

# **La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés**

Sandra Liliana Sáenz Briñez

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil LIPI

2024

## **Resumen**

La propuesta educativa "Exploración de Técnicas Lúdicas para Potenciar el Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de Primer Grado en el Colegio Gimnasio Ismael Perdomo" anhela mejorar el desempeño académico en inglés de los estudiantes a través del diseño de actividades creativas que desarrollen habilidades comunicativas básicas en inglés. Se identificó que el enfoque tradicional empleado por el docente contribuía al bajo rendimiento, por lo que se propone una serie de estrategias metodológicas basadas en los principios de la pedagogía activa para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las técnicas de recolección de datos utilizadas incluyeron observación directa, entrevistas, diario de campo y encuestas. Las palabras clave incluyen idioma extranjero (inglés), competencias comunicativas, enfoque lúdico, enfoque metodológico y pedagogía activa.

***Palabras clave:*** Idioma, comunicación, actividades, metodología, pedagogía.

### **Abstract**

The educational proposal "Exploration of Playful Techniques to Enhance English Learning in First Grade Students at Gimnasio Ismael Perdomo School" aims to improve students' academic performance by designing creative activities that develop basic communicative skills in English. It was identified that the traditional approach used by the teacher contributed to low performance, hence a series of methodological strategies based on active pedagogy principles are proposed to optimize the teaching and learning process. Data collection techniques used included direct observation, interviews, field notes, and surveys. Key words include foreign language (English), communicative skills, playful approach, methodological approach, and active pedagogy.

***Keywords:*** Language, communication, activities, methodology, pedagogy.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Objetivos .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos Específicos.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	13
Planeación Didáctica.....	15
Enfoque Didáctico .....	17
Implementación.....	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	21
Conclusiones.....	23
Referencias Bibliográficas .....	25
Apéndices.....	27

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Practica Pedagogica</i> .....	27
---------------------------------------------------------------	----

## Introducción

En el ámbito del aprendizaje de una lengua extranjera, la inmersión en un entorno bilingüe es una herramienta invaluable para los estudiantes. Sin embargo, en la educación colombiana, esta realidad es difícil de alcanzar debido a razones socioculturales, lo que hace que el aprendizaje de un idioma extranjero no sea una prioridad para muchos. Por ello, es crucial buscar estrategias que hagan que la enseñanza del idioma extranjero sea dinámica, divertida y significativa, incluso en entornos monolingües.

Con esta propuesta de estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés, se pretende transformar la experiencia educativa de los estudiantes de primer grado del colegio Gimnasio Ismael Perdomo en Ibagué, durante el año 2024. La ludificación, o gamificación, se presenta como una herramienta poderosa para involucrar a los estudiantes de manera activa y efectiva en su proceso de aprendizaje. Al integrar el juego en las actividades de enseñanza del inglés, se crea un ambiente de aprendizaje enriquecedor que facilita la adquisición de vocabulario, mejora la gramática y estimula la participación y la creatividad.

Las actividades lúdicas planificadas para el aula de clase no solo beneficiarán a los estudiantes, sino que también proporcionarán a los docentes herramientas efectivas para facilitar el aprendizaje del idioma extranjero. Según Lengeling y Malarcher (1997, citados en Juan y García, 2013), los juegos en el aula ofrecen beneficios en cuatro áreas principales: activos, cognitivos, dinámicos y de adaptabilidad. Estos beneficios incluyen la reducción del filtro afectivo, la promoción de la competencia comunicativa, la construcción de cohesión en el aula y la adaptabilidad a las necesidades e intereses de los estudiantes.

El uso de los juegos en el aula de inglés brinda una oportunidad única para que los estudiantes aprendan el idioma de manera natural y efectiva, sin sentir que están estudiando. Por

lo tanto, para aprovechar al máximo estos beneficios, los docentes deben ser capaces de seleccionar y diseñar actividades lúdicas que se alineen con las habilidades comunicativas, enfoque lúdico, estrategia metodológica y pedagogía activa que respondan a las necesidades de los estudiantes.

En este trabajo, se explorará la efectividad de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de primer grado del colegio Gimnasio Ismael Perdomo. Se espera que la investigación contribuya al desarrollo de prácticas pedagógicas más innovadoras y efectivas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en contextos monolingües

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

El colegio Gimnasio Ismael Perdomo es una institución de educación básica primaria centrada en los valores, creando un ambiente armonioso para la convivencia sana. La población estudiantil tiene edades entre 4 y 10 años. Los estratos socioeconómicos de las familias de los estudiantes corresponden al 1 y 2, según la estratificación del SISBEN.

La institución cuenta con estudiantes regulares y algunos con discapacidad, lo que requiere que los docentes utilicen estrategias apropiadas para aplicar habilidades pedagógicas adecuadas para esta población. Según el diagnóstico académico, los estudiantes de primer grado muestran facilidad para el aprendizaje, aprovechando las diversas estrategias disponibles en el aula. Son estudiantes con muchas ganas de aprender y una actitud positiva hacia el conocimiento.

No obstante, se ha observado que los estudiantes de primer grado tienen dificultades en la adquisición de vocabulario en inglés, especialmente en la memorización y pronunciación del vocabulario según el plan de área de humanidades. Esto se debe a la falta de actividades que despierten su interés y motiven su aprendizaje, lo que dificulta el avance en las competencias del idioma y requiere un refuerzo significativo para llenar los vacíos existentes, impidiendo un progreso significativo en los temas del grado primero.

Por razones como esta se está reconoce la importancia de implementar actividades lúdicas para impulsar el aprendizaje del idioma inglés y fortalecer las habilidades básicas de comunicación, como la lectura, escritura, habla y escucha. Es una manera de motivar a los estudiantes y facilitar su progreso en este idioma.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cuán efectivas son las estrategias lúdicas para mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes de primero del colegio Gimnasio Ismael Perdomo en la ciudad de Ibagué durante el año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Mejorar de forma efectiva el vocabulario en inglés de los estudiantes de primero del colegio Gimnasio Ismael Perdomo utilizando estrategias lúdicas

### **Objetivos Específicos**

Identificar los saberes previos de los estudiantes sobre vocabulario básico relacionado con objetos escolares y expresiones cotidianas, utilizando herramientas que faciliten esta evaluación.

Aplicar estrategias lúdicas mediante juegos y actividades adaptadas al grado primero, que faciliten la comprensión y el aprendizaje del vocabulario en inglés, integrando las palabras y expresiones más comunes, para ofrecer oportunidades significativas para su adquisición y práctica.

Desarrollar estrategias de evaluación que permitan medir el progreso de los estudiantes en la adquisición del vocabulario relacionado con objetos escolares y expresiones cotidianas, con el fin de determinar la efectividad de la propuesta.

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

¿Cuán efectivas son las estrategias lúdicas para enriquecer el vocabulario en inglés de los estudiantes del grado primero del colegio Gimnasio Ismael Perdomo de Ibagué durante el año 2024? Es un tema de interés. Según Pérez (2003), investigar nuestra propia práctica docente implica un compromiso con la mejora continua, lo que impulsa cambios tanto a nivel individual como organizacional.

Es esencial reconocer la importancia de adaptar las estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes, sus ritmos de aprendizaje y contextos. A través de la observación directa, se ha identificado la necesidad de integrar actividades lúdicas que motiven a los alumnos y fomenten el uso del lenguaje.

Desde esta perspectiva, la investigación pretende que el docente actúe como mediador y agente de cambio, innovando en su práctica pedagógica para crear ambientes de aprendizaje dinámico y significativo. Esto implica diseñar metodologías que combinen el juego y la lúdica para fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

La lúdica, según Motta (2004), no solo es una herramienta pedagógica, sino un proceso que involucra interacciones y situaciones estimulantes. Es fundamental que el docente implemente actividades lúdicas de manera constante, aprovechando recursos y estrategias que enriquezcan el proceso educativo.

Torres (2004) resalta la vital importancia de adaptar las actividades lúdicas a las necesidades e intereses de los estudiantes, utilizando recursos como canciones, juegos y herramientas tecnológicas. El objetivo es crear un ambiente propicio para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumno.

Autores como Vygotsky, Piaget y María Montessori resaltan el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social del niño. El maestro debe estimular la creatividad y autonomía de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y reflexivo.

La propuesta de implementar actividades lúdicas para fortalecer el vocabulario en inglés busca abordar esta problemática y potenciar el desarrollo de habilidades sociales y motoras. Mantener un diario de campo permite al docente reflexionar sobre su práctica y mejorar su desempeño pedagógico.

En resumen, la lúdica es una herramienta valiosa en el proceso educativo, requiriendo una planificación cuidadosa y una variedad de actividades para ser efectiva. Esta investigación busca crear un ambiente lúdico que estimule el aprendizaje del inglés y promueva el desarrollo integral de los estudiantes.

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

Las competencias representan el conjunto de habilidades y capacidades que permiten a las personas desenvolverse eficazmente en diversos contextos sociales, culturales y educativos, conformando así su proyecto de vida. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en el ámbito de la primera infancia, estas habilidades se manifiestan a lo largo del desarrollo de los niños, emergiendo de sus interacciones con el entorno, otros individuos y ellos mismos. La formación basada en competencias, entonces, contribuye al logro de un nivel académico deseado y facilita la evaluación del proceso educativo.

Los estándares básicos por competencias delimitan el conocimiento y las habilidades que cada niño y joven deben adquirir para alcanzar un nivel de calidad en el sistema educativo. La evaluación, tanto interna como externa, es esencial para determinar el grado de cumplimiento de estos estándares (MEN, 2006).

En la presente propuesta, que busca emplear estrategias lúdicas para enriquecer el aprendizaje del vocabulario en inglés en el colegio Gimnasio Ismael Perdomo, se focaliza en dos competencias específicas: la lingüística y la pragmática. La primera se relaciona con el dominio del código lingüístico, mientras que la segunda implica la habilidad de utilizar este código en situaciones sociales. Se recurre a la lúdica porque ofrece un ambiente de aprendizaje divertido que estimula la imaginación, la creatividad, la interacción social y los valores, todo dentro de un entorno educativo enriquecedor y de calidad. El dominio del inglés, por su parte, es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes y la gestión de su proyecto de vida, tal como lo señala Sergio Tobón (2010).

Tobón sostiene que ser competente implica no solo destacarse individualmente, sino colaborar con los demás en pro del bien común. Por lo tanto, la metodología lúdica se emplea

con el fin de fomentar competencias que contribuyan al desarrollo integral del estudiante, no solo en el ámbito académico, sino también en su vida cotidiana.

A pesar de la amplia aplicación de las competencias en la educación, Tobón (2010) indica que su impacto aún no ha sido del todo significativo, principalmente debido a la resistencia al cambio en las prácticas educativas. Por lo tanto, esta propuesta busca desarrollar competencias que promuevan una formación integral, fortaleciendo capacidades, habilidades y actitudes, así como mejorando las habilidades en inglés mediante actividades lúdicas y motivadoras.

Es crucial tener en cuenta las particularidades y necesidades específicas de los estudiantes al transformar las prácticas educativas. Tobón (2010) también destaca que el ser humano es integral y holístico, y que las competencias son solo una dimensión de su desarrollo.

En conclusión, es fundamental que los docentes incorporen las competencias en su práctica pedagógica para proporcionar un aprendizaje significativo y una formación integral de calidad. Esto implica cultivar los tres saberes fundamentales: el saber ser, el saber conocer y el saber hacer, esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Fortalecer las competencias docentes y fomentar el trabajo colaborativo y la creación de materiales atractivos para los estudiantes son aspectos clave para una educación centrada en la formación humana integral, que va más allá de los contenidos académicos convencionales (Tobón, 2010).

### **Planeación Didáctica**

Conforme a la investigación, se idearon 3 etapas para el plan de clases. La primera consiste en una sesión donde se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes de primer grado sobre vocabulario escolar y expresiones comunes mediante herramientas estratégicas facilitadas por la maestra. La segunda etapa comprende tres sesiones enfocadas en actividades lúdicas como estrategia pedagógica para reforzar el aprendizaje de dicho vocabulario, adaptadas a su nivel y utilizando juegos. La tercera etapa, que es la evaluación, consta de una sesión donde se analizan los progresos de los estudiantes respecto al vocabulario identificado inicialmente en la primera etapa.

En la sesión inicial de la primera etapa, se inicia con las instrucciones y se realiza una evaluación escrita utilizando ejercicios de coincidencia e identificación de imágenes relacionadas con el vocabulario escolar. Posteriormente, se recogen las evaluaciones y se comparten las observaciones encontradas con los estudiantes y las autoridades escolares para resaltar la importancia de introducir estrategias lúdicas en la enseñanza.

La segunda etapa, centrada en las actividades lúdicas, abarca tres sesiones. En la primera sesión, se emplean canciones y títeres para enseñar expresiones de saludo. En la siguiente sesión, se introducen elementos escolares mediante representaciones gestuales y fichas ilustradas, seguidas de un juego de rompecabezas en grupos para reforzar el vocabulario. La tercera sesión incorpora el juego "papa caliente" para practicar comandos en inglés, concluyendo con una actividad evaluativa donde los estudiantes deben seguir instrucciones.

En la tercera etapa, destinada a la evaluación de resultados, los estudiantes completan una prueba escrita que incluye ejercicios de elección múltiple y escritura de vocabulario, seguida de una prueba oral para evaluar la pronunciación y la memorización. Los resultados se comparan

con las evaluaciones iniciales para elaborar un informe final sobre el progreso de los estudiantes y la efectividad de las actividades lúdicas.

### **Enfoque Didáctico**

El diseño de diferentes actividades de tipo didáctico implica la organización sistemática de contenidos y actividades para facilitar el conocimiento, enseñanza y el aprendizaje de manera coherente. Es una herramienta indispensable para los educadores, ya que les permite estructurar los contenidos de forma secuencial, alineándolos con los objetivos educativos establecidos.

Las actividades dentro de una secuencia didáctica suelen ser graduales y adaptadas al nivel de conocimiento de los estudiantes. La duración de la secuencia varía según la unidad temática y los objetivos de aprendizaje. Para planificarla adecuadamente, es esencial considerar el tema a tratar, el nivel de los alumnos y sus intereses.

La secuencia didáctica desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar una estructura clara y organizada. Facilita la comprensión y retención de los contenidos al presentarlos de manera progresiva, fomenta la participación activa y masiva de los estudiantes y permite adaptar el contenido y las actividades a sus necesidades individuales.

Según Tobón (2010), la secuencia didáctica es un conjunto coordinado de actividades de aprendizaje y evaluación dirigidas a alcanzar metas educativas específicas. Por lo tanto, es fundamental que los docentes consideren la planificación como un componente clave de su formación, ya que una secuencia bien planificada y ejecutada es esencial para lograr un aprendizaje significativo y duradero.

En esta propuesta pedagógica, se enfatiza el uso de actividades lúdicas como estrategia principal para el aprendizaje del inglés. A partir del diagnóstico de las dificultades de los estudiantes con el vocabulario, se han diseñado actividades lúdicas para abordar este problema.

Según Torres (2004), lo lúdico es relevante tanto en el aspecto recreativo como pedagógico, y debe adaptarse a las necesidades y objetivos educativos. En este contexto, las actividades diseñadas incluyen recursos visuales como fichas ilustradas para relacionar el vocabulario con la vida real de los estudiantes, canciones para facilitar la memorización y juegos grupales para motivarlos a la colaboración y trabajo en equipo.

Piaget sostiene que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y motor de los niños, y las actividades propuestas en esta secuencia didáctica están diseñadas para promover su desarrollo integral a través del juego.

El objetivo es que los estudiantes puedan adquirir y desarrollar habilidades tanto motoras como de coordinación y expresión emocional de manera divertida. Además, el juego facilita el aprendizaje de reglas y el seguimiento de instrucciones, creando un ambiente propicio para el aprendizaje.

Las actividades propuestas en esta secuencia didáctica permiten que los estudiantes aprendan de manera entretenida y significativa, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses. Se busca que los estudiantes sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, siendo autónomos y participativos en el proceso.

En conclusión, una secuencia didáctica bien planificada y ejecutada es fundamental para lograr un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes. En esta propuesta, se resalta la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para abordar las dificultades de aprendizaje y promover un ambiente de aprendizaje positivo y motivador.

## **Implementación**

La primera sesión de la actividad 1 se llevó a cabo el 11 de abril, durante dos horas desde las 7:50 A.M hasta las 8:50 A.M, con los estudiantes de primero del colegio Gimnasio Ismael Perdomo.

Se inició con un cálido saludo de bienvenida, seguido de una explicación sobre la actividad a realizar. Consistió en una evaluación oral y escrita. Para la evaluación oral, se presentaron algunos elementos escolares, y cada estudiante expresó el nombre de estos elementos. Los resultados se registraron en una tabla para evaluar el vocabulario que conocían. Luego, se entregó una prueba escrita donde relacionaron el nombre del objeto escolar con su imagen correspondiente, completando también las letras faltantes en los nombres.

Durante la clase, se observó que al principio los estudiantes estaban nerviosos por la evaluación, pero al comprender el objetivo del ejercicio, se tranquilizaron. La estrategia de evaluación se ajustó a la capacidad y edad de los estudiantes, considerando su proceso de lecto-escritura.

Las pruebas fueron útiles para conocer sus conocimientos previos sobre el vocabulario relacionado con útiles escolares y expresiones cotidianas. Además, los recursos de evaluación fueron adecuados, utilizando los mismos elementos escolares con los que trabajan en clase. Se observó que los estudiantes poseen un conocimiento básico de vocabulario, con la mayoría acertando en algunos elementos escolares y expresiones de saludo.

La sesión 1 de la actividad 2 se realizó el 12 de abril, también durante dos horas. La clase comenzó con un saludo en inglés, seguido de una canción para identificar saludos. Se presentaron títeres para reforzar los saludos y se cantó la canción "saludos". Los estudiantes

completaron una ficha de apareamiento ilustrada para evaluar su aprendizaje, utilizando competencias básicas y estrategias lúdicas como canciones y títeres.

La implementación de estas actividades lúdicas despertó el interés la comunidad educativa, creando un ambiente ameno y divertido. Se observó una respuesta entusiasta de los niños, quienes pidieron realizar más actividades similares en el futuro.

La sesión 2 de la actividad 2 tuvo lugar el 16 de abril, durante dos horas. Se implementaron diversas actividades lúdicas, como la presentación de vocabulario a través de fichas ilustradas y juegos de memorización. Los estudiantes también jugaron y cantaron, imitando objetos escolares con sus cuerpos. Se realizó una actividad grupal de armar rompecabezas sobre objetos escolares, observando diferentes reacciones en los estudiantes, incluyendo liderazgo y frustración.

Finalmente, la sesión 3 de la actividad 2 se llevó a cabo el 18 de abril, donde los niños siguieron instrucciones básicas en el aula a través de canciones y dinámicas. Se fomentó la comunicación y el desarrollo de habilidades de habla y escucha.

En conclusión, la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés logró captar la atención de los estudiantes y mejorar su aprendizaje. La última sesión de la actividad 3, realizada el 19 de abril, mostró un resultado óptimo, con la mayoría de los estudiantes mejorando su vocabulario y habilidades comunicativas gracias a estas estrategias.

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

La ejecución de la secuencia didáctica ha generado avances notables en el proceso educativo. Al emplear la lúdica como herramienta pedagógica, se ha logrado que el aprendizaje de los niños sea más dinámico y creativo, estimulando la colaboración y potenciando la imaginación y la creatividad. Según Minerva (2002), el juego ha sido reconocido como una efectiva vía para dirigir a los estudiantes hacia el conocimiento, con sus orígenes que se remontan a la antigua Grecia, siendo considerado desde entonces como una forma de enseñanza adaptable a las necesidades y expectativas de los niños.

A través de esta intervención, se han adquirido valiosos conocimientos que enriquecerán la labor docente, incluyendo la comprensión del entorno y los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto permite el diseño de actividades apropiadas que fomenten la creatividad e innovación en el aula. Es imperativo continuar fortaleciendo estas estrategias pedagógicas para transformar las aulas en entornos estimulantes para el aprendizaje.

La implementación de estas actividades ha resultado en una mejora notable en el aprendizaje del vocabulario y las expresiones cotidianas entre los estudiantes de primer grado del colegio Gimnasio Ismael Perdomo. Al fundamentarse en la lúdica, se han creado espacios motivadores donde los niños se sintieron incentivados a aprender. De acuerdo con Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016), para adquirir vocabulario de manera efectiva, es crucial proporcionar experiencias lúdicas que estimulen la inteligencia y la imaginación.

Esta intervención surgió al identificar una necesidad en la población estudiantil y buscar la estrategia adecuada para abordarla. Se diseñaron actividades lúdicas que despertaron el interés de los niños y se adaptaron a sus necesidades, fomentando el trabajo autónomo y colaborativo.

Se destaca el compromiso y la disposición de los estudiantes para participar en las actividades, así como el apoyo de los padres de familia. A pesar de las limitaciones del espacio en el aula, se aprovechó el patio para llevar a cabo algunas actividades.

En conclusión, es crucial mantener una actitud innovadora y buscar constantemente nuevas estrategias pedagógicas para enriquecer el proceso de aprendizaje. Como mencionan Meneses y Mongue (2001), el educador debe desempeñar un papel de guía proporcionando oportunidades, tiempo, espacio y material necesario, además de implementar diversas estrategias lúdicas adecuadas a la edad de los estudiantes.

En relación con la pregunta de investigación, se observó que las estrategias lúdicas fueron efectivas para fortalecer el vocabulario en inglés de los estudiantes de primer grado. Esto subraya el potencial del juego como una herramienta poderosa en la transformación educativa, haciendo que las clases sean más dinámicas y estimulantes. Según Minerva (2002), el juego ayuda a resolver conflictos internos y a enfrentar situaciones con decisión, siempre y cuando el facilitador haya recorrido ese camino junto con los estudiantes.

Por lo tanto, es esencial diseñar planeaciones didácticas que se ajusten a las necesidades y características de los estudiantes, buscando siempre hacer del aprendizaje una experiencia significativa y enriquecedora. La evaluación continua de estas planeaciones es crucial para determinar su efectividad y realizar ajustes necesarios en busca de mejores resultados.

## Conclusiones

Las estrategias de intervención diseñadas, fueron las más acertadas ya que surgieron de una necesidad educativa identificada. Se optó por utilizar el enfoque lúdico para abordar este problema, lo que resultó en aprendizajes significativos para los estudiantes. La colaboración entre padres, docentes y alumnos permitió alcanzar los objetivos establecidos, ofreciendo una serie de actividades recreativas que impulsaron el aprendizaje del inglés y el desarrollo de habilidades básicas de comunicación.

En cuanto a los métodos de evaluación, se reconoce la complejidad de los mismos y la importancia de adaptarlos a las diferentes velocidades de aprendizaje de los estudiantes. Se enfatiza la necesidad de explorar alternativas que se ajusten a las necesidades individuales de cada alumno.

Esta propuesta ha generado conocimientos valiosos que mejorarán las habilidades y competencias pedagógicas, fomentando la innovación y la transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello parte del reconocimiento del entorno, las capacidades y las necesidades específicas de los estudiantes.

El propósito de esta investigación es compartir la propuesta pedagógica con los docentes comprometidos con su labor, para que puedan ofrecer lo mejor a sus alumnos. Se destaca que las estrategias pedagógicas basadas en el juego pueden promover una educación más inclusiva, participativa y de alta calidad, lo que subraya la importancia de realizar cambios significativos en los métodos de enseñanza.

En resumen, ser docente implica estar a la vanguardia educativa, enseñar con pasión, compromiso, respeto y dedicación. Los conocimientos impartidos tienen un impacto duradero en

la vida de los estudiantes, lo que refuerza la responsabilidad del docente en el proceso educativo, guiando hacia una educación de calidad.

### Referencias Bibliográficas

- Colmenares, A. M. y Piñeros, M. L. (2008). *La investigación acción: Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas*. Lauros. 14 (27), 96-114.  
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*. 25(2),113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educate*, 6(19), 289-296.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f). *El desarrollo infantil y las competencias en la primera infancia*. Colombia.  
<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178053.html>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f). *Estándares Básicos de Competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Colombia. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74.  
<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Tamayo, A. y Restrepo, J. A. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. *Revista*

*Latinoamericana de Estudios Educativos*. 13 (1), 105-128.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/slsaenzr\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EisI-gWfImFDiNLBIIACBSMBLYsLQ00cy0JQQWo3RQPX6Q?e=XeUKrH](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/slsaenzr_unadvirtual_edu_co/EisI-gWfImFDiNLBIIACBSMBLYsLQ00cy0JQQWo3RQPX6Q?e=XeUKrH)