos se les entrega el nombre de un animal y ellos deben ubicarse en la sección en la cual ese animal tiene y debe imitar al animal y su habilidad. Finalmente, Los estudiantes retornan al salón de clase y de acuerdo con un grupo de animales que les brinda el docente deben señalar la habilidad que puede hacer ese animal. En anexo con esta actividad a los estudiantes se les brinda una foto-fábula donde pueden seguir secuencialmente las acciones de algunos animales en inglés y como producto susceptible para el análisis el video de la participación de los juegos, las dos sopas de letras realizadas por los grupos y las foto-fábulas.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en analizar el impacto de la lúdica en la adquisición del vocabulario, se establece que en esta actividad el docente verifica algunos desempeños frente al aprendizaje significativo de los estudiantes teniendo en cuenta la competencia sociolingüística en la comunicación. Los estudiantes tendrán la oportunidad de jugar, actuando, describir el tamaño y los colores en el que se representan los animales.

La actividad inicia así los estudiantes tendrán la oportunidad de jugar actuando, describir el tamaño y los colores en el que se representan los animales, el docente pronuncia un animal en inglés y los estudiantes hace un “role-play” de estos animales. Luego, Se presenta a los estudiantes las palabras big, small, fast, slow, dangerous, domestic animal y colors los estudiantes practican y aprenden sus significados todo este vocabulario es plasmado en unas fotocopias, durante la clase el profesor pone en una caja el nombre de todos los animales trabajados durante las actividades y además el nuevo vocabulario.

Los estudiantes salen en parejas y quien arme primero tres frases que describan a ese animal será el ganador ejemplo, a lion is fast, a lion is dangerous, a lion is big. Cada estudiante va obteniendo puntos según su performance. El docente cada vez que participan los estudiantes hace la respectiva retroalimentación. Finalmente, El docente coloca el sonido de algunos animales a través de un reproductor de audio, los estudiantes en conjunto participan y deben decir a qué animal pertenece dicho sonido.

Los estudiantes participan de manera masiva de esta actividad. Los estudiantes envían notas de voz por WhatsApp donde pronuncian frases describiendo a los animales y como producto susceptible para el análisis el video de la participación de los estudiantes en los juegos, la recopilación de las frases en inglés enviadas por los estudiantes escriben frases que contienen el vocabulario de los animales en inglés y las habilidades que ellos presentan.

Enfoque Didáctico

Es preciso señalar que, dado que este estudio corresponde a una investigación en el campo de la educación, el diseño y recuperación de la información se realizó bajo la mediación de la enseñanza, buscando que los estudiantes enriquezcan su aprendizaje para poder alcanzar los siguientes resultados.

Participar en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples, memorizar y seguir el ritmo de canciones populares de países angloparlantes, asociar un dibujo con su descripción escrita, describir características de mí mismo, de otras personas, de animales, de lugares con lenguaje muy sencillo, nombrar algunas cosas que puede hacer y que no puede hacer, usando la estructura can/can't, reconocer palabras y frases familiares en contextos inmediatos, reforzar con gestos lo que dice para hacerse entender, reconocer algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación

Las secuencias didácticas son la ruta por excelencia para el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque permite que los docentes organicen un camino para hacer de sus clases algo eficaz y los estudiantes hagan un aprendizaje significativo, esto se traduce en que los estudiantes pueden, iniciar su aprendizaje a partir de sus propios conocimientos, por ende, se delinear los momentos adecuados en que un saber es necesario obtenerlo. Así mismo, se propician los recursos y espacios pertinentes para la estimulación de sus competencias, se anticipan los resultados a obtener con el recurso asignado.

Por lo tanto, la secuencia didáctica diseñada tiene una base fundamental referente en la Ley 115 de 1994 en sus objetivos para la educación Básica y Media, demanda "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera" (Congreso de la República de Colombia, 1994), la cual soporta toda intención

en educación en lengua extranjera y para el caso de esta investigación el inglés, a nivel de currículo, competencias, estándares y DBA, esta secuencia didáctica tiene como fuente de referencia los lineamientos en formación de lengua extranjera inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

De acuerdo con lo anterior la secuencia llamada “jugando mejoro mi vocabulario en inglés” tiene en cuenta los desarrollos teóricos que permiten iniciar unos soportes, tal como lo dice Mariotti (2021) “estimular el uso del juego en la práctica docente es muy importante, ya que facilita el trabajo del profesor con una práctica más relajada” donde se hace alusión a la forma en el que la lúdica desde la planeación didáctica genera una manera de acercarse al conocimiento. De igual manera, UNICEF (2018) desde sus postulados indica que “a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales” (pág. 8).

Este enfoque de aprendizaje se centra en analizar las necesidades educativas actuales de los estudiantes, utilizando un enfoque práctico e interesante diseñado para mejorar las actividades atractivas en cada instancia de aprendizaje. Teniendo en cuenta que la población de estudio de esta investigación se siente desmotivada por aprender el idioma inglés y repercutiendo que esto le genera un bajo desempeño en la adquisición del vocabulario, se pretende a lograr impactar directamente a través de los elementos lúdicos como una eficaz herramienta de aprendizaje.

Las necesidades del contexto por aprender una lengua extranjera no son tan significativas debido a la baja referencia que tiene el sector para el idioma inglés, por tal razón se postuló la secuencia didáctica, un elemento pedagógico capaz de mediar ante este aspecto como es la lúdica.

Desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque la educación del siglo XXI debe incluir aspectos que no solo sean basados en el marcador y el tablero, sino que también es necesario implantar otras formas de llegar al conocimiento, por ello, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para distintos aspectos de la lúdica para mejorar los desempeños de los estudiantes.

Por tal razón, para dar inicio a la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas / estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio, de tal manera que, a través del reconocimiento de vocabulario en inglés referente a los animales en cuanto a su clasificación en hábitat y sus habilidades para nadar, trepar, volar, correr, se pueden reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a identificar que todos los elementos expuestos en la lúdica son necesarios para mejorar unos desempeños específicos de los estudiantes.

De esta forma, la secuencia didáctica que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el juego y todo lo que encierra la lúdica por lo que, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas / estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje. Preparar el conocimiento previo es el proceso de recordar y utilizar experiencias pasadas y experiencias relevantes para aprender nueva información. Esta actividad es importante porque permite a los estudiantes conectar lo que saben con lo que quieren aprender.

Aplicar las secuencias didácticas en los quehaceres pedagógicos, es muy necesarios para el éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje porque a través de la secuencia didáctica se puede fortalecer el papel de los docentes, ya que permite la planificación de diferentes ejes

temáticos, registrar y organizar actividades que promuevan el aprendizaje y el logro, resaltando el trabajo flexible, reflexivo y original.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con que el maestro no es solo alguien quien lleva información a la clase, sino que es una agente que facilita la relación que hay entre el ser y el saber, que es consciente que toda actividad de un aula amerita una planeación, unos recursos, unos objetivos y unos momentos de aplicación que pueden ser llevados de una buena forma en una buena planificación de una secuencia didáctica.

Implementación

En términos de la implementación de la primera sesión, los estudiantes del grado 4-5 visualizaron la puesta en escena de una clase diferente donde los distintos recursos para esta actividad fueron puestos en práctica y los estudiantes percibían una manera diferente de aprender cuando observaron en el tablero cuadros, cartulinas, números, nombre de los integrantes de los grupos, sillas y mesas organizadas de una manera distinta.

Al inicio de la clase se plasmó lo que se tenía planeado, lo cual era hacer una identificación de los saberes previos a través del juego concéntrese, ellos dieron a conocer sus saberes y socializaban el conocimiento transversalizado, todo por la gran motivación que se les observaba al estar jugando y aprendiendo. Luego, se repartieron unas copias a cada uno donde estaba el vocabulario de los animales para identificar su pronunciación y escritura a través del desarrollo de un crucigrama.

En el tiempo de las sesiones, en la actividad de inicio, el tiempo utilizado fue mayor a lo planeado debido a que los estudiantes tardaron mucho tiempo en descubrir las parejas del concéntrese. Se evaluó el proceso teniendo en cuenta los aprendizajes esperados y se lograron resultados satisfactorios a partir de las respuestas que dieron los niños sobre los significados de los animales en español, asimismo, lograron establecer la cantidad de letras que tienen la escritura de un animal en específico en inglés. Además, los estudiantes manifestaron gran participación en la clase y una exposición de unas maquetas las cuales señalaban animales que puede habitar en una granja y debían escribir sus nombres en inglés, esto permitió tener en cuenta el contexto inmediato de los estudiantes, ya que ellos están ubicados en una zona rural y muchos de ellos viven en fincas.

Los estudiantes en la sesión dos hicieron una muestra a los demás compañeros de otros grados y jugaban a etiquetar los animales de acuerdo con su nombre en inglés, en este espacio los estudiantes de los grados 4-5 no solamente dan muestra de sus conocimientos adquiridos, sino también tuvieron la posibilidad de aplicar un juego con los demás compañeros. Durante la aplicación de estas estrategias de aprendizaje se evidenció los avances en reconocimiento del significado del vocabulario, la forma en que se deletrean o se escriben las palabras y la motivación por acercarse a la asignatura mejoró según lo manifestado por mucho de los estudiantes.

Es de resaltar que, a pesar de los resultados positivos, se debe reconocer que la estrategia debe fortalecer en la creación de alternativas basadas en la lúdica para que ellos corrijan y realicen una pronunciación del vocabulario un poco más acertada, porque se evidenció cierta debilidad en esta parte. Aunque el fin de las actividades es ampliar el vocabulario, se debe planificar espacios específicos para el refuerzo de la pronunciación.

En términos de la implementación de la segunda actividad, los estudiantes del grado 4-5 esta vez se desplazaron hasta la cancha de la institución y uniformados con los vestuarios de educación física respectivos, haciendo una transversalización de la clase de esa área (educación física), estos fueron divididos en dos grupos con igual número de estudiantes, se distribuyeron dos mesas y anexo a ellas una sopa de letras para poder encontrar la escritura de unos animales en inglés, los estudiantes con el sonido del silbato arrancaba a correr y buscar en un determinado tiempo una de las palabras, luego tendrían que venir en parejas y después en tríos.

Se pudo visualizar que entre ellos aplicaban diversas estrategias para poder encontrar las palabras, generando comentarios pertinentes a lo desarrollado y buscaban generar otras alternativas o posibilidades para responder a la actividad, para ello generaba preguntas como:

profe ¿si encontramos un animal distinto al que estamos buscando vale? Profe, ¿cuánto lleva el otro equipo? Profe, ¿hay que ponerle el significado? La aplicación de los tres momentos de la clase en esta sesión inicio, desarrollo y cierre fue aplicada de tal manera como fue planeada y además se utilizaron los recursos con los que en la cotidianidad tiene el plantel con el ánimo de hacer un ejercicio de enseñanza aprendizaje de acuerdo con la realidad del contexto. Los estudiantes manifestaban su gran entusiasmo por ganar y aprender, hasta el punto de que entre ellos se daban consejos para encontrar las palabras e interactuaban pronunciando las palabras en inglés y divulgándose entre ellos el significado de estas.

La estrategia de aprendizaje está muy acorde con el nivel del grado en que se imparte debido a que, en básica primaria, el docente se encarga de enseñar la mayoría de las áreas, siendo este ejercicio pertinente para el área de educación física. En el momento de la evaluación de esta actividad donde el grupo ganador debía elegir a un estudiante para evidenciar los aprendizajes de las palabras se pudo observar el trabajo grupal, siendo notorio que el correr en parejas o trío, trajo como consecuencia riesgos de caída, agotamiento, dificultando la aplicación del conocimiento, por lo tanto, se hace necesario los ajustes pertinentes para mejorar la acción dentro de la estrategia.

En términos de la implementación de la tercera actividad, los estudiantes del grado 4-5 y los docentes de básica primaria empezaron analizar el impacto de la estrategia aplicada en las actividades. La actividad en sus tres momentos, inicio, desarrollo y cierre, se tiende a seguir aplicando estrategias que generen una plataforma para que la lúdica sea una buena forma de canalizar el conocimiento y fortalecer el vocabulario en los estudiantes de estos grados. En el inicio la actividad a los estudiantes se les indagó acerca de las palabras en las cuales tenían más dificultad para memorizar, escribir y pronunciar, y entre ellos se escucharon respuestas

como: "donkey" su significado se confunde con "monkey", la palabra que más nos confunde con la pronunciación es "bear" porque el profesor hace un gesto muy extraño cuando la pronuncia y no suena normal y la palabra que más se les dificulta escribir es "giraffe" debido a que cuando se escribe suena como en español, pero se le añade unas letras distintas. Todas estas observaciones que hicieron los estudiantes en el momento de inicio de la clase fueron tabuladas para después hacer su retroalimentación respectiva.

Por consiguiente, los estudiantes fueron ubicados estratégicamente en el salón para generar un espacio y luego el profesor escribió los animales en el tablero y ellos con unas cartulinas usadas como tubo para señalar, se genera una actividad que les permitió reforzar la pronunciación y escritura de las palabras.

Los elementos utilizados en esta actividad estaban muy al alcance del docente y pertinentes con las necesidades de la planeación, los estudiantes mejoraron la pronunciación con esta actividad y anexo a esta parte se practicó la canción "old Macdonald" cuál ayuda a mejorar la pronunciación debido a que los animales toman turno en su mención y los sonidos que hacen en su hábitat natural.

Finalmente, en la sesión dos se realizó una actividad de cierre que resume muchas de las reflexiones pedagógicas de las estrategias, pues los estudiantes empezaron a escribir frases a través de WhatsApp haciendo alusiones a las habilidades de los animales utilizando el auxiliar can-can't y seguido a eso se realizaron unos ejercicios tipo lúdico-virtual que van en consonancia con la estrategia.

Antes de dar cierre a la implementación de la secuencia didáctica, se hace hincapié en lo determinante que son las acciones del docente a la hora de planificar y ejecutar estrategias, porque si bien es cierto que la planeación es indispensable en el desarrollo de las clases, también

es cierto que no garantiza el éxito del proceso aprendizaje, por lo tanto, y teniendo en cuenta lo mencionado dentro del cierre de la actividad 2, en donde se evidenció el vacío que dejó la falta de una acción y espacio para que pudiesen fortalecer aún más la pronunciación, se tomó la decisión de generar dicho espacio en el desarrollo de la actividad 3.

No está de más considerar necesario seguir reescribiendo en todas las fases de esta propuesta investigativa, pues a partir de los resultados esperados y evidenciados cabe la posibilidad de hacer ajustes debido a que aparecen situaciones muy importantes para corregir en el momento de la aplicación de la estrategia y más aún reconociendo que cada contexto es distinto, cada estudiante aprende de una manera particular.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La estimulación de las habilidades en el proceso de aprendizaje en los estudiantes requiere de una planeación que esté directamente ligada con el contexto y las necesidades particulares, por lo tanto, en esta práctica pedagógica se diseñaron e implementaron unas estrategias pedagógicas y didácticas que lograran fortalecer el aprendizaje del vocabulario a través de la lúdica en los estudiantes del grado 4-5, que permitió observar un mejoramiento en la motivación de los aprendices para aproximarse a atender el área y con la aplicación de los juegos el trabajo cooperativo, la ruta de aprendizaje, la evaluación formativa y el saber hacer, los aprendizajes esperados fueron alcanzados en un gran porcentaje.

Por ende, se debe concebir “El juego como estrategia activa, dinámica, para favorecer el aprendizaje -en cualquier campo-, en este caso de un idioma extranjero” (Fernández, 2010), por lo tanto, con las actividades lúdicas se pudo activar y fortalecer el conocimiento evidenciado en las mejoras de los estudiantes en su vocabulario en inglés y además la motivación; sin embargo, se notó que en esta propuesta pedagógica que en relación con la habilidad lingüística del habla y lo que tiene que ver con las pronunciaciones, los resultados no fueron tan satisfactorios con lo que se planteaba debido a que no se tomaron en cuenta algunas actividades significativas para avanzar en este aspecto.

De acuerdo a la ruta pedagógica empleada, el propósito principal de la lúdica era fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de tal manera que ellos pudieran tener las habilidades lingüísticas como la escritura, la escucha, el habla, la lectura, la escritura y los monólogos un mejor desempeño y este aspecto llevo a evidenciar que algunos factores analizados y observados en el planteamiento del problema eran ciertos, hasta el punto de la organización de salón de clase de una manera distinta, la toma de apuntes en los cuadernos

cimentados solo en los específicos del eje temático, la participación de los aprendices en las actividades, los productos recolectados, las reflexiones de los compañeros docentes de la implementación de la propuesta en la cual manifestaban su gran interés por la participación de los estudiantes y los resultados obtenidos, todos estos aspectos llevaron a relevar un aprendizaje significativo en ellos.

No obstante, la propuesta pedagógica deberá analizar los recursos para aplicar las actividades con el ánimo de administrar mucho mejor los tiempos de ejecución de cada uno de los momentos de las clases, en el sentido que la puesta en escena de algunos recursos para el aprendizaje tardan un poco para ser distribuidos de manera más ágil y evitar espacios donde los estudiantes tenga que esperar algunos minutos que podrían generar indisciplina o desconcentración en la actividad. Tener en cuenta un uso un poco más profundo de los elementos tecnológicos que ayudan a realizar un mejor uso de los tiempos de clase.

Las actividades de intervención pedagógica estimularon las habilidades de los estudiantes basados en los saberes previos, provocando nuevos saberes y centrados en las necesidades de aprendizaje en donde reconocen el significado de las palabras trabajadas en las actividades teniendo la capacidad de escribirlas a través de crucigramas, de encontrar su escritura en una sopa de letras, de competir entre ellos por quien dicen el significado de esa palabra, cantar una melodía en inglés que tienen como base la pronunciación de las palabras abordadas.

Uno de los aspectos en los aprendizajes esperados que evidenciaron resultados significativos es la construcción de oraciones teniendo en cuenta el uso del auxiliar can-can't donde esos estudiantes expresan las habilidades de algunos animales haciendo la transversalización en ciencias naturales y el uso gramatical correcto de este eje temático. Por consiguiente, los estudiantes hicieron un trabajo cooperativo cuando creaban estrategia para

hacer de la participación de los juegos, ubicando los integrantes de acuerdo con sus mayores habilidades, quienes tenían buenas habilidades físicas eran señalados para ir al frente de los juegos y aquellos que tenían gran potencialidad en el aspecto cognitivo daban respuestas y quienes cantaban mejor también lo hacían de esa manera en consonancia con quienes pronunciaban mejor. Como lo plantea Moyles (1999) “el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimiento respecto a los niños y sus necesidades” (pág. 13).

Como docente pude aprender más de las necesidades educativas de los estudiantes de 4-5 en el sentido que, en cada momento de las actividades implementadas, en mi diario de campo escribía algo que debe mejorar en la puesta en escena de las clases como una mejor forma de asignarle recursos a las sesiones, distribución del tiempo, asignación de integrantes en los grupos, reforzamiento en el aspecto ontológico para hacer de esta tarea un mejoramiento continuo.

El trabajo en educación siempre es una tarea interminable y cada vez que se aplica alguna estrategia pedagógica de este estilo que tiende a darle una solución a una problemática particular es necesario hacer los ajustes que sean pertinente y los elementos mencionados anteriormente requieren ser implementados.

La institución educativa Camilo Torres cuenta ahora con una manera efectiva de aproximarse al idioma inglés, esta opción traza como elemento catalizador la lúdica cuyo propósito está basado en mejorar el nivel del vocabulario de los estudiantes para ser utilizado en las distintas habilidades lingüísticas. Con esta investigación los estudiantes y docentes tendrían una herramienta que muestra resultados a corto y mediano plazo de los avances de los estudiantes tanto en el aspecto actitudinal como en lo cognitivo y tienen como evidencia que el

juego en educación logra captar la atención de los estudiantes pues “constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018) esta postura invita a ver el juego no solo como una forma de diversión sino con un enfoque pedagógico y a partir de una planeación sistemática y estructurada donde el punto de partida siempre sea el saber y aprendizaje significativo se puede cambiar la forma de abordar el conocimiento y hacer de la labor docente una herramienta que aporte más que consignar contenidos en un cuaderno.

Conclusiones

Es importante mencionar que en esta investigación el objetivo principal era fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la lúdica como estrategia mediadora en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución Camilo Torres del municipio de Dagua, Valle Del Cauca, tarea que se cumplió en un alto porcentaje debido a que a través del estudio del contexto y las necesidades educativas específicas de los estudiantes se trazó e implementó una secuencia didáctica que pudo mejorar la apropiación de los saberes del vocabulario en inglés, teniendo en cuenta las distintas habilidades lingüísticas a incentivar y las competencias del área. sin embargo, dentro del desarrollo de las distintas sesiones realizadas se pudo observar que hubo situación importante y tiene que ver con el hecho de aplicar algunas tareas más específicas para ayudar a que los estudiantes logren aprender a pronunciar todas las de una manera correcta porque en la aplicación de las sesiones se pudo notar una debilidad en este aspecto.

Con respecto a la implementación de actividades lúdicas que motivaran la apropiación del vocabulario en inglés, fue una meta cumplida con mucha satisfacción, ya que a los estudiantes se les observaba muy participativos en la clase, con muchas ganas de aprender de la clase y ellos notaban que elemento mediador de cada actividad lúdica era el saber hacer. Por otro lado, con respecto a estimular las habilidades lingüísticas en inglés mediante la aplicación de la lúdica como estrategia mediadora del aprendizaje se trabajó de una manera tal que los estudiantes pudieron dialogar utilizando el vocabulario, escribir gramaticalmente correcta algunas frases, leer muchas frases en inglés y trasladar a su lengua natal, dirigir la imagen adecuada ante la pronunciación de una palabra.

En este trabajo de investigación las formas de evaluar estaban acorde con la planeación acordada. No obstante, en los diferentes frentes evaluadores que se aplicaron no hubo una sustentación muy profunda de la forma de evaluar como lo hace las pruebas externas conocidas como pruebas saber. Este aspecto debería ser mejorados en los ajustes futuros de este trabajo de investigación.

El logro de los objetivos elegidos se caracteriza por una fuerte participación e inversión de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y por un cambio gradual en su comprensión y aplicación de los principios pedagógicos y lingüísticos en situaciones prácticas. Además, los métodos de enseñanza también han experimentado cambios positivos, centrándose en los cambios y la diversificación de métodos para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagomez, M.S. (2009). La motivación y el aprendizaje. (U. P. S, Ed.) Alteridad. *Revista de Educación*, 4(2), 20-32.
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 08 de febrero). *Ley General de Educación, artículo 21* . https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- DANE. (2023). *Información IV trimestre 2023*. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/construccion/censo-de-edificaciones#:~:text=El%20total%20del%20%C3%A1rea%20censada,%C3%A1rea%20que%20se%20encontr%C3%B3%20paralizada>.
- Fernández, M. (2010). *El desarrollo de la Función Pública*. MarcoELE, 195-221. <https://marcoele.com/descargas/navas/09.fernandez.pdf>
- Fondo Para las Naciones Unidas UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gozcu, E., & Caganaga, C. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cyprus Journal of the Educational Sciences*, 11(3), 126-135. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1140747.pdf>
- Mariotti, G. (2021, octubre). Núcleo del conocimiento. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Medina V, E (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE,

- Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90-95. <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Melo Herrera, M. P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 251-274.
<https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006, octubre). *Estándares Básicos de Competencias en lengua extranjera: Inglés*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Moyles, J. (1999). *El juego en la Educación Infantil y Primaria 3ra ed.*, Madrid: Morata.
https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf
- Ortiz, G. D. (2015). *El Constructivismo Como Método de Enseñanza*. Sophia, Colección de Filosofía de Educación, 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Sager, J. (2023, enero 30). *10 benefits of classroom games for kids (and teachers too)*. *Teach Starter*. <https://www.teachstarter.com/us/blog/11-benefits-of-playing-games-in-the-classroom-resources-included/>
- Simpson, A. J. (2015). *Using games in the language classroom*.
<https://research.sabanciuniv.edu/26774/>

Apéndices

Apéndice A

Evidencias de Implementación

https://drive.google.com/drive/folders/15rgBadHcK7PYjf1_6NVj38FNvEcYk0SV?usp=sharing