

**El juego en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la segunda lengua de los
estudiantes de grado primero la Corporación Educativa Selvalegre**

Sandra Lorena Moran Cabrera

Asesor

Jazmín Esther Mangones Solano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

Resumen

La propuesta pedagógica tiene como objetivo principal diseñar materiales educativos y aplicar actividades lúdicas y recreativas que contribuyan a mejorar las habilidades comunicativas en la lengua inglesa de los estudiantes de grado primero de la Corporación Educativa Selvalegre de la ciudad de Leticia. Al mismo tiempo, se busca que los estudiantes disfruten mientras aprenden el segundo idioma y se relacionen con su entorno al intercambiar conocimientos dentro de su contexto.

Para alcanzar este propósito, se implementó una secuencia didáctica con tres actividades innovadoras adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes. Cada recurso fue seleccionado de manera que tuviera un impacto positivo y significativo, fundamentándose en el juego como estrategia pedagógica para la adquisición de la segunda lengua.

Los resultados de esta propuesta pedagógica están enfocados en integrar en los estudiantes el desarrollo del ser, el saber hacer y el saber ser, obteniendo así resultados positivos en el manejo del segundo idioma y en las habilidades comunicativas. Esto se logra a través de juegos que estimulan la curiosidad, la memoria, la creatividad y la motivación por continuar aprendiendo.

Palabras Claves: Juego, habilidades comunicativas, inglés, materiales didácticos, diversión.

Abstract

The main objective of the pedagogical proposal is to design educational materials and apply recreational and recreational activities that contribute to improving the communicative skills in the English language of the first grade students of the Selvalegre Educational Corporation of the city of Leticia. At the same time, it is intended that students enjoy while learning the second language and relate to their environment by exchanging knowledge within their context.

To achieve this purpose, a didactic sequence was implemented with three innovative activities adapted to the needs and characteristics of the students. Each resource was selected so that it had a positive and significant impact, based on the game as a pedagogical strategy for the acquisition of the second language.

The results of this pedagogical proposal are focused on integrating in students the development of being, knowing how to do and knowing how to be, thus obtaining positive results in the management of the second language and communication skills. This is achieved through games that stimulate curiosity, memory, creativity and motivation to continue learning.

Keywords: Game, communication skills, English, teaching materials, fun.

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	15
Planeación Didáctica	19
Enfoque Didáctico	22
Implementación	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	30
Conclusiones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	38
--	----

Introducción

El colegio Selvalegre está situado en la ciudad de Leticia-Amazonas, en una zona urbana. Es una institución educativa privada que alberga a ciento setenta estudiantes desde preescolar hasta bachillerato. Su comunidad estudiantil proviene de diversos sectores sociales, incluyendo comerciantes, trabajadores independientes y empresarios. El colegio cuenta con amplias áreas verdes y un salón dedicado para cada grado, limitando la cantidad de estudiantes a un máximo de dieciséis por clase.

La propuesta educativa se enfoca en el primer grado, compuesto por dieciséis estudiantes (diez niños y seis niñas) de entre cinco y seis años. Los estudiantes dentro del aula de clase demuestran ser participativos, activos y muy juguetones. Sin embargo, se ha notado que las clases de inglés utilizan principalmente fichas educativas donde los niños realizan actividades como colorear y repasar para aprender inglés.

Considerando esto, resulta imperativo diseñar una propuesta que ofrezca tanto aprendizaje como diversión en la adquisición de un segundo idioma, específicamente fortaleciendo las habilidades comunicativas en inglés.

De acuerdo con Escalante (2007), las estrategias lúdicas son herramientas que potencian el aprendizaje y la resolución de problemas, convirtiendo al docente en un facilitador activo del proceso educativo. Por lo tanto, implementar juegos para fortalecer las habilidades comunicativas se presenta como una opción viable, ya que permite a los niños aprender mientras se divierten.

Esta propuesta contribuirá significativamente al desarrollo de la habilidad comunicativa en inglés. Por ejemplo, si los estudiantes logran describir objetos utilizando los demostrativos de manera sencilla, estarán ampliando su vocabulario y ganando confianza para utilizar el idioma en

situaciones cotidianas. Para ello, es esencial crear materiales didácticos que se alineen con los temas abordados durante la aplicación de la secuencia didáctica.

En resumen, aprender un segundo idioma puede ser un desafío para muchos estudiantes, especialmente si el proceso de enseñanza no resulta atractivo. Por lo tanto, utilizar el juego como herramienta pedagógica para enseñar inglés a niños pequeños no solo hará que el aprendizaje sea más entretenido, sino también más significativo al adaptarse a sus intereses naturales por el juego.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el primer grado hay dieciséis alumnos, seis niñas y diez niños, de entre cinco y siete años. Las familias de estos estudiantes ejercen diversas actividades para mantenerse, como trabajos independientes, ser empresarios, ocupar cargos públicos o trabajar en empresas, lo que resulta en una diversidad de estratos sociales.

En el primer grado hay diversidad de familias como monoparentales, nucleares, reconstruidas y separadas, lo que hace que cada estudiante tenga experiencias únicas. En términos académicos, en general son buenos estudiantes, especialmente por su participación, aunque también se presentan casos especiales como una niña con problemas de memoria a corto plazo, un niño desorganizado en sus hábitos de estudios y con falta de concentración. Además, es notable su interés por escuchar cuentos, jugar y leer.

Se llevó a cabo la observación de los estudiantes durante la clase de inglés, donde se notó que la habilidad comunicativa menos practicada era el 'speaking', ya que las actividades no implicaban expresarse en el segundo idioma. Por lo tanto, surge la pregunta de investigación:

¿Cómo, los juegos permiten el desarrollo de las habilidades comunicativas en la segunda lengua en los estudiantes de grado primero la Corporación Educativa Selvalegre?

Pregunta de Investigación

¿Cómo, los juegos permiten el desarrollo de las habilidades comunicativas en la segunda lengua en los estudiantes de grado primero la Corporación Educativa Selvalegre?

Objetivos

Objetivo General

Implementar juegos que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativa en la segunda lengua, en los estudiantes de grado primero de la Corporación Educativa Selvalegre.

Objetivos Específicos

Diseñar material pedagógico que estimule la curiosidad de los estudiantes de primer grado en la Corporación Educativa Selvalegre.

Facilitar la adquisición de vocabulario a través de juegos de repetición.

Introducir el uso de demostrativos para mejorar la capacidad de descripción en los estudiantes

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La enseñanza de un segundo idioma en las escuelas se ha convertido en un aprendizaje des motivador en muchas ocasiones, puesto que muchos docentes después de llevar varios años enseñando convierten sus clases en clases mecánicas y aplican métodos convencionales con ejercicios pocos llamativos, es por ello que se busca mejorar este tipo de situaciones en el grado primero del colegio Selvalegre, puesto que este grado de primaria es uno de los más , por lo tanto, están en edades en las que sus cerebros cuentan con plasticidad para recibir, construir y adquirir nuevos conocimientos, de igual manera son niños que están en procesos lector escritor en su lengua materna, por lo tanto, aprender un segundo idioma de forma poco llamativa no aportaría un aprendizaje significativo a sus vidas, es por ello que por medio de la propuesta pedagógica se busca Implementar juegos que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas en la segunda lengua, en los estudiantes de grado primero de la corporación educativa Selvalegre.

El Juego ha sido implementado por muchos años para diferentes ocasiones, por ejemplo, para la diversión en tiempos de ocio, sin embargo, ha ido adquiriendo gran importancia en otros campos como lo es el mundo educativo, según la pedagoga Janet R. Moyles (1990): “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (p.87). Es por ello que el juego se convierte en una herramienta pedagógica indispensable para esta propuesta pedagógica.

Teniendo en cuenta que los beneficio del juego entonces porque no utilizarlo en el ámbito educativo como un medio para transferir conocimientos de forma divertida, natural y significativa, sin embargo, la pedagoga Janet R. Moyles (1990), expresa que para esto es indispensable conocer a los estudiantes y sus falencias porque el juego no solo proporciona

aprendizaje, sino que también proporciona información respecto a los niños y sus necesidades, por tanto, Janet R. Moyles (1990), expresa que “los docentes deben ser capaces de comprender en donde están los estudiantes en su aprendizaje y su desarrollo en general y tener un punto de partida” (p.89).

Es cierto que cuando se quiere construir un nuevo conocimiento es necesario partir de los conocimientos previos, ya que así logramos conocer a nuestra población. En este caso nuestra población cuenta con conocimientos básicos en inglés, por ejemplo: nombrar algunos colores, miembros de la familia, números del uno al diez y algunas partes del cuerpo, sin embargo, no se trata solo de que obtengan vocabulario, si no, de que lo puedan implementar dentro de su cotidianidad, por lo tanto, es indispensable fortalecer las habilidades comunicativas porque es una competencia que tienen las personas para expresar sus ideas, pensamientos, necesidades, sentimientos, deseos, sueños, entre otras cosas y de igual manera recibir las de otras personas todo esto de forma oral o escrita. Halliday (1986) menciona siete categorías de funciones lingüísticas que se desarrollan en el contexto social y que aplican tanto a la lengua oral como a la lengua escrita: Instrumental, estas son: Regulatoria, interaccional, personal, imaginativa, lenguaje heurístico y lenguaje informativo (p.13)

Para Halliday (1986), el lenguaje surge intercambiando un individuo a otro, por ello, resulta de un proceso de construcción social, por lo que no se trata solo de crear oraciones, sino de tener un significado, ya que, por ejemplo, un contexto verbal es una construcción de conceptos. La habilidad del habla es un acto de cada persona en la cual expresa sus necesidades, emociones, pensamientos, deseos, molestia, gustos, disgustos, y no solo eso, sino también sonidos, es por ello la importancia de manejar un código lingüístico entre el interlocutor, oyente y destinatario.

Martin Bygate (1987), Sugiere que las habilidades comunicativas a través del aprendizaje de un idioma extranjero es de gran importancia porque esta ha quedado apartada a en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, de igual manera que la habilidad del habla es poco valorada en razón a que todos hablamos, y por ende es considerada como una habilidad común, por lo tanto, se le debe despertar al estudiante la necesidad de usar el idioma en contexto o situaciones cercanas a la realidad, para esto Martin Bygate (1987), propone tener en cuenta los siguientes ítems. Ensayar; participar y retroalimentar, todo es esencial para proporcionar retroalimentación tanto del trabajo del estudiante como del maestro.

La habilidad del speaking o habla se va desarrollando a medida que se va practicando y utilizando este idioma en nuestra vida cotidiana, pero para eso es indispensable que dentro de nuestro entorno educativo se implementen actividades llamativas, juegos como lo hemos mencionado antes y sobre todo que los materiales que se vayan a implementar en estas clases sean materiales llamativos y sobre todo educativos, para lograr cambios y avances significativos, Edgar Dale (1964) diseño un cono de experiencias para ilustrar las secuencias de los medios de enseñanza y aprendizaje desde lo más abstracto hasta lo más concreto, donde el vértice del cono ubica los símbolos orales, enseñanza verbal, le siguen los visuales, las imágenes fijas y finalmente las experiencias directas con la realidad.

Los materiales didácticos son empleados para brindar una unión entre el docente y la realidad, sin embargo, no siempre se puede tener contacto con la realidad es por ello que existes diferentes medios, recursos y materiales que pueden ser un puente entre lo que se enseña con el mundo real, por eso, el material didáctico sustituye a la realidad y trata de representarla de la mejor manera posible, facilitando su objetivación (Nerici, 1973). Dentro de esos materiales podemos nombrar algunos; flascard, proyector digital, TV, videos, plastilina, internet, fotos,

salidas de campo, entre otras. Para Nérici (1973,331), el material didáctico tiene como objetivo despertar en el estudiante el espíritu investigador, el descubrimiento y la construcción enriqueciendo de esta manera las experiencias con la realidad o la aproximación con la misma.

Los materiales didácticos y el juego son el complemento perfecto para lograr un aprendizaje significativo, ya que el juego estimula, divierte y despierta interés en los aprendices, por otro lado, los materiales didácticos se convierten en un camino de conexión con la realidad y así con ambas herramientas es posible construir un conocimiento duradero y apropiado para cada etapa del desarrollo.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Según el MEN (Ministerio de Educación Nacional 1999) y a la colectividad educativa los lineamientos curriculares, son distinciones de conocimiento y pedagogía desarrolladas junto a instituciones educativas y maestros, valorando sus experiencias docentes. De esta forma, se crean los planes educativos y de estudio por etapas, niveles y áreas, como lo establece el artículo 23 de la Ley General de Educación 115.

Las directrices educativas en lenguas extranjeras se desarrollan en colaboración con integrantes de la comunidad educativa, que buscan estar acorde a los cambios globales, tecnológicos, científicos e interculturales, puesto que esto demanda lograr un óptimo progreso de las habilidades comunicativas en un idioma distinto al materno, por lo tanto, se han establecido políticas educativas sobre lenguas extrajeras para los diferentes ciclos escolares. Para esto, los estudiantes tengan contacto con una segunda lengua mediante la experiencia.

El MEN (1999), ve el plurilingüismo importante en la educación, es por ello que fomenta la introducción de la enseñanza de lenguas extranjeras desde la etapa de primaria, educación secundaria básica y educación media. Estos son los componentes y enfoques del plan de estudios de idiomas extranjeros.

El estudio de un idioma extranjero no perjudica los demás aprendizajes; al contrario, los beneficia. De igual manera, un adecuado dominio de la lengua materna facilita la adquisición de una segunda lengua. Por esta razón, la Ley General de Educación 115 de 1994 establece la inclusión de este idioma desde la educación primaria. Los estudiantes deben ser capaces de utilizar una lengua extranjera para comunicarse con hablantes cuya lengua sea diferente de la suya propia y comprender tanto textos orales como escritos, lo cual incrementa su confianza.

Según Oxford (1990), las estrategias de aprendizaje son acciones específicas que los estudiantes realizan para facilitar, hacer más agradable, acelerar, fomentar la autonomía y aplicar el aprendizaje en nuevas situaciones educativas.

En el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, se recomiendan metodologías activas e interactivas que incorporan el factor lúdico. Estas metodologías permiten que los estudiantes sean los actores principales en actividades que facilitan una apropiación significativa de los nuevos aprendizajes. Se enfatiza en enfoques flexibles, enriquecidos con contenidos culturales y consideraciones afectivas.

Entre las sugerencias metodológicas destacan el enfoque comunicativo, las respuestas físicas, el método natural, el aprendizaje basado en tareas y proyectos, y la enseñanza integrada que se centra en el contenido académico y el desarrollo del lenguaje.

. En la actualidad, dominar un segundo idioma se ha vuelto fundamental debido a la globalización, que demanda intercambios culturales. Por esta razón, el Ministerio de Educación (1999), por medio del programa Nacional de Bilingüismo, impulsa políticas educativas que promueven el aprendizaje de lenguas extranjeras, particularmente el inglés. Con este fin, se han implementado medidas para mejorar la enseñanza del inglés y garantizar que los estudiantes alcancen un nivel B1 al salir del sistema escolar. Para lograrlo, el Ministerio de Educación (1999) adoptó el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas:

El proceso educativo implica un ciclo continuo de aprendizaje, enseñanza y evaluación, donde se evalúan los niveles de desempeño alcanzados por el estudiante. Desde estos niveles se establecen los estándares, que son los criterios para identificar lo que se debe aprender, conocer y dominar en un contexto específico. Estos estándares se convierten en una secuencia que facilita la planificación educativa en todos los niveles de la Educación Básica y Media `por lo tanto es

esencial que los colegios aseguren que sus planes y estrategias conduzcan al logro de estos estándares, teniendo en cuenta las competencias necesarias para cada etapa educativa.

La competencia comunicativa abarca la lingüística, la pragmática y la competencia sociolingüística. Estas habilidades no pueden ser desarrolladas de manera aislada, ya que requieren un dominio flexible que permita utilizar el lenguaje en diversos contextos. Esto facilita aprendizajes significativos en situaciones reales y ayuda a comprender e interpretar la realidad. En el primer grado, se enfoca en fortalecer diversas habilidades comunicativas. Esto incluye responder apropiadamente a saludos y despedidas, así como a preguntas sobre emociones, personas, objetos y lugares cercanos. Además, se fomenta la habilidad de solicitar que se repita un mensaje cuando no se comprende, participar activamente en juegos de palabras y actividades en grupo, y utilizar gestos para complementar las expresiones verbales y mejorar la comprensión.

Para alinear coherentemente con los anteriores lineamientos curriculares y estándares, es crucial conocer los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). En el área de inglés, estos son fundamentales ya que garantizan calidad y equidad educativa para los estudiantes. Los DBA definen los conocimientos y habilidades que los alumnos deben adquirir y desarrollar en el nivel de primaria. Además, son puntos de referencia clave para la planificación del aula, asegurando que las actividades abarquen varios DBA del mismo grado. Sin embargo, no es necesario que cada actividad o clase corresponda a un DBA específico, ni que se siga un orden particular.

Las habilidades que se pretende fomentar con cada DBA incluyen la escucha, lectura, monólogos, conversaciones y escritura, todos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes en el primer grado. A continuación, se describen los DBA que se trabajan en primer grado. Comprende y sigue instrucciones para tareas escolares sencillas, tanto habladas como escritas; entiende y formula oraciones simples; puede describir algunas características físicas de

sí mismo y de otros; y organiza la secuencia de eventos principales en una historia breve y sencilla.

Así, se puede identificar que el idioma extranjero en las aulas no se enseña como el docente decide, sino que las planeaciones deben basarse en lo estipulado por el Ministerio de Educación (1999). Por lo que es necesario para coincidir con lo que se espera de los estudiantes en lenguas extranjeras, de igual manera no es una camisa de fuerza, ya que el docente es libre de decidir cómo quiere que sean sus clases, teniendo en cuanto aprenden sus estudiantes.

Con esta propuesta pedagógica se busca que los estudiantes fortalezcan el inglés por medio del juego, ya que el juego es una herramienta pedagógica que brinda espacios de interacción y desarrollo integral. De igual manera, los materiales didácticos que servirán de apoyo contribuyen a que el niño se relacione con la realidad, logrando así un aprendizaje significativo y por competencias. Tobón (2010) señala que la pedagogía orientada a competencias se fundamenta en tres pilares principales: el ámbito laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización. Por lo tanto, construir un aprendizaje de un segundo idioma contribuye a que, en un futuro, los estudiantes logren mejorar su vida laboral y una mejor integración con personas de otros lugares, logrando así un crecimiento personal.

Los educadores a diario enfrentamos grandes retos con nuestros estudiantes, ya que a través de nuestras clases buscamos construir saberes significativos. Esto lo hacemos buscando formar ciudadanos competentes dentro de la sociedad. Sin embargo, no todo se da dentro del aula, ya que la sociedad y la familia también hacen parte de este crecimiento. Es por ello que no todos los cambios logran ser positivos. Por tal motivo, concuerdo con Tobón (2010) al decir que se comprenden "las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23).

Planeación Didáctica

Esta secuencia didáctica tiene como objetivo abordar una problemática identificada en el primer grado de la Corporación Educativa Selvalegre. Se enfoca en la creación y construcción de diversos materiales didácticos para la implementación de juegos que estimulen la participación, motivación, creatividad, imaginación y exploración del medio ambiente. El propósito es hacer que el aprendizaje de un nuevo vocabulario en inglés sea más divertido y, por ende, significativo para los estudiantes.

Teniendo en cuenta que la educación comprende conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes, rendimiento y valores, fue imprescindible tener en cuenta los DBA (Derechos, Básicos de Aprendizaje), estándares y competencias en el área de inglés para la creación de cada actividad en cada momento de la secuencia.

La planeación didáctica recibió el nombre de “Juegos que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas en la segunda lengua en los estudiantes de grado primero de la corporación educativa Selvalegre”, en la cual se tomaron en cuenta los objetivos y propósitos. Estos se proyectaron en la creación de tres actividades, que se explicarán a continuación.

Antes de iniciar con el desarrollo de las actividades, se cantará una canción en inglés para romper el hielo y dar paso a cada actividad.

En la primera actividad, denominada “I see”, los estudiantes se colocarán un antifaz y dirán “I see”, nombrando un color en inglés o un objeto cuyo nombre conozcan en inglés. Los compañeros deberán adivinar a qué objeto se refiere el estudiante. Esta actividad involucrará a todos los estudiantes y permitirá evaluar la participación de cada uno. Como apoyo al desarrollo de esta actividad, se utilizará un juego llamado “Find me”, donde los estudiantes explorarán los espacios exteriores del colegio en busca de elementos específicos que la docente les indique.

Posteriormente, los estudiantes etiquetarán cada elemento encontrado, tanto en el exterior como dentro del salón, utilizando imágenes de formas geométricas y colores en un tablero para reforzar el vocabulario aprendido.

El desarrollo de esta actividad será evaluado mediante un rompecabezas sobre los colores en inglés. Para el cierre de la primera actividad, los estudiantes colocarán etiquetas en elementos encontrados en el exterior del salón, con la guía del docente. Luego, participarán en el juego “Hangman” o “Ahorcado” para aplicar lo aprendido durante la sesión.

En la segunda sesión, se retomará la canción en inglés y se utilizarán imágenes en plural y singular en un tablero para trabajar los demostrativos. Los estudiantes utilizarán una linterna de celular para leer palabras dentro de sombreros y las emparejarán con las imágenes correspondientes. Además, se proyectará un video educativo sobre los demostrativos y se realizará la actividad “Word Explosion”, donde los estudiantes explotarán bombas con oraciones que contienen demostrativos para leer y actuar según corresponda. Esta sesión será evaluada con una sopa de letras y cerrará con una carrera de obstáculos donde los estudiantes recolectarán partes de oraciones para armarlas y leerlas al finalizar.

En la tercera sesión de la secuencia didáctica, se iniciará con un juego de memoria con imágenes de temas anteriores. Los estudiantes jugarán por puntos y se evaluará su participación. Durante la actividad principal, los estudiantes ubicarán demostrativos en un cuadro según instrucciones de la docente, y luego realizarán un puzle grupal como evaluación. La sesión concluirá con un juego donde los estudiantes buscarán palabras dentro y fuera del salón para formar oraciones con demostrativos, colores o formas, y se evaluará mediante un juego de unión de palabras con imágenes.

Cada actividad implementada pretende que los estudiantes aprendan divertidos mientras adquieren un nuevo idioma.

Enfoque Didáctico

La secuencia didáctica es una estrategia pedagógica diseñada para mejorar las prácticas docentes dentro de las aulas de clase. Según el Ministerio de Educación (MEN 2012), una educación de calidad es aquella que "estructura los contenidos de acuerdo con las características de la población que se educa, proponiendo actividades flexibles y lo suficientemente retadoras en relación con las problemáticas globales"(pág. 11), Por lo tanto, es pertinente implementar esta secuencia didáctica en el primer grado de la Corporación Educativa Selvalegre para abordar una problemática educativa en la enseñanza del inglés mediante actividades lúdicas que promuevan un aprendizaje significativo y divertido.

Cuando hablamos de aprendizaje significativo, nos referimos a la idea de que las ayudas proporcionadas al estudiante deben facilitar de forma intencionada un procesamiento más profundo de la nueva información. Por lo tanto, Mayer, (1984); Shuell, (1988); West, Farmer y Wolff, (1991). Sostiene que es crucial que el docente utilice recursos que fomenten este tipo de aprendizaje

La secuencia didáctica se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que apoya al estudiante a alcanzar sus objetivos integrando los diferentes tipos de conocimiento (saber, saber ser y hacer), ya que, según los postulados de Piaget (1976), nuestros conocimientos surgen solo de la sensación o la percepción, sino de toda la acción. Esto implica según Camejo, (2006). que el conocimiento no se adquiere de forma pasiva, sino que se construye a partir de la suma de acciones, Además, teniendo en cuenta los postulados de Piaget (1976), donde sostienen que el conocimiento se construye de manera activa, es importante destacar que la estrategia pedagógica implementada en la secuencia didáctica para el primer grado es el juego. Este enfoque no solo se utiliza para el entretenimiento y la diversión, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo

de los estudiantes. Según Licham (2022), al participar en actividades lúdicas que involucran aspectos cognitivos, los alumnos activan su memoria al tener que recordar reglas, secuencias, eventos y detalles específicos. Además, deben concentrarse en la dinámica de cada juego y potenciar su imaginación y creatividad para encontrar soluciones a las situaciones o problemas planteados.

Para que los juegos logren un aprendizaje significativo, como se busca con la aplicación de la secuencia didáctica, es indispensable crear materiales que contribuyan al fortalecimiento del desarrollo cognitivo. Según Gloria Gómez "El niño, al tener contacto con materiales reales, llamativos, palpables y variados, lo lleva a vivenciar lo que quiere aprender, dinamizando su proceso de interiorizar contenidos y a la vez sentir el goce y el disfrute por lo que se aprende" (entrevista realizada en octubre de 2011 y citado por Manrique y Gallego, 2012, p. 105). y lo que se hace en su ambiente escolar.

Teniendo en cuenta lo anterior, las actividades que se diseñaron para fortalecer las habilidades comunicativas en el área de inglés en los estudiantes de grado primero fueron juegos de memoria, exploración, secuencias, concentración y rompecabezas.

Para el diseño de estas actividades se consideraron las necesidades de la población, ya que para lograr un cambio se debe tener claridad sobre lo que se desea mejorar y cómo hacerlo, dado que no todos los niños aprenden de la misma forma ni a la misma velocidad. En el caso del grado primero, los estudiantes reciben sus clases de inglés de forma poco llamativa y con actividades en las que solo utilizan el cuaderno para colorear y rellenar, lo cual no ayuda a fortalecer las demás habilidades. Teniendo en cuenta lo anterior y las necesidades de la población, la secuencia didáctica se creó de tal manera que los estudiantes disfruten mientras

aprenden y demuestran sus habilidades, para que de esta manera no vean el aprendizaje de un segundo idioma como algo aburrido o poco importante.

En la secuencia didáctica, se han diseñado materiales y actividades adaptados a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades abarcan desde ejercicios lingüístico-verbales hasta canciones, pasando por actividades espaciales, corporales, interpersonales, intrapersonales, naturalistas y lógicas. Todo esto se fundamenta en la teoría de Howard Gardner (1987), quien postula la existencia de ocho tipos de inteligencia que influyen en la capacidad de resolver problemas dentro del contexto del individuo.

Al considerar esta teoría, se eliminan los prejuicios sobre que algunos estudiantes "no saben" o "no pueden aprender". Se reconoce que es responsabilidad de los docentes construir el proceso de aprendizaje de acuerdo con las características individuales de cada estudiante en las aulas. Por lo tanto, no se puede llegar al aula a enseñar un tema sin considerar los conocimientos previos de los estudiantes, ya que a partir de estos pre saberes se inicia la construcción del nuevo conocimiento entre docente y estudiante. Por este motivo, se considera primordial explorar estos conocimientos previos, ya que de esta manera las actividades estarán dirigidas a fortalecer lo que el estudiante ya sabe mediante diferentes estrategias pedagógicas.

Como docentes, se enfrentan a grandes desafíos en sus aulas debido a diversas problemáticas académicas. Si son educadores con la firme intención de lograr cambios significativos, es crucial abordar estas problemáticas y trabajar para mejorarlas de manera creativa. Una herramienta que ha resultado sumamente útil y práctica en su desarrollo profesional dentro del ámbito educativo es la secuencia didáctica. Esta metodología reúne todos los elementos necesarios, según las directrices del Ministerio de Educación (2012), para llevar a

cabo una transformación educativa de calidad. Por lo tanto, en su labor como docentes, planean seguir aplicando esta valiosa herramienta educativa.

Para finalizar, es necesario decir que crear una secuencia didáctica no es ni fácil ni difícil, ya que muchas ideas creativas surgen para solucionar una problemática. Sin embargo, es crucial identificar qué tan útiles pueden ser al implementarlas, ya que hay una diferencia entre cómo se imagina que se desarrollarán y cómo realmente lo hacen. A pesar de esto, se considera que con la planificación de la secuencia se logró explorar la creatividad y el descubrimiento de hasta qué punto puede ser desarrollada. Asimismo, se enriquecieron los conocimientos sobre las maravillosas cosas que se pueden hacer en un aula de clase para que los estudiantes sean parte de la construcción del conocimiento no por obligación, sino por gusto.

Implementación

A continuación, se presentarán los pasos implementados en la estrategia didáctica.

En la primera sección, se consideraron los conocimientos previos de los estudiantes para identificar sus necesidades y orientar cada actividad en función de ellas. Por ejemplo, con el juego "I see", se observó que los estudiantes tenían poco conocimiento sobre el vocabulario relacionado con objetos de su entorno. Durante la actividad, se exploraron objetos del entorno que luego fueron etiquetados con sus nombres en inglés para facilitar su reconocimiento. Del mismo modo, se colocaron imágenes de las cuatro figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo) y de colores con sus nombres en inglés en el tablero como apoyo visual para facilitar la apropiación del nuevo vocabulario. Este material didáctico facilitó la descripción de los materiales recolectados, ya que cada estudiante tenía que elegir un material y, al escuchar "name", "color" y figura, la docente se apoyaba en las etiquetas para guiar la descripción requerida.

Los materiales didácticos diseñados para cada momento de esta sección fueron esenciales para la construcción del conocimiento, ya que facilitaron la comprensión al combinarse con los juegos, estableciendo una relación directa con el entorno. Los juegos fueron diseñados para llevarse a cabo tanto dentro como fuera del aula, considerando que el espacio interior era limitado para actividades como buscar objetos, correr o explorar. Así, el área verde exterior del colegio facilitó estas tareas, permitiendo la búsqueda de objetos, una mejor distribución de estudiantes y materiales, además de contribuir al disfrute de los estudiantes al combinar ambos espacios educativos para dinamizar las actividades.

Esta primera sección incluyó seis actividades distribuidas según lo planeado. Comenzó con un momento inicial que involucraba una canción para romper el hielo y evaluar la

participación de los estudiantes. Luego, se dio paso al desarrollo de la actividad, que consistía en aplicar el juego "I see". Después, se realizó una actividad en el exterior del salón, donde se exploraron los alrededores para recolectar objetos y etiquetarlos con sus nombres, junto con otros elementos seleccionados en el aula. Esta actividad demandó más tiempo del previsto, ya que se buscó asegurar la participación de todos los estudiantes y la apropiación del vocabulario para que, en el momento de describir su objeto, fuese más práctico y efectivo. El cierre fue más sencillo, trasladando lo aprendido en el aula al espacio exterior, etiquetando elementos del entorno con el vocabulario adquirido.

Cada actividad fue evaluada según las necesidades y el tema aplicado. Por ejemplo, la primera actividad evaluó los conocimientos previos; la segunda se evaluó con un rompecabezas para reforzar los colores básicos y conocimientos adicionales; y se cerró con el juego "hangman" para demostrar el nuevo vocabulario aprendido. Estos métodos de evaluación a través de juegos resultaron útiles para identificar el aprendizaje de los estudiantes de manera natural y sin presiones, permitiendo que sus conocimientos fluyeran libremente. Por tanto, cada evaluación se diseñó según lo planeado y a lo esperado por los participantes.

En la segunda sección, al igual que en la primera, se ejecutaron los tres momentos propuestos.

para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes, se pegaron fichas en el tablero con imágenes familiares para ellos, en formas plural y singular. Sobre la mesa se colocaron varias imágenes con forma de sombrero que contenían las palabras "this", "those", "these", "that" y "sede el turno". Para leer estas palabras, se utilizó la linterna del celular; al iluminar por debajo del sombrero, los niños leían la palabra y la buscaban en una cajita de cartón que estaba junto a los sombreros, luego la pegaban en la imagen que creían correspondiente. Así

continuaron hasta que todos los estudiantes participaron. Los materiales utilizados en este momento inicial ayudaron a que la actividad fuera más llamativa y entretenida. El uso de la linterna para descubrir palabras fue algo novedoso para ellos. De igual manera, cada material didáctico se trabajó y creó según lo planeado. Para la evaluación de este primer momento, se consideró la participación de cada estudiante, ya que se buscaba que cada uno pusiera en práctica sus conocimientos previos.

Para el desarrollo de esta actividad, los estudiantes vieron un video educativo sobre los demostrativos. Al finalizar el video, se realizaron las siguientes preguntas: ¿Qué entendiste del video? ¿Ya conocías el tema? ¿Te parece fácil o difícil? ¿Te gustaría aprender más? ¿Te atreves a dar algunos ejemplos? Estas preguntas se utilizaron para afianzar el conocimiento sobre los demostrativos y poner en práctica lo aprendido con el video.

Posteriormente, se corrigió la actividad anterior, colocando el nombre correcto a cada imagen. Luego, se continuó con la actividad llamada “Word Explosión”, que consistía en reventar globos, leer las oraciones allí plasmadas y demostrarlas. Esta actividad se evaluó con una sopa de letras, en la que se consideró lo enseñado en la clase sobre los demostrativos, y se evidenció el logro de las competencias establecidas para esta actividad.

Además, teniendo en cuenta que uno de los objetivos es la implementación del juego, la sopa de letras fue una de las estrategias didácticas utilizadas. A los estudiantes se les evaluó sin saber que estaban siendo evaluados. En las actividades se utilizaron materiales adecuados a la edad y capacidades de los estudiantes, sirviendo como apoyo para facilitar la implementación de cada actividad según el tiempo planeado.

Para la última actividad, la de cierre, se realizó un juego llamado "La carrera de las palabras". Este consistía en crear una pista con diferentes obstáculos, en cada uno de los cuales

los estudiantes debían recoger un papel de un solo color. Al regresar por la misma pista, formaban una oración con los papeles recolectados, hasta que todos los estudiantes participaran.

Para esta actividad se utilizaron materiales adecuados, como aros, conos, balones y tapitas. Aunque yo no los creó estos materiales, aportaron sentido y emoción al juego, lo que estaba dentro de sus objetivos.

Finalmente, se evaluó esta última actividad mediante un juego de ruleta, que contenía varias indicaciones sobre el tema visto. Al girar la ruleta, el estudiante debía cumplir con la indicación correspondiente. De esta manera, todos participaron y fueron evaluados según sus respuestas. Al finalizar la clase, se agradeció a los estudiantes por su participación, compromiso y disposición en cada una de las actividades.

Los resultados esperados con las actividades aplicadas mostraron que los estudiantes utilizaron sus habilidades cognitivas, corporales y de expresión oral a través del juego, lo que les permitió construir un nuevo aprendizaje. Añadieron nuevas palabras en inglés a su vocabulario básico de manera significativa, valorizando las competencias de escucha, lectura, escritura y conversación. Los estudiantes demostraron su capacidad para entender palabras sencillas (escucha), leer palabras cortas (lectura), transcribir palabras de su vocabulario (escritura) y participar en los juegos de palabras (conversación).

La implementación de la secuencia didáctica al gado primero fue gratificante, ya que los estudiantes participaron con entusiasmo y disposición en cada una de las actividades propuestas. Esto hizo que el aprendizaje fuera divertido y significativo. Además, el vocabulario enseñado estaba relacionado con objetos cotidianos de su propio entorno, lo cual era lo esperado. Esto permitirá a los estudiantes aplicar este nuevo conocimiento en su vida diaria con facilidad

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Por medio del siguiente texto se dará a conocer el análisis y reflexión sobre la implementación de las actividades didácticas, durante el desarrollo de la práctica pedagógica, por lo tanto, se hablará sobre los resultados obtenidos en la implementación de la secuencia didáctica, la cual es una de las estrategias del Ministerio de Educación (2010) para la Transformación de la Calidad Educativa “Todos a Aprender” y por medio de la cual se atiende a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Respecto a la pregunta de investigación, el docente en formación diseño e implemento una secuencia didáctica basada en las necesidades e intereses de los estudiantes y en los saberes que construyó mediante estrategias de enseñanza y en las que los estudiantes se sentirán satisfechos, seguros y confiados en sus aprendizajes cuando los pongan en práctica en su entorno social.

Aquí es importante resaltar que partir de la implementación de las actividades de la secuencia didáctica se buscó fortalecer las habilidades comunicativas en el área de inglés a través del juego y la creación de materiales didácticos, siendo estos medios de diversión y aprendizaje y por medio de los cuales los estudiantes potencializaron su creatividad, imaginación resolución de conflictos, exploración de su medio ambiente y su desarrollo integral y de memoria, pues para Smith (1982), el juego tiene un valor educativo, puesto que motiva al estudiante a explorar y experimentar no solo en la escuela, sino también en el hogar y en su ambiente social.

Como en toda investigación hay que analizar las fortalezas y las cosas por mejorar, ya que, como menciona Gómez (2005), la educación necesita atención, ya que el facilísimo de los docentes para impartir contenidos es cómoda y rutinaria, por eso la investigación se convierte en una herramienta fundamental para los docentes porque brinda un método innovador con mejores

resultados en el aula. Por ello, el diario de campo demostró que en las fortalezas se destacó el uso de recursos didácticos adaptados a las necesidades de los estudiantes para garantizar su participación.

Dentro de las fortalezas también se encontró que el dominio de un grupo, la empatía y el buen trato genera un buen ambiente de aprendizaje, ahora frente a las debilidades o cosas por mejorar, se considera que durante la implementación de la secuencia didáctica no se tuvo en cuenta el tiempo dispuesto para su ejecución, de igual manera, se tuvo que a ver buscado diversas formas en la que se pudieran atender a todas las necesidades presentadas por los estudiantes ya que en algunas actividades no se veía la satisfacción completa del aprendizaje por parte de todos los estudiantes, a pesar de que la mayoría de las actividades estaban acompañadas de juegos.

Como recomendaciones futuras para diseñar e implementar las actividades de la secuencia didáctica se deben considerar los estilos de aprendizaje, gustos, personalidades y posibles contratiempos para tener un plan B, si se requiere, de igual manera, planificar las actividades de tal manera que el tiempo disponible se utilice de forma eficiente y que las actividades se puedan desarrollar de forma adecuada y no superficial, ya que no se lograría un aprendizaje significativo y la enseñanza quedaría superficial.

Las actividades planeadas en la secuencia didáctica no solo buscaban dar cumplimiento a los objetivos, si no, también dar respuesta a la pregunta de investigación, es por ello que uno de los aspectos importantes a resaltar es que el juego acompañado de materiales didácticos son una buena estrategia de enseñanza, sobre todo cuando de aprender un nuevo idioma se trata ya que aprender un nuevo idioma en la edad en la que se encuentran los participantes puede ser confuso

o causar timidez ya que se les puede dificultar la pronunciación porque a los seis años aun presentan dificultades para pronunciar bien su lengua materna.

Debo decir que diseñar un buen plan de trabajo requiere de tiempo, vocación y deseos de hacer bien tu trabajo, por eso de la planeación resalto los materiales diseñados, tanto digitales como no digitales, ya que hoy ambos recursos son prácticos en un aula de clase. Una muy buena planeación debe tener un objetivo claro frente a los que quiere enseñar y lograr con sus estudiantes, además contar con una planeación demuestra que el docente es organizado y que tiene sus propósitos claro.

Conclusiones

Para concluir, podemos afirmar que los juegos junto con materiales didácticos en la enseñanza del inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer grado de la Corporación Educativa Selvalegre demostró ser una estrategia sumamente útil para despertar el interés por aprender el inglés. Esta metodología, orientada en actividades lúdicas, promovió un aprendizaje significativo y divertido, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños.

Basado en los principios de Piaget (1976) y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1987), este enfoque ha permitido a los estudiantes no solo aprender un nuevo idioma, sino también desarrollar sus habilidades cognitivas, creativas y de resolución de problemas puesto que los juegos estimulan la curiosidad y la motivación de los estudiantes, facilitando la adquisición de vocabulario y mejorando su capacidad de expresión.

La propuesta pedagógica, respaldada por materiales didácticos, ha enriquecido las experiencias de los estudiantes al conectarlos con la realidad, permitiendo un aprendizaje significativo. Estos recursos han resaltado la importancia de considerar las necesidades y características individuales de los estudiantes, diseñando actividades que promuevan su participación activa y su desarrollo integral.

La evaluación de esta propuesta demuestra que el uso de juegos, acompañado de materiales adecuados, es una herramienta poderosa para la enseñanza de un segundo idioma. Este enfoque no solo mejora el dominio del inglés, sino que también fomenta la creatividad y la interacción social entre los estudiantes. La experiencia subraya la necesidad de una planificación cuidadosa y adaptable para garantizar la eficacia del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La planeación fue diseñada según las necesidades de la población y el contexto, considerando las edades de los estudiantes, sus gustos particulares y formas de aprender. Sin embargo, pienso que se pudieron haber creado materiales más llamativos, ya que, por ser un grado con niños pequeños, todo lo que puedan vivenciar lo interiorizan con mayor facilidad. Por ello, una de las proyecciones está enfocada en continuar creando materiales didácticos tangibles que sirvan de apoyo en temas relacionados con la enseñanza del inglés.

Las principales dificultades en la implementación de la secuencia didáctica fueron la falta de una planificación adecuada del tiempo, lo que llevó a exceder el tiempo planeado. Para verificar que todo lo mencionado cumplió con los objetivos propuestos, se pueden observar las evidencias fotográficas y la reflexión sobre la implementación de la secuencia didáctica, donde se destaca el aprendizaje construido mediante la estrategia planteada.

En resumen, la incorporación de juegos en la enseñanza del inglés como segunda lengua ofrece una forma innovadora y efectiva de abordar la educación, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos lingüísticos, sino que también disfruten y se involucren activamente en su proceso de aprendizaje.

[SGPuYhd4wftsKPLPf9K7YZTFfy6fSzsKTvZXnXjx6r1XghWs~TM0OfExa8mPm~B5DFxe3Ey9~LpqjAx0RK8SdY6zxCtOyITQSAEHPzLFzRN~lrnkveUbqg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314977)

Guaman, M. C., Álvarez, E. E., Sánchez, J. J., & Sánchez, E. M. (2024). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1), 66-81. Sitio web:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314977>

Madrid Fernández, D. (2001). *Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación*. Revista de Enseñanza Universitaria, extra 2001, 213-232. Sitio web:

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/54578/Materiales%20did%C3%A1cticos%20Nextra2001.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1999). *Lineamientos curriculares idiomas extranjeros*. Sitio web:https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_7.pdf

Ministerio de Educación Nacional, Colombia. *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. Bogotá, 2006. Sitio web

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje*. Sitio web

https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Transicion.pdf

Moyles, JR (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.

Sitio web

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA13&dq=Janet+R.+Moyles&ots=m2zMzDejVy&sig=hAEWSw_b67SoxanX5O8mQEuwCXQ#v=onepage&q=Janet%20R.%20Moyles&f=false

Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*. Revista de formación e innovación educativa universitaria, 6(3), 169-185. Sitio web:<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>

Salas, A. L. C. (2002). *Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 2(1), 0. sitio web; <https://www.redalyc.org/pdf/447/44720104.pdf>

Torres, D., Romero, L. F., & Castellanos Buitrago, L. (2013). *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la habilidad de habla en inglés*. Sitio web: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8194/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOLOGICA%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20DEL%20HABLA%20EN%20INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yaguana Cuenca, A. S. (2017). *Diseño de material didáctico concreto para enseñar y aprender significativamente a sumar y restar números naturales*. Sitio web: <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/11425/1/ECUACS%20DE00089.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/slmoranc_unadvirtual_edu_co/EictV8uaLbpLg5-443HvD-YBO5l6knszLTASKMZT4le_2w?e=bH2pgA