

**Las actividades lúdicas y el juego como estrategia para el aprendizaje del inglés en niños  
del grupo de aprendizaje**

Mabel Adriana Coronado Blanco

Asesor

Riquelio Vargas Suarez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

## Resumen

El presente es un proyecto de investigación el cual describe una situación problema en los niños del grupo de aprendizaje que cursan grado preescolar en una institución educativa del municipio de Boavita Boyacá. Con esto se pretende analizar como el juego y las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje de una segunda lengua como lo es el inglés. Para ellos se diseña una secuencia didáctica que revela una metodología que incluye juegos, músicas, actividades de lenguaje no verbal, literatura y arte que permiten la adquisición de la lengua meta.

El aprendizaje en los niños se considera que se realiza de forma innata, pero al ser las clases aburridas ellos no aprenden. Los niños tienen una capacidad natural para aprender cualquier idioma extranjero, pero es importante incluir durante el aprendizaje, actividades interesantes. Los métodos convencionales utilizados para enseñar un idioma extranjero hacen que este proceso sea aburrido y puedan ser monótonos para los estudiantes. Afectando el deseo de aprender la lengua extranjera. Al implementar las diferentes metodologías, los niños demuestran que aprenden mejor cuando se trabaja con actividades dinámicas que permitan al niño poner en práctica la creatividad, el arte y donde ellos puedan practicar diferentes destrezas y habilidades.

***Palabras claves:*** metodologías, aprendizaje, secuencias, juegos, creatividad.

### **Abstract**

This is a research project which describes a problem situation in the children of the learning group that attend preschool in an educational institution in the municipality of Boavita Boyacá. The purpose of this project is to analyze how games and ludic activities improve the learning of a second language such as English. For them, a didactic sequence is designed that reveals a methodology that includes games, music, non-verbal language activities, literature and art that allow the acquisition of the target language.

Learning in children is considered to be innate, but since the classes are boring, they do not learn. Children have a natural ability to learn any foreign language, but it is important to include interesting activities during learning. Conventional methods used to teach a foreign language make the process boring and can be monotonous for students. Affecting the desire to learn the foreign language. By implementing different methodologies, children demonstrate that they learn better when working with dynamic activities that allow the child to practice creativity, art and where they can practice different skills and abilities.

**Keywords:** methodologies, learning, sequences, games, creativity

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico .....	22
Implementación .....	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica .....	28
Conclusiones .....	32
Referencias Bibliográficas .....	34
Apéndices.....	35

## Apéndices

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	35
--	----

## Introducción

En el ámbito educativo, la evolución constante de las herramientas tecnológicas ha transformado el rol del docente, convirtiéndolo no solo en un transmisor de conocimientos, sino también en un investigador activo que busca constantemente mejorar y adaptar sus prácticas pedagógicas. Este cambio es fundamental para optimizar la formación y el desempeño de los estudiantes tanto en las aulas como en la comunidad, y para propiciar transformaciones significativas en la educación.

El presente proyecto de investigación surge como una reflexión crítica sobre las prácticas educativas actuales, especialmente en el aprendizaje del inglés a través de actividades lúdicas. Reconoce la importancia de explorar en profundidad las estructuras del proceso investigativo, incluyendo la identificación de hechos, causas y consecuencias dentro del contexto educativo. Estas investigaciones son vitales para abordar y resolver los problemas que surgen en los entornos escolares, y para mejorar la calidad educativa mediante la innovación pedagógica.

La propuesta de investigación que se pretende desarrollar como docente en formación permite analizar diferentes problemáticas, que a través de los planteamientos, metodologías logren cumplir las expectativas y requerimientos necesarios para poder buscar posibles soluciones, que permitan tener procesos de enseñanza óptimos donde los niños a través de materiales, recursos y elementos didácticos puedan tener un aprendizaje significativo durante la etapa inicial de la educación, y que de esta manera se logre mejorar y corregir algunos problemas en los niños del grado preescolar.

En este sentido, se pretende integrar los estilos y ritmos de aprendizaje de cada niño, a través de la actitud crítica y la innovación que permita la búsqueda e inclusión de diferentes herramientas y recursos que fortalezcan la práctica educativa, y que sean innovadores y atraigan

la atención de los estudiantes para que así puedan estar atentos y activos durante el desarrollo de las clases y actividades.

En última instancia, este proyecto tiene como objetivo capacitar a los docentes para manejar y resolver los desafíos prácticos del aula mediante la reflexión, el cuestionamiento y la innovación. Al fomentar una actitud crítica y creativa, se espera que los docentes no solo enfrenten los problemas educativos con soluciones efectivas, sino que también diseñen y apliquen estrategias que mejoren continuamente su práctica pedagógica y, por ende, el proceso educativo general.

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

La propuesta de investigación pedagógica se desarrollará en el municipio de Boavita, Boyacá, donde se interactúa con un grupo de niños en edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Estos niños son estudiantes de grado preescolar, pertenecientes a las tres instituciones educativas del municipio, ubicadas en la zona urbana. La conformación del grupo de aprendizaje es libre, y tiene como objetivo principal facilitar sesiones orientadas al aprendizaje del inglés.

El entorno educativo de Boavita presenta desafíos únicos, pero también ofrece la posibilidad de implementar innovaciones pedagógicas que pueden ser particularmente efectivas en el contexto de la enseñanza de idiomas. Por lo tanto, este diagnóstico busca identificar y abordar estas áreas de oportunidad mediante la introducción de actividades lúdicas diseñadas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y potenciar las habilidades comunicativas de los niños en inglés.

Además, se ha observado que mientras los recursos son adecuados para la estructura general del currículo, existe una oportunidad de mejora en la metodología específica utilizada para la enseñanza del inglés. La dependencia de las guías puede limitar la interacción oral y la práctica espontánea del idioma, aspectos críticos para el desarrollo de habilidades lingüísticas efectivas en una lengua extranjera. Esta situación subraya la necesidad de explorar y aplicar estrategias lúdicas y juegos como parte integral del proceso educativo, con el fin de aumentar la motivación y mejorar la retención del vocabulario y las estructuras gramaticales en inglés.

### **Pregunta de Investigación**

Los estudiantes del grupo de aprendizaje, niños de 5 y 6 años que cursan el grado preescolar, enfrentan desafíos significativos en su proceso educativo. Actualmente, su aprendizaje se basa en el uso de guías que incluyen actividades como escribir, contar, dibujar, pegar y recortar. Además, la docente complementa estas actividades con dictados y explicaciones en el tablero. Sin embargo, este método ha demostrado ser ineficaz para algunos estudiantes que se distraen fácilmente, tienen problemas de concentración, o se sientan demasiado lejos del tablero. También se ha observado que algunos niños traen juguetes a clase, lo que se convierte en un distractor adicional que impide el desarrollo adecuado de las actividades y la comprensión de las tareas asignadas para casa.

Estos factores contribuyen a las dificultades de aprendizaje observadas, ya que la falta de estrategias didácticas adaptativas impide que todos los niños logren entender y participar adecuadamente en las actividades, así como comprender los temas tratados. Esta situación destaca la necesidad de revisar y mejorar los métodos pedagógicos empleados.

Ante estos retos, es crucial que la docente implemente estrategias lúdicas y actividades artísticas y manuales que despierten el interés de los niños y faciliten un aprendizaje más efectivo. Estas actividades no solo deben ser atractivas para captar la atención de los niños, sino también estar diseñadas para minimizar las distracciones en el aula.

Por lo tanto, es fundamental que la docente realice una autoevaluación continua para determinar si la integración de estas nuevas actividades logra un mayor compromiso y concentración por parte de los estudiantes, conduciendo a un aprendizaje óptimo. Este enfoque proactivo puede ser clave para superar los desafíos educativos actuales y mejorar la experiencia de aprendizaje para todos los niños del grupo.

¿Como a través de actividades lúdicas y juegos creativos los niños del grupo de aprendizaje aprenden vocabulario básico en inglés?

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

Las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños tienen diferentes aportes y beneficios que muchas veces son desconocidos por los docentes, los juegos permiten que los niños desarrollen y estimulen áreas de aprendizaje, que sean creativos, practiquen el trabajo en equipo, sigan instrucciones y de igual forma desarrollen cualidades como la responsabilidad, respeto, sin perder el rol de niños.

En este sentido Piaget (1956) expresa que, las escuelas deberían maximizar el uso de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para hacerlo más motivante y divertido, lo que conduce a una consecución más alegre de los objetivos educativos. Piaget destaca que el juego es una actividad excepcionalmente eficaz para desarrollar todas las capacidades de los niños, ya que es aplicable en todas las materias y niveles educativos. Afirma que el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños que, cuando la lectura o la ortografía se transforman en juego, estos se entregan completamente a estas actividades que de otro modo podrían ver con fastidio.

Los juegos potencian un pensamiento lógico, permitiendo el desarrollo de hábitos y la enseñanza de manera crítica. Las clases deben ser lugares activos que permitan despertar la curiosidad de los niños a través del uso de materiales adecuados que permitan explorar, discutir y debatir. Según Piaget (1956) el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua en edades tempranas, es más fácil en comparación con la adquisición que se produce en adultos, es por eso importante que en el grupo de niño que se va a trabajar se promueva la enseñanza del inglés a través de juegos y actividades lúdicas que les permitan tener un mejor aprendizaje.

Por su parte Garrido (2010) afirma que, el juego permite a los niños exploren el mundo, desarrollando la motricidad, imaginación, inteligencia y creatividad, además de la comunicación

y satisfacer necesidades emocionales, desarrollando la virtud, divertirse y disfrutar del tiempo libre. es por eso por lo que la actividad lúdica en los niños de preescolar se considera importante y permite que el niño aprenda y desarrolle habilidades a través de juegos y actividades que sean divertidas y creativas. Además, Mengana y Matos (2016) señalan que el juego es esencial porque permite a los niños involucrarse plenamente emocional, cognitiva y afectivamente. Es una forma natural de adquirir conocimientos, compartir experiencias y sustituir a otros. El juego se desarrolla a medida que los niños crecen y refleja cómo comprenden y se relacionan con diferentes situaciones en un momento dado, permitiéndoles cooperar, compartir, comunicarse y adquirir habilidades sociales que les permitan internalizar normas y regular su propio conocimiento, es decir que el niño a través del juego se adapta al mundo y las situaciones que se le presentan.

La familia y las instituciones educativas también juegan un papel muy importante en el aprendizaje de los niños es por eso por lo que Giraldo (2015) afirma que a través de ellos se refuerza y complementan todas aquellas habilidades sociales que se necesitan ser potencializadas. Es por eso importante contar con estrategias pedagógicas y didácticas orientadas a fomentar las habilidades sociales del niño en el ambiente escolar. Cada uno de los autores tienen aportes significativos en cuanto a la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños de preescolar, ellos hacen aportes que van dirigidos al juego y como este ayuda a que los niños tenga una mejor enseñanza en los primeros años de estudio.

Analizar e investigar sobre como las actividades lúdicas permiten una mejor enseñanza aprendizaje en la pedagogía permite que los docentes puedan diseñar y crear estrategias y recursos donde el juego permita que los niños aprendan de forma rápida y sencilla los diferentes conocimientos que se quieren enseñar durante el grado preescolar y de esta forma los niños

puedan adquirir habilidades y cualidades a través de lo que están aprendiendo. El carácter político nos permite asumir con compromiso el cambio en la práctica que estamos desarrollando, nos permite ser interpretativos y tomar decisiones en base a la realidad para así poder construir y elaborar soluciones, dentro de la propuesta pedagógica se piensa trabajar de forma incluyente con todos los niños del grupo de aprendizaje que están empezando sus estudios y poder brindar soluciones mediante las realidades que se tiene, y poder ser comprometidos en lograr una práctica que permita el desarrollo y aprendizaje de los niños.

A través de las diferentes actividades lúdicas se quiere que el niño pueda desarrollar cualidades que le permitan trabajar a través de la autonomía, y libertad, que ellos sean capaces de solucionar situaciones del mundo real, se quiere que ellos mediante las actividades lúdicas logren desarrollar habilidades que les permitan ser responsables y adquieran criterio para poder desenvolverse al mundo que empiezan a vivir. Y logren ser analistas y pensadores de sobre cómo actuar y así poder lograr diferentes metas y propósitos. Considero que a medida que se enseña y se buscan recursos y actividades para el proceso formativo es importante poder llevar un diario que registre todos los momentos, aprendizajes, falencias y logros que se llevan mediante la enseñanza, para así poder analizar que habilidades o actitudes se deben mejorar o cambiar para poder ser un gran docente.

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

La formación basada en competencias se puede conocer como las acciones que se expresan durante la interacción con los contextos socioculturales y disciplinares, trabajar mediante el desarrollo de competencias con los niños del grado preescolar, refiere el SABER-HACER en el campo del actuar humano, es un conocimiento inseparable de la acción y de la naturaleza de las formas conceptuales del conocimiento. Trabajar mediante las competencias permite un aprendizaje a través de reglas abstractas y construidas mediante procedimientos que delimitan y regularizan la actividad cognitiva.

Educar a través de competencias permite la construcción de conocimientos mediante la participación activa y responsable de los alumnos, el ambiente de aprendizaje por competencias en los niños de preescolar responde los requerimientos del saber conocer, saber sentir y saber hacer a través de los ritmos de aprendizaje, de actividades y de descanso de los niños.

La capacidad de construcción de saberes en la educación de preescolar se responde de acuerdo a la demanda del medio en el que se despliega el niño, enseñar bajo competencias enriquece las prácticas y procedimiento de la práctica educativa de acuerdo a las diferentes necesidades de formación del niño, y así poder despertar en ellos las capacidades cognitivas, actitudinales y procedimentales. Que el niño debe activar para poder lograr un aprendizaje importante y significativo en los primeros años de la etapa inicial de la formación educativa.

Se considera que el aprendizaje mediante competencias permite que el docente enseñe a través de procesos y permiten aprendizajes significativos que orientan a una formación integral mediante el desarrollo de actividades que promueven la continuidad entre los diferentes niveles educativos, y así los niños pueden crear un aprendizaje autónomo que orienta y afianza la formación a través de una vida ética. A través del crecimiento personal y desarrollo

socioeconómico. Pienso que enseñar a través de competencias permite que se tenga un orden, al momento de enseñar, también considero que al trabajar mediante competencias se debe tener claro las capacidades, calificaciones, habilidades, actitudes indicadoras de logro y estándares que se van a definir y a trabajar para poder tener un proceso de enseñanza aprendizaje óptimo para los niños de la formación inicial.

La educación inicial del preescolar mediante el desarrollo e integración de actividades permite que los niños aprovechen y conviertan las diferentes realidades sociales en un ambiente de aprendizaje, es por eso que el uso de recursos y materiales sea acorde al contenido y duración de las actividades según los intereses y características del desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños. La incorporación de actividades lúdicas como el juego en la enseñanza permite que se propicie un buen trabajo en grupo, que la cooperación y la autonomía del niño de mejore y se fortalezca.

La propuesta pedagógica integra el saber, saber hacer y el saber ser mediante las combinaciones dinámicas de los diferentes recursos personales y de comprensión en los niños de preescolar a través de la incorporación de diferentes actividades que se acoplen a ellos y al nivel de aprendizaje, la práctica pedagógica quiere lograr que se integre el saber mediante las diferentes conocimientos teóricos que pueden adquirir los niños antes y durante el desarrollo de las diversas actividades lúdicas que se quiere trabajar, y así el estudiante logre adquirir conocimientos cognitivos mediante la formación.

El saber hacer se integra mediante las diferentes habilidades, destrezas y aptitudes que se perfeccionan mediante el desarrollo de buenas prácticas y métodos de trabajos acordes a las diferentes actividades que se pretenden trabajar con los niños para poder lograr un aprendizaje óptimo y significativo, y así poder reflejar una calidad en el hacer de cada niño. Y poder alinear

los conocimientos y técnicas que permitan un buen desempeño después de que el niño tenga un buen saber pueda realizar una práctica amena y productiva. El saber ser integra las diferentes capacidades emocionales que tiene el niño y que mediante el desempeño de funciones productivas pueda adquirir diferentes conocimientos durante la formación. El saber ser involucra durante la propuesta pedagógica la parte cognitiva encargado los conocimientos que el niño adquiere durante la formación.

Para la práctica pedagógica que se está trabajando se puede decir que se quiere que el niño desarrolle el potencial que tiene para que pueda actuar a través de idoneidad y ética ante las diferentes realidades sociales y así él pueda adquirir un aprendizaje significativo y optimo durante el proceso de aprendizaje que está desarrollando.

## Planeación Didáctica

La planeación didáctica se crea a partir de la secuencia didáctica diseñada, que conforma diversos componentes; entre ellos está la identificación de competencias, las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, el contexto y la problemática que se está trabajando para así poder diseñar las actividades que se adaptan mejor y permiten que se tenga buenos resultados.

En la planeación didáctica se tiene dos partes el A y B. En la parte A se crea el título, la población, asignatura, docente y el número de sesiones definiendo la fecha de inicio y terminación. El título es Activación de actividades lúdicas y juegos para el aprendizaje del inglés. La población es niños de edades entre 6 y 7 años del grado preescolar que pertenecen al grupo de aprendizaje. La asignatura para trabajar es inglés. La docente es Mabel Adriana Coronado Blanco. El número de sesiones inicia el 16/10/2023 y finaliza el 29/10/2023.

La parte B corresponde al diseño de 3 actividades que se implementaran en 1 sesión cada una, el nombre de la primera actividad es temas básicos de las partes del cuerpo en inglés aplicados al entorno. Es una actividad que le permite a los niños entrar en un contexto que los llevara a conocer algunos temas básicos e importantes para la introducción a la segunda lengua. La competencia de esta actividad es competencia lingüística a través del desarrollo de las cuatro habilidades.

Los aprendizajes esperados son: identifica y asocia sonidos de palabras relacionadas con las partes del cuerpo. Reconoce instrucciones sencillas relacionadas con las partes del cuerpo y responde a ellas de manera no verbal. Identifica, repite y utiliza palabras asociadas con las partes del cuerpo. Comprende y responde a instrucciones sobre actividades de arte y creativas de acuerdo a las partes del cuerpo.

La primera actividad cuenta con un momento de inicio donde se trabaja los saberes previos. Se empieza con una canción sobre “las partes del cuerpo en inglés” la estrategia de evaluación es la asistencia de participación de cada niño. El recurso didáctico es video de la canción en YouTube. Sigue el juego SIMON SAYS donde los niños reciben instrucciones sobre movimientos corporales. La estrategia de evaluación se valora los aciertos que tengan los niños sobre los movimientos corporales que se indican.

El momento de desarrollo se evalúa la gestión del conocimiento de los estudiantes, las actividades son Arte la cual es dibujar en una hoja blanca una parte del cuerpo y usar la creatividad para la decoración. Literatura los niños deben pronunciar la parte del cuerpo que se indica mediante un flash cards. Al finalizar la actividad los niños deben ubicar en un cuerpo humano gigante las partes de cuerpo que trabajaron anteriormente con el flash cards. El instrumento de evaluación es evaluar el dibujo que los niños realizaron de acuerdo con la parte que escogieron. Analizar la pronunciación de los niños sobre las partes del cuerpo en inglés. Por último, se valora la concentración de los niños para ubicar las partes del cuerpo en el lugar correcto. Como recurso didáctico se tiene hojas, lápiz, borrador, colores. Flash cards, dibujo del cuerpo humano gigante.

En el momento de cierre es socialización. Las actividades son while listening (durante la escucha), esta actividad es durante la escucha, la docente lee una pequeña lectura titulada THIS IS ME (este soy yo), los niños mientras escuchan la lectura deben levantar la mano cada vez que escuchan una parte del cuerpo, se valora la concentración y escucha de los niños al seguir las indicaciones de acuerdo con la lectura. Se tiene como recurso didáctico el cuento. Moldea es otra actividad donde los niños con plastilina deben crear la figura de un cuerpo y en un rotulo que recibe el nombre my body (mi cuerpo). Se valora la creatividad para la realización de la

figura del cuerpo humano en plastilina. Los recursos didácticos son plastilina, cartulina, lápiz, borrador.

Al finalizar se hace unas preguntas para poder evaluar el desarrollo de las diferentes actividades que se desarrollaron durante la sesión. Producto que deben entregar los niños al finalizar la sesión es el rotulo con la figura del cuerpo humano.

La actividad 2 se llama aprendamos saludos y vocabulario en inglés, es una actividad que le permite a los niños entrar en un contexto que los llevara a conocer algunos temas básicos e importantes para la introducción a la segunda lengua. La competencia es lingüística a través del desarrollo de las cuatro habilidades.

Los aprendizajes esperados son: Reconocer palabras y expresiones sobre saludos y cortesías en inglés. Participar en intercambios orales, identificar, repetir y utilizar palabras asociadas con saludos, despedidas y expresiones de cortesía. Diferenciar la escritura y pronunciación de algunas expresiones. Comprender y responder a instrucciones sobre actividades de arte y creativas de acuerdo con saludos y expresiones de cortesía.

El momento de inicio consta de una bienvenida en la cual se hace uso del saludo hello how are you (hola como estas), se hace una introducción donde se pregunta que saludos y expresiones de cortesía conocen. Canción sobre saludos en inglés se les pide a los niños que repitan a medida que la canción va sonando. Títere se crea una pequeña conversación para que los niños practiquen y repasen los saludos. Como instrumento de evaluación se lleva la asistencia de participación de los niños a la sesión. Se valora la habilidad de los niños para responder el saludo. Como recurso didáctico esta la canción de YouTube canticos buenos días /hello/ Good morning. Y el títere

Momento de desarrollo se realiza el juego ¡Duck, Duck, Goose! (pato, pato, ganso). El

juego charquitos donde los niños deben saltar de acuerdo con el saludo que la docente pronuncie. Literatura mediante flash cards se presenta palabras de cortesía y saludos, los niños repiten la palabra a medida que se van presentando y al final cada niño escoge un flash cards. Como estrategia de evaluación se valora la participación y pronunciación de los niños en los juegos, la habilidad de concentración al identificar el saludo en los charquitos, y a la identificación de las diferentes expresiones plasmadas en el flash cards. Como recursos didácticos encontramos hojas, lápiz, borrador, tijeras, flash cards.

El momento de cierre es Arte donde los niños a partir del flash cards que escogieron anteriormente en una hoja blanca transcriben la palabra y la decoran de acuerdo a la creatividad, al finalizar comparten con sus compañeros el trabajo realizado. A la estrategia de evaluación es valorar la creatividad y escritura diseñada de acuerdo con la expresión seleccionada. Los recursos didácticos son hoja, papel, lápiz, colores. Al finalizar se hace una evaluación con preguntas que permiten evaluar el desempeño de los niños sobre el desarrollo de las actividades.

La actividad 3 se llama aprendamos los números en inglés. La competencia lingüística a través del desarrollo de las cuatro habilidades. Los aprendizajes esperados son: Reconocer los números de 1 al 10 en inglés. Participar en intercambios orales, identificar, repetir y utilizar vocabulario sobre los números en inglés del 1 al 10. Comprender y responder a instrucciones sobre actividades de arte y creativas de acuerdo con los números del 1 al 10. Reconoce instrucciones sencillas relacionadas con los números en inglés y responde a ellas de manera no verbal.

El momento de inicio empieza con la bienvenida en inglés de acuerdo con el tema de los saludos. Se continua con la canción numbers (números) del 1 al 10, la cual se reproduce y se les pide a los niños que repitan los números que van escuchando. Sigue el juego con las manos, el

cual consiste en que un niño con sus manos señala un número y entre los demás compañeros pronuncian según corresponda. Como estrategia de evaluación se evalúa la asistencia de los niños a la sesión. Se valora la participación y pronunciación de los números de inglés.

El momento de desarrollo consta de flash cards, las cuales representan los números en inglés donde los niños deben ir nombrando el número que aparece. Continúa el juego SIMON SAYS (simón dice) los niños deben atender de manera no verbal las instrucciones que le da la docente. Como estrategia de evaluación se valora la pronunciación de los números del 1 al 10. Como recurso didáctico, son el flash cards, hojas, lápiz, borrador.

El momento de cierre consta de un dibujo donde los niños deben transcribir y utilizar la creatividad para decorar el número que seleccione. Se realiza el juego Duck Duck, Goose (pato, pato, ganso) los niños practican 3 números en inglés al momento de ser seleccionados. Por el compañero que hace el papel de Goose. Al finalizar se hace la actividad de pronunciación donde los niños practican los números del 1 al 10 en inglés, mediante un audio donde se puede escuchar y practicar los sonidos de cada palabra. La estrategia de evaluación se valora la agilidad de los niños para responder y participar en el juego. Se valora el dibujo y creatividad de los niños de los números en inglés. Como recurso didáctico se utiliza la hoja, lápiz, colores, borrador. Se utiliza el audio “sonido de los números en inglés”. Al finalizar se realiza una evaluación para conocer los conocimientos adquiridos por los niños durante la sesión.

### **Enfoque Didáctico**

El desarrollo es un proceso continuo que se presenta de forma universal en todos los niños, es jerárquico y permite que las habilidades iniciales sean las bases para adquirir conductas más complejas. Las diferentes actividades que se diseñan para la secuencia didáctica buscan tener una aceptación en las diferentes características tanto físicas, intelectuales sociales y emocionales de los niños, a través de los diferentes juegos, herramientas y recursos que se utilizan para cada sesión.

La relación que se crea con los niños de la caracterización uno se vincula de forma directa con las diferentes actividades de la secuencia las cuales busca que a través del juego y de actividades lúdicas, los niños puedan aprender el inglés y sus temas básicos.

Los seres humanos tienen más de un estilo de aprendizaje, pero dos son los que logran predominar, por eso es fundamental que se logren fortalecer, con la ayuda de diferentes actividades que sean adecuadas a los estilos y ritmos y así poder lograr ser más receptivos al nuevo saber. Por eso es importante seleccionar modelos que se adapten de acuerdo a la rapidez e interpretación y así poder descubrir el estilo de aprendizaje que predominan en los estudiantes. Por eso en el diseño de la secuencia se logra involucrar diferentes estilos y ritmos que se adapten a los niños, que el desarrollo de cada una de las actividades las pueda hacer todo el grupo, y que no exista ningún tipo de impedimento para ninguno de ellos.

Según Guild y Garger (1998) el estilo de aprendizaje es una función de la genética y la experiencia, incluidas las fortalezas y limitaciones, y el desarrollo individual a lo largo de la vida. Con base a lo anterior es importante que cada niño logre desarrollar habilidades, fortalezas y actitudes que le estimulen y favorezcan actitudes positivas para su aprendizaje.

Los diferentes necesidades e intereses de los niños se lograron abordar en la planeación

didáctica a través del análisis de las diferentes problemáticas que tiene en el grado preescolar en cuanto al aprendizaje y desarrollo de las actividades, desarrolladas a través de la enseñanza tradicional, donde solo se practica la gramática del vocabulario sin tener en cuenta las cuatro habilidades del inglés. De igual forma las necesidades se pueden abordar de forma óptima a través de la participación de los niños, pero la docente también es un papel importante para lograr trabajar las necesidades, Según Echeverri. O (2003): Un profesor puede estar preparado y tener muchos conocimientos, pero si no sabe compartir con todos en la clase no logrará el objetivo de aprender, aprender y recordar los conocimientos de los estudiantes.

A partir de lo anterior se puede decir que el docente es el pilar dentro del aula que si él no tiene la habilidad para compartir conocimientos no logra que sus estudiantes tengan un buen aprendizaje, por eso es importante que los docentes estén capacitados y sientan compromiso y dedicación por el arte de enseñar.

Las diferentes actividades que se diseñaron en la secuencia responden a las diferentes necesidades que tiene los niños de preescolar ya que, al analizar el grupo se puede deducir que ellos no logran retener el conocimiento que se les enseña de forma tradicional, que ellos al desarrollar actividades lúdicas, logran aprender con mayor facilidad, de acuerdo a lo anterior considero que la secuencia didáctica se va a trabajar mediante la implementación de actividades lúdicas que le permiten al niño adquirir conocimiento en inglés a través del juego, y de actividades donde la comunicación verbal y no verbal son primordiales.

La secuencia didáctica favorece las competencias ya que contempla el aprendizaje como un proceso más que un resultado, en el cual lo más importante es la adquisición y el desarrollo de las competencias. Donde mediante el proceso de aprendizaje se pretende vincular las habilidades y estrategias para lograr una meta, y así poder determinar los diferentes conocimientos y

habilidades necesarias para poder ejecutar las actividades.

Se considera que los saberes previos son importantes abordarlos antes de empezar una temática nueva ya que permiten que los niños tengan un contacto inicial con el nuevo contenido y los nuevos significados que va a empezar a abordar durante la sesión. Según Call (1990), cuando un estudiante está expuesto a nuevos contenidos de aprendizaje, siempre está equipado con un conjunto de conceptos, ideas, comprensiones y conocimientos adquiridos a través de experiencias previas que utiliza como herramienta para leer y aprender. De acuerdo con lo anterior los saberes previos permiten que el niño logre adquirir un mejor conocimiento, a través de la relación de entre lo que ya conoce, sus conocimientos previos y el nuevo contenido que va a aprender.

Las secuencias didácticas permiten que se trabaje a través de la incorporación de las cuatro habilidades lingüísticas, de igual forma se integra actividades planificadas desde diferentes perspectivas, y nos permite integrar diferentes tipos de evaluaciones, recursos y actividades que se adaptan a los estudiantes y a sus estilos y ritmos de aprendizaje. Por eso considero que trabajar desde la secuencia didáctica permite que se aborde e implemente un aprendizaje más divertido y organizado durante las clases.

En este sentido se considera que, durante el proceso de planeación de la secuencia didáctica, me permite determinar los diferentes conocimientos y habilidades necesarios para poder ejecutar una actividad acorde a las necesidades de los estudiantes. El desarrollo de la secuencia didáctica me permite crear una sesión a través de una estructura concisa que abarque la preparación, producción y evaluación de las diferentes actividades que se quieren implementar para alcanzar los objetivos que se tienen previstos.

## **Implementación**

La implementación de la secuencia didáctica se realiza en dos sesiones, donde los niños lograron realizar cada una de las actividades, los momentos de cada actividad fueron diseñados de acuerdo con los diferentes estilos de aprendizaje de los niños. Al momento de poner en práctica cada juego, canción, actividad lúdica se realizaba una explicación clara y detallada a cada niño para que el lograra comprender que debía realizar durante cada actividad. Ya que, al enfrentarse a un nuevo contenido por aprender, lo hace a través de los conocimientos que ha adquirido de manera previa. Según López (2016), las actividades que los estudiantes disfruten y que mejoren su aprendizaje los motivarán a participar y proporcionarán un ambiente óptimo para la adquisición del lenguaje. de acuerdo con lo mencionado anteriormente por eso es importante que las actividades sean de agrado de los estudiantes, para que sientan motivación por aprender. Por eso como docentes debemos diseñar e implementar actividades acordes a las necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, y así poder brindar un escenario y aprendizaje acorde a lo que se está enseñando.

Al momento de enseñar y de poner en práctica las diferentes actividades y secuencias didácticas que se diseñaron, los estudiantes tuvieron una gran conexión entre ellos, el trabajo en equipo y la colaboración fue fundamental para el desarrollo óptimo de las diferentes actividades. la conexión de los niños con la docente les permitió generar confianza y motivación por aprender por eso Según (López, 2016), la empatía hacia los profesores promueve el desarrollo de creencias positivas sobre el lenguaje, vinculándola con experiencias agradables de socialización durante el aprendizaje de idiomas, como la buena relación con profesores y compañeros. Como docentes se debe crear un escenario que permita el libre desarrollo del niño que él pueda poner en práctica lo que está aprendiendo y lo relacione con su entorno.

En la sesión de la actividad 1 y actividad 2 se trabajó con los niños los momentos de inicio, desarrollo y cierre donde se trabajaron los diferentes juegos que se tenían diseñados. Durante la planeación, creación y diseño de las diferentes tareas y juegos se pretendió trabajar las diferentes necesidades que tenían los niños en cuanto al desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas que son fundamentales para el aprendizaje del idioma inglés. Los materiales que se implementaron durante la sesión permitieron que los niños lograran trabajar mediante sus conocimientos previos, cada uno de los estudiantes tenía una necesidad educativa diferentes, que les impedía comprender las actividades pero que con el avance de la sesión y el desarrollo de los otros juegos lograron comprender mejor el tema que se estaba trabajando.

La distribución que se tuvo para la implementación de la actividad fue acorde y permitió que los niños lograran trabajar de manera ordenada y secuencial las diferentes actividades y juegos de los temas en inglés. El tiempo que se utilizó durante cada sesión considero que fue apropiado y que permitió que el niño lograra comprender y repasar el vocabulario de las partes del cuerpo y los saludos en ingles de forma más creativa y dinámica, logrando así que los niños adquirieran nuevas palabras en inglés.

Las estrategias de evaluación que se implementaron durante la actividad fueron ideales y accesibles para el nivel de los niños ya que se les podía evaluar mediante las actividades que ellos realizaban durante la sesión y sin ellos sentir presión por obtener unos buenos puntajes o calificaciones, sino que ellos disfrutaron cada actividad y lograron realizarla de forma correcta y entregando buenos trabajos. Las estrategias de evaluación se adaptaron a las diferentes necesidades de los niños y se permitió observar que habilidad necesita reforzar, y como y con cual tipo de actividad y juego el niño logra tener un mejor aprendizaje y concentración.

Las diferentes acciones que se trabajaron durante la sesión permitieron que los niños

participaran de forma libre en cada una, de igual forma los niños a través de los juegos y tareas, lograron practicar 3 habilidades lingüísticas y así poder aprender de manera más didáctica y divertida. Las acciones promueven el aprendizaje de los niños ya que les permite adquirir conocimiento a través del juego. Saliendo de lo tradicional a un aprendizaje más divertido que les permite aprender saliendo de lo rutinario por algo más dinámico, como lo fue las actividades sobre las partes del cuerpo y los saludos en inglés.

Los diferentes recursos didácticos, como la canción, los juegos, la creación del cuerpo con plastilina y colores, el diseño de los números, el flash cards les permitió a los niños poder practicar y aprender un nuevo tema y vocabulario. Los recursos que se trabajaron permitieron que los niños adquirieran dichos conocimientos y lograra interactuar con sus compañeros.

Cada uno de los recursos didácticos que se implementaron durante la actividad fueron acordes y significativos para el aprendizaje del vocabulario y de los conocimientos que se estaban trabajando durante la sesión.

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

La aplicación e implementación de una secuencia didáctica en un proceso formativo, permite que el docente trabaje con los estudiantes diferentes temáticas a través de un orden cronológico las diferentes actividades que diseña teniendo en cuenta diferentes aspectos importantes que permitan tener grandes resultados. Durante la implementación de la secuencia didáctica logre analizar los diferentes estilos y necesidades de los niños del grado preescolar en cuanto al aprendizaje del inglés. Mediante las clases que se desarrollaron se logró que los niños adquirieran nuevo vocabulario básico del idioma inglés, mediante el juego y algunas actividades didácticas que les permitió a los niños trabajar sus habilidades creativas.

Durante el transcurso de la práctica que hice con los niños de preescolar, pude evidenciar que tengo como fortaleza una gran conexión con los niños que me permite crear un vínculo con ellos, y así poder desarrollar las actividades que tenía planeadas con ellos. Considero que el incluir videos y juegos durante las sesiones me permitió tener la atención de ellos, y que se sintieran motivados por desarrollar las actividades, la empatía con ellos es una de mi otra fortaleza, ya que es algo fundamental para poder trabajar la enseñanza, ya que ocupar el lugar de los niños, atender y comprender las necesidades de ellos permite que se pueda tener un proceso de aprendizaje óptimo. Creo que por mejorar estaría la fortaleza de liderazgo, ya que considero que liderar es la capacidad de poder convocar, motivar y coordinar de forma saludable y satisfactoria el grupo con el que se está trabajando, y considero que debo ser más líder y así poder adquirir y desarrollar grandes proyectos que sean beneficiosos para los estudiantes.

Por lo tanto, se considera que, durante la implementación y desarrollo de la práctica, las acciones que debo mejorar serian adaptar más juegos donde los niños puedan correr, ya que ellos demostraron mayor participación durante el desarrollo de estos juegos. De igual forma el realizar

actividades de creatividad en base al manejo de la plastilina, demostró tener mejor acogida en los niños ya que el trabajo con este material permitió que ellos pusieron en práctica la habilidad de crear y diseñar. Considero que otra acción que se puede mejorar sería adaptar un mejor escenario de clase donde se pueda tener un mejor acceso a diferentes recursos, herramientas y materiales que permitan a los niños tener una mejor experiencia durante el proceso de aprendizaje de una nueva lengua.

Las diferentes acciones de intervención durante la implementación de la secuencia didáctica permiten que se favorezca los logros de aprendizaje a través del aprendizaje significativo, que motiva y ayuda a que los alumnos tengan un mejor seguimiento y acompañamiento en la realización de las diferentes actividades asignadas que permita mejorar el proceso del aprendizaje esperado por los estudiantes. Los estudiantes tuvieron gran participación en las diferentes actividades de cada una de las sesiones. La implementación de videos, flash cards, juegos de concentración, correr, saltar, permitió que los niños tuvieran un aprendizaje significativo y que sintieran seguridad y motivación al realizar las actividades, y de igual forma hacer retroalimentaciones a medida que ellos se equivocaban para generar confianza durante el aprendizaje.

Por su parte Hattie y Temperley (2007) expresan que, la retroalimentación puede tener un impacto muy poderoso en el aprendizaje porque tiene un impacto positivo y duradero en el proceso de aprendizaje. Por eso es fundamental que nosotros como docentes, retroalimentemos a los estudiantes a medida que realizan sus actividades, y así poder corregir los errores que tienen ellos de manera instantánea, con el fin de lograr un aprendizaje de calidad en los niños.

Durante la implementación de las diferentes actividades considero que los diferentes aspectos influyeron de manera positiva para la enseñanza y aprendizaje de las diferentes

temáticas que son bases para el dominio de una segunda lengua. Considero que durante la implementación de las actividades los niños tuvieron la fortaleza de curiosidad y disposición para aprender, entusiasmo, concentración mental y creatividad, siendo las más influyentes durante las sesiones, cada niño demostró sus habilidades para crear diseños a través de las manualidades.

En este sentido se considera que, durante las implementaciones de las actividades como recomendaciones futuras es importante adaptar un escenario acorde que permita que los niños logren tener concentración y disposición para el desarrollo de las diferentes actividades. de igual forma se debe tener en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y dificultades que presenta los estudiantes para así poder adaptar actividades y recursos que se ajusten y suplan las diferentes necesidades.

Los aspectos claves que se resaltan es la importancia del juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma, García (2009), afirma que, el niño juega y se siente feliz. Experimenta y explora su personalidad, aprende sobre el mundo que lo rodea, desarrolla habilidades intelectuales y psicomotoras, participa en interacciones sociales y asume responsabilidades. Es por eso por lo que se considera que es importante la implementación del juego durante el aprendizaje del inglés en los niños siendo esto una gran relación con la pregunta de investigación que busca mejorar el aprendizaje en base al juego.

Desde el rol docente se resalta la habilidad de conectar con los niños y poder transmitir mis conocimientos con ellos a través del diseño de actividades y materiales que sean adaptables a ellos y a sus estilos de aprendizaje. Según García y Álvarez (2005), la planificación instruccional se basa en la creación de actividades interactivas, dinámicas y educativas en las que los docentes puedan evaluar las habilidades de los estudiantes y con ello lograr obtener valiosos resultados de

aprendizaje. Es por eso por lo que considero que la planeación didáctica permite que como docentes podamos trabajar de forma ordenada y sincronizada con los estudiantes en busca del aprendizaje. Y así poder como docentes tener un proceso de practica pedagógica acorde y amena que permita desarrollar y poner en práctica las cuatro habilidades lingüísticas en los estudiantes y así ellos puedan lograr un buen proceso en su aprendizaje de inglés.

## Conclusiones

Los juegos se consideran fundamentales en la formación de los estudiantes. Ya que es un elemento motivador que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno. La implementación y utilización de diferentes materiales al momento de enseñar una lengua extranjera permite que se capte el entusiasmo por el aprendizaje. Durante la implementación del juego en el aprendizaje, se puede decir que es una herramienta pedagógica que permite la participación voluntaria de los niños, y una mayor atención a los contenidos que se desarrollan durante las unidades.

A lo largo del presente proyecto de investigación se ha abordado la importancia de los juegos en la enseñanza de una lengua extranjera en la educación. Donde a través de diferentes estrategias didácticas y lúdicas permite que el desarrollo de actividades con los niños del grado preescolar, a través de creaciones artísticas y manuales contribuyan a un aprendizaje significativo.

La planeación didáctica permite que como docentes se logre el diseño de diferentes actividades y recursos acordes a la población con la que se va a trabajar. Para esta propuesta la planeación didáctica fue acorde ya que se adaptó al contexto y las necesidades educativas que tenían los niños del grupo de aprendizaje. Se trabajo en base a cada estilo y necesidad de aprendizaje logrando que ellos desarrollaran cada actividad de la manera correcta.

Cada uno de los propósitos diseñados estaban enfocados en obtener resultados favorables y que los niños logren un aprendizaje optimo durante cada una de las sesiones. Se logro el diseño de estrategias lúdicas, por medio de creaciones artísticas y manuales, que contribuían en un aprendizaje significativo. De igual forma el trabajo mediante herramientas lúdicas y creativas permitió que los niños adquirieran diferentes habilidades y conocimientos acordes al proceso de

formación que llevan.

Durante el desarrollo de una propuesta pedagógica se encuentran diferentes dificultades, pero como docentes es importante saber sobrellevarlas y buscar soluciones prontas que no afecten el proceso de enseñanza. En la implementación de la propuesta se hace un poco difícil tener la atención de todos los niños, y que ellos tengan una participación voluntaria en el desarrollo de las diferentes actividades. Pero implementar el juego más divertido hace que los niños sientan motivación por participar y así ellos decidan prestar mayor atención a lo que se les está hablando.

Cuando se investiga e implementa algo nuevo, hace que el proceso se vuelva más emocionante y divertido, cuando se puede escoger lo que mejor se adapte a las habilidades y destrezas que se tienen como docentes. Considero que hace las prácticas pedagógicas más enriquecedoras, para el docente y los estudiantes ya que al trabajar directamente con una población donde se conoce las necesidades y estilos de aprendizaje, permite que se pueda diseñar e implementar las actividades más acordes para el proceso. Mediante las anteriores prácticas pedagógicas la experiencia ha sido muy provechosa como docente ya que se ha trabajado con diferentes poblaciones y contextos que han permitido adquirir experiencias nuevas y divertidas.

El juego en el aprendizaje de un segundo idioma permite que se refuerce la motivación, y que se potencien los resultados de los estudiantes y docentes. Por eso el juego se puede considerar como una herramienta que tiene objetivos docentes concretos y mejoran e incentivan a los alumnos a tener un mejor aprendizaje. Considero que con esta propuesta pedagógica se pretende que el juego sea implementado durante la enseñanza del inglés en el grado preescolar, como elemento motivador para el aprendizaje.

### Referencias Bibliográficas

- Díaz Barriga, Ángel. (2013). *Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas?* Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, 17(3), 11–33. Recuperado a partir de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/19667>
- Guamán Gómez, Verónica Jacqueline, & Venet Muñoz, Regina. (2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica*. Conrado, 15(69), 218-223. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400218&lng=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218&lng=es&tlng=pt).
- Medina, E. y Tobón, S. (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/articulo.oa?id=457545095007>
- Palacios Lucio Yessica. (2018). *Cómo utilizar los diferentes estilos de aprendizaje para favorecer el aprendizaje de los alumnos*. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/78/1/IPLPR371-3P153u2018.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Piaget. (2001). *La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*

[https://drive.google.com/drive/folders/1xWFwf3DuN0PBv-1wYHtNfw1UzZgr4G0n?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1xWFwf3DuN0PBv-1wYHtNfw1UzZgr4G0n?usp=drive_link)