

**Potenciando el aprendizaje del inglés a través del juego en estudiantes de sexto grado de la
Institución Educativa San Francisco en la ciudad de Aguachica**

Juan José Rizo Trigos

Asesor

Erika Harbleidy Cubides Rocha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este estudio tiene como objetivo potenciar el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa San Francisco en Aguachica, a través del uso de estrategias lúdicas durante el segundo semestre de 2024. Partiendo de un enfoque cualitativo y experimental, se diseñó una propuesta pedagógica basada en actividades de juego, con el propósito de estimular la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

La metodología empleada involucró la implementación de juegos educativos en el aula, con actividades que promueven la interacción y comunicación en inglés. A lo largo de un período de tres meses, se llevaron a cabo observaciones y recolección de datos a través de diarios de campo, entrevistas y cuestionarios aplicados a los estudiantes y docentes. Estos instrumentos permitieron evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la motivación y desarrollo de las competencias comunicativas en inglés.

Los resultados del estudio evidenciaron una mejora significativa en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, así como un incremento en su nivel de participación y desempeño en las actividades relacionadas con el idioma. Se concluye que el uso del juego como estrategia pedagógica es efectivo para fomentar el aprendizaje del inglés en estudiantes de sexto grado, especialmente en contextos rurales donde la motivación puede ser un desafío. Este enfoque ofrece una alternativa creativa y dinámica para abordar la enseñanza del inglés, facilitando la creación de un ambiente propicio para el desarrollo de competencias comunicativas en una segunda lengua.

Palabras clave: Aprendizaje, inglés, juego, motivación y estudiantes

Abstract

The objective of this study is to enhance the learning of English as a second language in the sixth-grade students of the San Francisco Educational Institution in Aguachica, using ludic strategies during the second semester of 2024. Based on a qualitative and experimental approach, a pedagogical proposal was designed based on game activities, with the purpose of stimulating the motivation and active participation of the students in the English language learning process.

The methodology employed involved the implementation of educational games in the classroom, with activities that promote interaction and communication in English. Over a period of three months, observations and data collection were carried out through field diaries, interviews and questionnaires applied to students and teachers. These instruments made it possible to evaluate the impact of the recreational activities on the motivation and development of communicative competencies in English.

The results of the study showed a significant improvement in the students' attitude towards learning English, as well as an increase in their level of participation and performance in the activities related to the language. It is concluded that the use of games as a pedagogical strategy is effective in fostering English learning in sixth grade students, especially in rural contexts where motivation can be a challenge. This approach offers a creative and dynamic alternative for teaching English, facilitating the creation of an environment conducive to the development of communicative competencies in a second language.

Keywords: Learning, english, play, motivation and students.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	37
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices.....	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	42
--	----

Introducción

La presente investigación se titula: “Potenciando el aprendizaje del inglés a través del juego en estudiantes de sexto grado de la IE San Francisco”. Esta propuesta surge como una respuesta al desafío constante de encontrar estrategias efectivas que mejoren las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes. La IE San Francisco se ubica en un contexto donde los estudiantes muestran gran interés por aprender el idioma, pero enfrentan dificultades para mantener la motivación y aplicar los conocimientos en situaciones prácticas.

A lo largo de los años, los docentes han notado que los estudiantes poseen una comprensión básica de la gramática y vocabulario en inglés, pero carecen de oportunidades para practicar el idioma de manera dinámica y efectiva. Ante esta situación, se plantea un enfoque pedagógico centrado en la gamificación y el juego como herramienta para impulsar un aprendizaje significativo, donde se espera que los estudiantes no solo adquieran conocimiento, sino que desarrollen la confianza necesaria para comunicarse en inglés.

La propuesta consiste en introducir una serie de actividades basadas en juegos educativos, aplicaciones interactivas y dinámicas grupales que promuevan la interacción oral y la comprensión auditiva. Este enfoque se diseñará para abordar las necesidades específicas de los estudiantes de sexto grado, ayudándoles a superar las barreras que encuentran al aprender inglés.

La importancia de esta propuesta radica en su potencial para transformar el aprendizaje en la IE San Francisco, al proporcionar una metodología innovadora que puede aplicarse en diferentes contextos educativos. Además, busca involucrar tanto a estudiantes como a docentes en un proceso continuo de mejora y adaptación de las prácticas pedagógicas, contribuyendo a la formación integral y al desarrollo de habilidades para la vida.

Numerosos estudios respaldan el uso del juego como una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje del inglés. Según Wang (2015), la gamificación en el aula incrementa la motivación de los estudiantes, permitiéndoles participar activamente en el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, Vandercruysse et al. (2012) encontraron que el aprendizaje basado en juegos mejora las competencias comunicativas al proporcionar un entorno relajado para la práctica oral. Este tipo de ambiente favorece la fluidez y la espontaneidad en el uso del idioma, aspectos esenciales en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Además, Huizenga et al. (2017) destacan que las actividades lúdicas y las aplicaciones interactivas contribuyen al desarrollo de habilidades lingüísticas, facilitando la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales en contextos significativos. Las aplicaciones interactivas y los juegos diseñados específicamente para el aprendizaje de idiomas proporcionan a los estudiantes la oportunidad de practicar de manera dinámica y atractiva, lo que contribuye a una mayor retención y comprensión.

Estas estrategias se alinean con la propuesta de implementar actividades gamificadas en estudiantes de sexto grado, brindándoles una experiencia de aprendizaje más inclusiva y efectiva, especialmente en contextos como el de la Institución Educativa San Francisco, donde los recursos son limitados. En este sentido, el juego se presenta como una herramienta accesible que puede enriquecer el proceso educativo.

En el contexto colombiano, Pérez (2003) resalta la importancia de la investigación-acción en la práctica docente, promoviendo el cambio escolar a través de enfoques innovadores.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución Educativa San Francisco se encuentra ubicada en el municipio de Aguachica, en el departamento del Cesar, Colombia. Este territorio es predominantemente rural, con una economía basada en la agricultura y pequeñas industrias. A nivel cultural, la comunidad es diversa, con influencias afrocolombianas e indígenas. La institución tiene como misión brindar una educación integral que promueva el desarrollo personal y académico de los estudiantes, enfocándose en la formación de ciudadanos críticos y responsables. La relevancia de este contexto radica en la necesidad de mejorar la calidad del aprendizaje del inglés como segunda lengua, una competencia clave para que los estudiantes puedan acceder a mejores oportunidades en el ámbito laboral y académico.

El grupo objetivo está compuesto por estudiantes de sexto grado, en edades entre los 11 y 12 años. Estos alumnos presentan un nivel heterogéneo en sus habilidades de inglés, la mayoría con un nivel A1, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Viven en un entorno donde el inglés no es una lengua común, y muchos provienen de familias con escaso acceso a recursos educativos adicionales fuera de la escuela. La motivación para aprender inglés varía entre los estudiantes, pero en general, se observa un interés creciente por dominar esta lengua debido a la creciente importancia que tiene en el contexto global.

En este contexto rural, las demandas de aprendizaje están marcadas por la falta de exposición al inglés fuera del aula. Los estudiantes necesitan desarrollar competencias básicas de comprensión y producción oral, ya que el contacto con la lengua es limitado. El aprendizaje del inglés en la institución se enfrenta al reto de proporcionar experiencias significativas que les permitan usar el idioma en situaciones reales, así como estrategias de enseñanza que se ajusten a

su nivel y contexto sociocultural. La carencia de recursos tecnológicos en la comunidad también limita las oportunidades para prácticas interactivas o autónomas.

A pesar de los desafíos mencionados, los estudiantes han demostrado una gran disposición para aprender y mejorar su dominio del inglés. Se observa que, cuando se les presentan actividades lúdicas o contextualizadas, participan activamente y logran avances en su comprensión y expresión oral. Los desempeños más notables incluyen el reconocimiento de vocabulario básico y la formulación de frases simples. No obstante, se requiere un esfuerzo adicional en la consolidación de estructuras gramaticales y en la pronunciación. El aprendizaje basado en juegos ha mostrado ser una estrategia eficaz para captar su atención y motivación.

Actualmente, el aprendizaje del inglés en la institución se basa principalmente en métodos tradicionales, como la repetición y memorización de vocabulario y reglas gramaticales. Si bien estos métodos han permitido avances en la lectura y escritura, no han sido igualmente efectivos para desarrollar habilidades de escucha y habla. El principal problema radica en la falta de oportunidades para interactuar en inglés de manera significativa y contextualizada, lo que limita el uso práctico del idioma. Aunque las clases cubren el currículo requerido, los estudiantes a menudo se sienten desconectados del contenido, ya que no encuentran relevancia directa con su vida cotidiana.

Con el fin de superar estas limitaciones, se propone integrar el uso del juego como herramienta pedagógica para mediar el aprendizaje del inglés. El juego permite crear un ambiente de aprendizaje relajado y significativo, donde los estudiantes puedan practicar el idioma de manera natural y divertida. La hipótesis es que, a través de juegos interactivos y colaborativos, los estudiantes no solo mejorarán sus habilidades comunicativas, sino que también

aumentarán su motivación y confianza en el uso del inglés. Además, esta estrategia permitirá una mayor participación y facilitará la evaluación formativa del progreso de cada estudiante.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar el aprendizaje del inglés como segunda lengua de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa San Francisco en Aguachica a través del juego durante el segundo semestre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar el aprendizaje del inglés como segunda lengua de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa San Francisco en Aguachica a través del juego durante el segundo semestre del 2024.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa San Francisco al juego como estrategia de aprendizaje del inglés.

Movilizar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa San Francisco a través de la experimentación con juegos didácticos.

Reconocer los cambios en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa San Francisco una vez se pone en marcha el uso de juegos como herramienta pedagógica.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La implementación de estrategias pedagógicas que incorporan el juego como recurso para el aprendizaje del inglés se fundamenta en teorías educativas que promueven enfoques activos y dinámicos. Piaget (1959) resalta que el juego constituye una herramienta esencial para que los niños exploren y desarrollen su comprensión del entorno. En el ámbito de la enseñanza del inglés como segunda lengua, esta metodología fomenta la interacción práctica con el idioma, permitiendo a los estudiantes ir más allá de la simple memorización y favoreciendo un aprendizaje más significativo. Asimismo, Piaget enfatiza que el juego tiene un papel crucial en el desarrollo cognitivo, ya que ofrece experiencias activas que conectan directamente al estudiante con el proceso de construcción del conocimiento.

Vygotsky (1978) introduce el concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP), destacando que el aprendizaje se enriquece cuando los estudiantes reciben apoyo para enfrentar desafíos y alcanzar niveles más altos de competencia. En el marco del juego, el docente actúa como mediador, guiando a los estudiantes para que comprendan y empleen el inglés de manera que trascienda sus habilidades actuales, dentro de un entorno que promueve su crecimiento. La interacción social desempeña un papel clave en la ZDP, y el uso del juego facilita el trabajo colaborativo, permitiendo que, con la ayuda del docente y sus compañeros, los estudiantes construyan y apliquen conocimientos de manera más efectiva y significativa.

Desde la perspectiva de Bruner (1983), el enfoque lúdico adquiere un valor significativo al resaltar cómo la interacción social favorece el aprendizaje, especialmente cuando las actividades incluyen desafíos y aspectos entretenidos que estimulan la motivación de los estudiantes. Según Bruner, la enseñanza debe promover el descubrimiento y la experimentación, permitiendo que los estudiantes participen activamente en la construcción de su conocimiento.

En consonancia con esta idea, la propuesta pedagógica se diseñó para incorporar juegos que no solo fomentan la práctica del idioma, sino que también implican dinámicas de colaboración y resolución de problemas, elementos que, como plantea Bruner, potencian y enriquecen el aprendizaje.

Gardner (1983), a través de su teoría de las inteligencias múltiples, destaca que el juego es una herramienta efectiva para estimular diversas formas de inteligencia, especialmente la lingüística y la kinestésica. En el contexto de estudiantes de sexto grado, los juegos interactivos en la enseñanza del inglés no solo fortalecen las competencias lingüísticas, sino que también desarrollan habilidades sociales y fomentan la cooperación. Al crear un entorno de aprendizaje motivador que valora las habilidades individuales, se promueve una propuesta pedagógica inclusiva, en la que cada estudiante puede participar y aprender según sus fortalezas personales.

Johnson et al. (1999) resaltan la importancia del aprendizaje cooperativo como un enfoque efectivo en entornos educativos, especialmente en actividades que involucran dinámicas de juego. Este modelo promueve la colaboración y la interacción entre los estudiantes, aspectos clave para adquirir una segunda lengua. En esta propuesta, se diseñaron juegos grupales que fomentan la interacción, el apoyo mutuo y el aprendizaje conjunto, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas en un entorno colaborativo que refuerza su proceso de aprendizaje del inglés.

La práctica reflexiva tiene un papel fundamental en esta investigación. Según Schön (1983) y Stenhouse (1975), reflexionar sobre las prácticas docentes permite a los educadores identificar áreas de mejora y ajustar sus métodos a las necesidades de los estudiantes. En este sentido, la propuesta pedagógica, que utiliza el juego como estrategia de enseñanza, fue diseñada como una herramienta para explorar cómo el aprendizaje activo y significativo puede influir

positivamente en los estudiantes. La reflexión continua sobre la efectividad de las actividades posibilita modificar la enseñanza para asegurar que se adecuen a los contextos y necesidades particulares de los estudiantes en zonas rurales. Pérez (2003) apoya esta idea, señalando que la investigación sobre las prácticas pedagógicas tiene un efecto transformador tanto para los docentes como para la comunidad educativa en general, ya que fomenta una educación inclusiva y participativa.

Pérez (2003) sostiene que la investigación pedagógica tiene un componente político, pues tiene el poder de cuestionar y transformar las estructuras educativas actuales. En este sentido, la propuesta de enseñanza a través del juego en contextos rurales busca alterar las dinámicas tradicionales de la enseñanza del inglés, promoviendo una visión inclusiva que reconoce las barreras y los desafíos específicos de estos contextos. Mediante actividades lúdicas, la propuesta pretende desafiar el enfoque tradicional del inglés, que con frecuencia lo presenta como una materia difícil o inaccesible para los estudiantes. Así, la propuesta tiene como objetivo construir una base que haga del inglés una herramienta accesible y motivadora para los estudiantes rurales.

La propuesta, al considerar al estudiante como un participante activo en su propio proceso de aprendizaje, se alinea con las teorías de Piaget (1969) y Vygotsky (1978) sobre el desarrollo cognitivo y social. Según Piaget, los estudiantes de educación básica, al estar en una etapa de desarrollo concreto, aprenden de manera más efectiva a través de experiencias prácticas. Por su parte, Vygotsky destaca la importancia del contexto social y cultural en el proceso de aprendizaje, donde el juego y el lenguaje son fundamentales en la construcción del conocimiento. Ambas perspectivas respaldan la idea de que el juego no solo facilita el aprendizaje individual, sino que también fomenta la colaboración, convirtiendo el aula en un

espacio dinámico donde los estudiantes aprenden tanto del contexto como de sus compañeros, lo que refuerza su aprendizaje de una segunda lengua.

Esta propuesta pedagógica basada en el uso del juego como estrategia para la enseñanza del inglés encuentra un respaldo sólido en diversos enfoques teóricos que valoran el aprendizaje activo, la interacción social, la inteligencia múltiple y la reflexión sobre la práctica. Estos principios permiten adaptar la enseñanza a los contextos específicos de los estudiantes, en este caso, el contexto rural, ofreciendo una respuesta pedagógica que transforma la práctica y fomenta un aprendizaje del inglés inclusivo y accesible.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La implementación de la planeación didáctica, entendida como un proceso organizado para guiar la enseñanza, se basa en los lineamientos curriculares, los derechos básicos de aprendizaje (DBA), los estándares de competencias y las orientaciones de aprendizaje y desarrollo. Estos componentes constituyen un marco que organiza la enseñanza de manera coherente, adaptada a las necesidades del contexto y orientada al aprendizaje integral de los estudiantes. Según Tobón y Medina (2010), el aprendizaje basado en competencias se enfoca en integrar conocimientos, habilidades y valores que preparen a los estudiantes para enfrentar eficazmente los desafíos actuales. De este modo, los lineamientos curriculares y los DBA ofrecen claridad sobre las competencias fundamentales que los estudiantes deben alcanzar, asegurando que la planeación didáctica contemple todos los elementos necesarios para un aprendizaje significativo y efectivo.

La formación basada en competencias es un enfoque que no solo pone énfasis en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Tobón (2010) señala que este modelo de formación integral incluye el saber, el saber hacer y el saber ser como elementos clave para el desarrollo completo de los estudiantes. Desde esta perspectiva, la educación no se limita a la transmisión de conocimientos académicos, sino que también tiene como objetivo formar ciudadanos responsables y participativos, capacitados para enfrentar y resolver problemas de manera crítica y ética.

La propuesta pedagógica, fundamentada en el uso del juego como herramienta didáctica, se alinea con esta visión de formación en competencias. A través de estrategias como el aprendizaje cooperativo y la gamificación, el diseño promueve un aprendizaje activo y participativo, en el que los estudiantes asumen el rol de protagonistas de su propio proceso

educativo. Este enfoque metodológico permite a los estudiantes desarrollar no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades interpersonales y competencias emocionales como la empatía y la cooperación. El juego, en este contexto, se convierte en una herramienta que facilita el aprendizaje significativo y su aplicación práctica en situaciones cotidianas.

Tobón (2010) argumenta que el enfoque de competencias es un modelo destinado a mejorar la calidad educativa, pero no debe verse como una solución para todos los problemas del sistema educativo. Desde una perspectiva reflexiva, esta postura permite entender que la educación es un proceso complejo, en el cual intervienen múltiples factores en el desarrollo integral del estudiante. Las competencias, más que ser una solución definitiva, constituyen una herramienta valiosa que, al combinarse con otras estrategias, contribuye a mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Implementar este enfoque en la práctica docente ayuda a adaptar la educación a las necesidades particulares de cada estudiante, promoviendo una enseñanza inclusiva y personalizada.

La propuesta pedagógica integra el saber, el saber hacer y el saber ser mediante actividades lúdicas que fomentan el aprendizaje práctico. Durante cada sesión, los estudiantes aplican el vocabulario y las estructuras gramaticales en contextos simulados, facilitando tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades aplicables. El componente lúdico, además, promueve el desarrollo socioemocional, estimulando valores como el respeto, la empatía y la colaboración. Así, el juego se convierte en un espacio donde los estudiantes no solo aprenden un idioma, sino que también desarrollan competencias sociales necesarias para interactuar en un contexto global.

Las competencias docentes mencionadas por Tobón (2010) destacan la relevancia de la planificación, la adaptabilidad y la reflexión crítica en la práctica educativa. En el ámbito

pedagógico, estas competencias son esenciales, ya que una planificación adecuada permite anticipar las necesidades de los estudiantes y diseñar actividades que se ajusten a sus intereses y habilidades. La capacidad de adaptación, especialmente en contextos rurales con recursos limitados, facilita la modificación de las estrategias según las condiciones del entorno, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo. Además, la reflexión continua sobre la práctica educativa, alineada con la propuesta de Schön (1983), favorece la mejora constante de las estrategias pedagógicas, convirtiendo cada experiencia en una oportunidad de aprendizaje que enriquece el enfoque educativo.

La planeación didáctica fundamentada en el enfoque por competencias permite una enseñanza que no solo se centra en el conocimiento teórico, sino que también promueve el desarrollo de habilidades prácticas y valores éticos. La propuesta pedagógica, centrada en el aprendizaje activo y lúdico, involucra a los estudiantes de manera significativa, integrando el saber, el saber hacer y el saber ser. Este enfoque, sustentado en una planificación flexible y una reflexión crítica sobre la práctica, fomenta una educación de calidad que responde a las necesidades del contexto y promueve la formación integral de los estudiantes como ciudadanos comprometidos y responsables con su entorno.

Planeación Didáctica

La presente investigación se desarrolla en el contexto de la enseñanza del inglés como segunda lengua en la Institución Educativa San Francisco de Aguachica, con el objetivo de mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes de sexto grado a través de una secuencia didáctica innovadora titulada “Aprendiendo, jugando”. Este enfoque busca integrar elementos lúdicos y tecnológicos para potenciar el aprendizaje y la motivación en el proceso educativo durante el segundo semestre de 2024.

El primer objetivo específico de esta secuencia consiste en identificar el nivel de competencias lingüísticas en inglés de los estudiantes al inicio de la implementación. Para ello, se llevarán a cabo actividades diagnósticas que permitirán evaluar los conocimientos previos de los estudiantes. Se utilizarán herramientas tecnológicas, como plataformas interactivas (Kahoot y Quizlet), que facilitarán la recolección de datos y el análisis de las áreas que requieren atención específica. Esto proporcionará una base sólida para adaptar las actividades a las necesidades del grupo, asegurando un aprendizaje significativo desde el inicio del proceso. El producto susceptible de análisis en esta actividad será una hoja de trabajo completada con reflexiones sobre el uso del juego en el aprendizaje, además de los resultados obtenidos en las encuestas y la discusión grupal sobre la percepción del uso del juego.

En relación con el segundo objetivo, enfocado en la introducción de nuevo vocabulario a través de dinámicas de juego, se implementarán estrategias didácticas como juegos de memoria y concursos de preguntas. Estas actividades están diseñadas para fomentar un ambiente colaborativo donde los estudiantes se sientan motivados a participar activamente. Se espera que, mediante la repetición y el uso contextualizado del vocabulario, los estudiantes logren no solo recordar las palabras, sino también utilizarlas en situaciones reales de comunicación. El producto

susceptible de análisis en esta actividad incluirá prototipos de juegos didácticos creados por los estudiantes y una presentación en video explicando la aplicación de los juegos.

El tercer objetivo específico se centra en el desarrollo de habilidades gramaticales mediante la realización de juegos de roles, en los cuales los estudiantes simularán conversaciones cotidianas, lo que les permitirá practicar estructuras gramaticales en un contexto dinámico y realista. Este enfoque, que promueve el uso del idioma en situaciones prácticas, busca fortalecer la fluidez y la confianza de los estudiantes al hablar en inglés. El producto susceptible de análisis en esta actividad será una encuesta en clase donde los estudiantes evaluarán su propio aprendizaje y su experiencia con los juegos utilizados en las sesiones anteriores.

Es importante señalar que, dado que este estudio se enmarca en el ámbito educativo, el diseño y la recopilación de la información se llevaron a cabo mediante una mediación pedagógica que buscó enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. A lo largo del proceso, se lograron diversos resultados de aprendizaje, entre los cuales destacan la utilización efectiva del vocabulario aprendido en contextos reales, la mejora de la fluidez y la confianza en la producción oral, así como la comprensión de estructuras gramaticales básicas en conversaciones cotidianas. Además, los estudiantes desarrollaron la capacidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y evaluar el uso de juegos educativos, mejorando sus habilidades de comprensión auditiva en diferentes contextos. Finalmente, se promovió la argumentación y la expresión crítica en debates sobre temas relevantes, consolidando así un enfoque integral del aprendizaje.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico que orienta esta investigación se centra en el desarrollo de competencias, particularmente en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Este enfoque tiene como objetivo promover un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes, preparándolos para convertirse en comunicadores efectivos y críticos en la sociedad. En este sentido, la secuencia didáctica titulada "Aprendiendo, jugando" permitirá alcanzar logros relacionados con la inclusión, el diálogo y la interacción social, ya que las actividades propuestas incorporan el juego como una herramienta que fomenta la cooperación y crea un entorno en el que los estudiantes desarrollan habilidades lingüísticas en inglés de manera efectiva y respetuosa (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

Es relevante destacar que este estudio se fundamenta en los referentes técnicos proporcionados por el Ministerio de Educación Nacional (2013), específicamente los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y los Estándares de Competencias, que definen las metas mínimas a alcanzar en la enseñanza del inglés. Estos lineamientos ofrecen una base sólida para la planificación de la secuencia didáctica, asegurando que esta responda adecuadamente a las necesidades educativas del grupo y promueva el desarrollo integral de los estudiantes.

En concordancia con lo anterior, el diseño de la secuencia se apoyó en los desarrollos teóricos de autores clave, los cuales permiten comprender la investigación a través de los siguientes principios fundamentales: el aprendizaje es un proceso socialmente mediado que se enriquece con la interacción entre pares, las actividades lúdicas fomentan la motivación intrínseca de los estudiantes y, finalmente, la integración del juego en la educación facilita el desarrollo tanto de competencias lingüísticas como de habilidades socioemocionales.

En este contexto, la secuencia didáctica se centró en actividades con un enfoque de gamificación, entendida como una estrategia innovadora para reducir las brechas educativas, proporcionando un entorno de aprendizaje inclusivo y accesible para estudiantes con diversos niveles de habilidad. En un entorno rural como el de la Institución Educativa San Francisco, donde el acceso a recursos educativos puede ser limitado, la implementación de juegos interactivos y colaborativos se presenta como una estrategia eficaz para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, favoreciendo así la adquisición de competencias comunicativas en inglés (Huizenga et al., 2017).

Lo anterior se realiza teniendo en cuenta que el grupo de referencia, a nivel de diagnóstico, demostraba conocimientos básicos de vocabulario y capacidad para construir frases simples en inglés. Sin embargo, las observaciones y los resultados de las pruebas diagnósticas mostraron que el grupo necesitaba mejorar la fluidez en la producción oral y la comprensión auditiva, que son desafíos significativos en su contexto (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Estos aspectos están directamente relacionados con el desarrollo de competencias comunicativas esenciales para la interacción social en un entorno global, ya que la habilidad para comunicarse eficazmente en inglés es crucial no solo para el aprendizaje académico, sino también para participar activamente en una sociedad cada vez más interconectada.

Para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó identificar su acercamiento al uso del juego como estrategia de aprendizaje. A través de la actividad 1, que consistió en la introducción al juego en el aprendizaje del inglés, se pudieron reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes en el uso del idioma en situaciones lúdicas. La actividad permitió

a los estudiantes participar en juegos demostrativos y reflexionar sobre sus experiencias, proporcionando información valiosa sobre sus motivaciones y preferencias de aprendizaje.

En ese sentido, la secuencia didáctica, a través de actividades que movilizan y miden los cambios en el aprendizaje de competencias comunicativas en inglés, tendrá un impacto significativo en la vida de los estudiantes, al responder a sus intereses por aprender de forma dinámica y accesible. Las actividades que simulan situaciones de la vida cotidiana, mediante juegos, fomentan el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales que trascienden el aula, contribuyendo a la formación de ciudadanos con competencias integrales (Wang, 2015). Este enfoque no solo busca mejorar el dominio del inglés, sino también fortalecer otras competencias transversales como la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, las cuales son fundamentales en el mundo actual.

Este tipo de aprendizaje también promueve un enfoque más inclusivo y participativo, en el que cada estudiante, independientemente de sus fortalezas o dificultades, puede encontrar una manera significativa de interactuar y aprender, lo que hace de esta secuencia una herramienta valiosa para la educación integral.

Finalmente, cabe destacar que el diseño de la secuencia didáctica que sustenta este estudio permite fortalecer las reflexiones para el ejercicio pedagógico adaptado a los contextos específicos de los estudiantes. El docente reconoce la importancia de considerar los intereses y necesidades de los estudiantes al planificar las actividades, mientras que, como investigador, reflexiona sobre el potencial transformador de la innovación pedagógica para cerrar brechas y promover una educación inclusiva y de calidad. En este sentido, el enfoque centrado en competencias y la gamificación contribuyen a una práctica educativa que no solo mejora los resultados académicos, sino que también impulsa la equidad y la inclusión en la educación.

Implementación

La primera sesión de la secuencia didáctica se desarrolló el miércoles 23 de octubre, el objetivo fue sentar las bases teóricas y emocionales para que los estudiantes comprendieran cómo el juego puede facilitar su proceso de aprendizaje en inglés. Desde el inicio, se buscó que los estudiantes vieran el juego no solo como una actividad divertida, sino como una herramienta útil para adquirir competencias comunicativas. La actividad comenzó con una introducción donde se plantearon los beneficios del juego en el aprendizaje, seguida de una encuesta grupal y una discusión abierta sobre sus percepciones hacia el juego en la clase de inglés.

La respuesta inicial de los estudiantes fue de entusiasmo generalizado al enterarse de que la clase se enfocaría en actividades lúdicas. Muchos mostraron alegría y curiosidad por interactuar de una manera práctica. Sin embargo, algunos estudiantes expresaron una actitud de indiferencia hacia la actividad; manifestaron que no les interesaba mucho la idea de jugar, ya que no disfrutaban interactuar con sus compañeros. Este contraste en las reacciones le permitió observar desde el inicio la diversidad de preferencias y actitudes hacia el aprendizaje, y esto fue importante para adaptar la implementación de la actividad según las necesidades y preferencias individuales.

En cuanto a la organización del espacio y los materiales, se utilizó un ambiente flexible que facilitara la participación y la movilidad entre los estudiantes. Los materiales planificados tales como las tarjetas y fichas para los juegos demostrativos, fueron fácilmente manejables y permitieron una interacción continua. La distribución del espacio fue clave: los estudiantes estaban en grupos pequeños, lo que hizo posible que se sintieran más cómodos al compartir ideas y opiniones durante la discusión grupal. Este enfoque inicial ayudó a los estudiantes a

familiarizarse con el aprendizaje colaborativo, algo esencial para las actividades posteriores de diseño de sus propios juegos.

En términos de evaluación, se utilizaron encuestas grupales que permitieron obtener información rápida y directa sobre las percepciones iniciales de los estudiantes sobre el uso del juego. La encuesta mostró que la mayoría de los estudiantes se sentían motivados y que ven el juego como una oportunidad para aprender inglés de forma divertida y significativa. Sin embargo, aquellos estudiantes que se mostraban reticentes a participar debido a su preferencia por actividades más independientes evidenciaron la necesidad de considerar estrategias alternativas de participación en las siguientes sesiones. La discusión grupal facilitó el intercambio de ideas, y varios estudiantes compartieron cómo el juego les permitía practicar sin la presión habitual, promoviendo así un ambiente inclusivo.

El tiempo establecido en la planeación se ajustó bastante bien a las necesidades de los estudiantes. Cada momento de la actividad se desarrolló conforme a lo planificado, aunque en la discusión grupal observó, que algunos estudiantes requerían más tiempo para expresar sus ideas sobre el juego, especialmente aquellos que se mostraban menos motivados. Esto subraya la importancia de adaptar el ritmo de la actividad, dando espacio a cada estudiante para que se sienta escuchado, lo cual será crucial en las sesiones futuras.

Al reflexionar sobre la estrategia de evaluación y su alineación con los aprendizajes esperados, se evidencia que la encuesta y la discusión fueron métodos eficaces para identificar tanto el entusiasmo como las reservas de los estudiantes. Esta estrategia permitió una primera aproximación al aprendizaje esperado, ya que la mayoría reconoció cómo el juego podría facilitar la práctica del idioma de una manera menos formal y más atractiva. Sin embargo, algunos estudiantes, al expresar su incomodidad con las actividades grupales, demostraron que

en futuras sesiones será necesario adaptar los juegos para ofrecer una variedad de opciones y fomentar una participación inclusiva.

La hoja de trabajo completada con reflexiones sobre el uso del juego en el aprendizaje sirvió como un producto que evidenció las primeras impresiones y expectativas de los estudiantes. Este documento les permitió reflexionar sobre el impacto del juego en su propio proceso de aprendizaje, siendo conscientes de sus actitudes y disposición hacia este enfoque. A través de las respuestas, algunos estudiantes resaltaron que la metodología lúdica les hacía sentir menos ansiosos por cometer errores, mientras que otros mencionaron que preferían actividades más estructuradas. Esta diversidad en las opiniones será una guía valiosa para ajustar las actividades futuras, de modo que puedan satisfacer las preferencias de aprendizaje de cada estudiante.

La primera actividad permitió evidenciar un ambiente positivo y participativo, aunque reveló la necesidad de tomar en cuenta las diferentes preferencias de interacción de los estudiantes. La estrategia de juego se mostró prometedora como un medio para desarrollar competencias lingüísticas y habilidades socioemocionales, al ofrecer un entorno en el que los estudiantes se sintieron más libres de practicar el inglés. Al mismo tiempo, el feedback de la encuesta y las reflexiones de la hoja de trabajo ofrecen un claro panorama de las actitudes iniciales de los estudiantes hacia el juego como herramienta de aprendizaje, proporcionando bases sólidas para ajustar y mejorar las actividades en las siguientes sesiones.

La segunda actividad desarrollada el jueves 24 de octubre, fue una experiencia práctica en la que los estudiantes consolidaron los conocimientos adquiridos en la sesión anterior al diseñar y aplicar sus propios juegos didácticos en inglés. Esta actividad representó un puente importante entre la teoría inicial sobre los beneficios del juego en el aprendizaje y la evaluación

del impacto de estas dinámicas, que se realizará en la última actividad de la secuencia. En esta sesión, los estudiantes participaron activamente en la creación de prototipos de juegos, lo cual les permitió movilizar vocabulario y gramática de manera práctica y contextualizada, reforzando el aprendizaje de una forma colaborativa.

La sesión comenzó con una presentación de ejemplos de juegos didácticos en inglés para brindar a los estudiantes ideas claras sobre cómo estructurar sus propios juegos. Posteriormente, en grupos pequeños, los estudiantes aplicaron esta información para diseñar juegos originales, lo que fomentó no solo el uso de vocabulario y estructuras gramaticales en inglés, sino también el desarrollo de habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la capacidad de comunicación. La observación directa durante el diseño y la presentación de los juegos le permitió evaluar el uso correcto del vocabulario y las reglas establecidas, tal como estaba planeado en la estrategia de evaluación.

A pesar de que se tenía planificado realizar esta actividad en la sala de informática, surgieron problemas técnicos de conectividad que impidieron el acceso a las plataformas digitales. Este imprevisto requirió una adaptación rápida y significativa en la implementación, ya que se optó por trasladar la actividad al aula y utilizar recursos alternativos. Como solución, se decidió realizar una serie de actividades en Kahoot dentro del aula para motivar y guiar a los estudiantes. La flexibilidad y la disposición de los estudiantes a participar activamente en el cambio de dinámica fueron notables; a pesar de las dificultades técnicas, la motivación y el entusiasmo se mantuvieron altos.

Los estudiantes mostraron un gran interés en el proceso de creación de sus propios juegos. A medida que desarrollaban los prototipos, los estudiantes reflexionaban sobre cómo estructurar sus juegos para que fueran comprensibles y desafiantes para sus compañeros. Este

proceso evidenció que, al involucrarse en el diseño, los estudiantes lograron no solo practicar el idioma de manera espontánea, sino también aplicar el aprendizaje de una forma significativa y motivadora. El diseño de los juegos les permitió aplicar directamente el vocabulario y las reglas gramaticales que habían aprendido, fortaleciendo su competencia comunicativa y su capacidad para explicar conceptos en inglés.

En cuanto a la organización del espacio y los materiales en el aula, la sesión requirió una distribución en grupos pequeños, lo que facilitó el trabajo colaborativo. La organización en mesas permitió a cada grupo trabajar de forma cómoda y sin interrupciones, y aunque se requería el uso de recursos digitales, los estudiantes pudieron adaptarse al uso de materiales físicos como papel, fichas y marcadores. Estos recursos aportaron significativamente al desarrollo de la actividad, ya que promovieron un ambiente de creatividad y colaboración donde los estudiantes podían visualizar y manipular los elementos del juego.

La estrategia de evaluación implementada fue principalmente la observación directa, en la cual se evaluó el uso adecuado de vocabulario y gramática dentro de los juegos diseñados. Este método fue eficaz para identificar cómo los estudiantes aplicaban los conocimientos adquiridos en contextos prácticos, y le permitió anotar observaciones sobre el desempeño de cada grupo. La evaluación no solo abarcó el contenido lingüístico, sino también la capacidad de cada grupo para comunicar sus reglas de forma clara y comprensible en inglés, lo que fomentó el desarrollo de habilidades explicativas y de presentación. La observación durante la interacción entre los estudiantes mientras jugaban los juegos de otros grupos también permitió analizar su comprensión y aplicación de los conceptos gramaticales en un contexto lúdico.

Al reflexionar sobre la adecuación del tiempo planeado, el tiempo establecido fue suficiente para que los estudiantes diseñaran y presentaran sus juegos, aunque la fase de pruebas

entre grupos podría beneficiarse de sesiones adicionales en el futuro para permitir una interacción más prolongada con cada juego. Los estudiantes, sin embargo, demostraron una rápida adaptación y se mostraron interesados en experimentar con los juegos de sus compañeros, lo que facilitó un aprendizaje colaborativo y lúdico.

Esta sesión fue un punto crucial de la secuencia didáctica, ya que permitió a los estudiantes aplicar de forma práctica los conceptos vistos en la primera sesión, mientras se preparaban para reflexionar sobre su experiencia en la última actividad de la secuencia. La implementación de juegos en el aula evidenció que, a pesar de los imprevistos técnicos, los estudiantes se mantuvieron motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje, destacando la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de competencias en inglés. La actividad promovió un ambiente de aprendizaje colaborativo y permitió observar un avance en el uso de vocabulario y gramática en contextos reales, lo que fortalecerá la reflexión en la próxima sesión.

En la tercera y última sesión de la secuencia didáctica desarrollada el viernes 25 de octubre, estableció el objetivo de que los estudiantes reflexionaran sobre su experiencia general a lo largo de las actividades previas, evaluando tanto su progreso en el conocimiento del inglés como el impacto del juego en su confianza y motivación. Esta actividad final proporcionó un espacio para que los estudiantes analizaran cómo los juegos diseñados en la actividad 2 y las dinámicas implementadas desde la primera sesión habían influido en su aprendizaje. Esta autoevaluación les permitió identificar de manera crítica los cambios en sus habilidades lingüísticas y reflexionar sobre la utilidad del juego como estrategia pedagógica.

La actividad comenzó con la aplicación de una encuesta de autoevaluación en la que los estudiantes respondieron preguntas sobre su percepción del aprendizaje alcanzado, el uso del

inglés, y su nivel de confianza al hablar en inglés frente a sus compañeros. A partir de las respuestas, fue evidente que la mayoría de los estudiantes reconocía que el juego había sido una herramienta valiosa para aprender inglés, ya que facilitaba un entorno de práctica libre de presión. La encuesta permitió captar sus impresiones y, además, ofreció un panorama general sobre su progreso en competencias lingüísticas, principalmente en el uso de vocabulario y la comprensión de estructuras gramaticales en situaciones cotidianas.

Tras la encuesta, se realizó una discusión grupal en la que los estudiantes compartieron sus reflexiones, la dinámica de la conversación fue enriquecedora, ya que los estudiantes expresaron cómo el juego les había permitido practicar el inglés de una manera más relajada, incrementando su confianza al utilizar el idioma en un contexto lúdico. Muchos estudiantes mencionaron que las actividades les ayudaron a sentir menos ansiedad al cometer errores y les dieron la oportunidad de mejorar en la interacción y colaboración con sus compañeros. Otros expresaron que, al diseñar sus propios juegos, comprendieron mejor la estructura del idioma y reforzaron su aprendizaje de vocabulario y gramática, aplicando lo aprendido de forma tangible.

La estrategia de evaluación para esta sesión se basó en las encuestas de autoevaluación y en la observación de las discusiones grupales. Estos métodos permitieron evaluar de manera cualitativa el progreso de los estudiantes, no solo en sus habilidades lingüísticas, sino también en términos de confianza y disposición al aprendizaje. A lo largo de la discusión, se observó que la mayoría de los estudiantes había interiorizado la utilidad del juego en su aprendizaje y comprendía cómo las dinámicas lúdicas contribuían al desarrollo de competencias comunicativas. Algunos estudiantes, al compararse con la primera sesión, compartieron que inicialmente no se sentían motivados a participar en juegos, pero que con el tiempo

comprendieron que esta metodología les proporcionaba una forma innovadora de acercarse al inglés.

En cuanto a la organización de la actividad, la disposición del aula en círculo facilitó un ambiente abierto y participativo, donde cada estudiante tuvo la oportunidad de expresar sus reflexiones sin sentirse intimidado. Esta disposición resultó ser particularmente adecuada, ya que fomentó el diálogo y permitió que los estudiantes se apoyaran mutuamente al compartir sus experiencias y puntos de vista sobre el impacto del juego en su aprendizaje.

El tiempo de la actividad fue adecuado para abarcar tanto la encuesta como la discusión grupal. Aunque algunos estudiantes requerían más tiempo para expresar sus ideas, el ambiente de confianza y el ritmo establecido permitieron que todos pudieran participar sin interrupciones. La gestión del tiempo fue especialmente relevante para dar lugar a una reflexión profunda sobre los logros y dificultades de cada estudiante en su proceso de aprendizaje a lo largo de la secuencia didáctica.

Esta secuencia cumplió con su propósito de evaluación del aprendizaje a través de una metodología reflexiva y participativa. La secuencia didáctica completa, desde la introducción del juego hasta la autoevaluación, se mostró efectiva para mejorar tanto el conocimiento del inglés como la confianza de los estudiantes en el uso del idioma. Los productos logrados, especialmente el análisis cualitativo de los resultados y las conclusiones expresadas por los estudiantes, proporcionaron una evidencia clara del impacto positivo del juego en el proceso de aprendizaje, consolidando el juego como una estrategia eficaz para fomentar habilidades lingüísticas y socioemocionales.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica nombrada "Aprendiendo, jugando" se realizó en el contexto de la enseñanza del inglés como segunda lengua. Su propósito fue observar el impacto de actividades lúdicas en el aprendizaje de estudiantes de sexto grado. Esta secuencia, centrada en el desarrollo de competencias comunicativas a través del juego, no solo buscaba que los estudiantes adquirieran conocimientos lingüísticos, sino que también mejoraran en aspectos socioemocionales como la confianza y el trabajo en equipo. La reflexión sobre los resultados obtenidos permitió identificar fortalezas, retos y oportunidades de mejora en la práctica pedagógica.

Los resultados de la implementación fueron alentadores. Desde la primera sesión, la mayoría de los estudiantes mostró entusiasmo por participar en actividades que rompieran con la estructura tradicional de la clase. El uso del juego en el aula fomentó una participación espontánea, permitiendo a los estudiantes practicar el inglés en un contexto más relajado y accesible. Como indican Vygotsky (1978) y Bruner (1983), el aprendizaje se enriquece cuando ocurre en un entorno de interacción social, donde los estudiantes pueden construir conocimientos a través de experiencias significativas y colaborativas. En este sentido, el juego se consolidó como una herramienta pedagógica valiosa para fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera de forma motivadora.

Sin embargo, al analizar los resultados de la implementación, se identificaron tanto fortalezas como aspectos a mejorar. Entre las fortalezas destaca la planeación detallada y la adaptación de la secuencia a las necesidades observadas de los estudiantes, lo cual permitió que las actividades fueran accesibles y relevantes. La planeación anticipada y la flexibilidad para ajustar las actividades fueron fundamentales en esta implementación, ya que, como señala el

Ministerio de Educación Nacional (2013), la enseñanza debe ser adaptable y responder a las necesidades de los estudiantes para fomentar un aprendizaje inclusivo y efectivo. Esta flexibilidad permitió enfrentar desafíos imprevistos, como problemas técnicos de conectividad, adaptando los recursos para que el aprendizaje continuara sin interrupciones.

Por otro lado, se identificaron áreas de mejora que deberán ser consideradas en futuras implementaciones. Aunque las actividades lúdicas fueron bien recibidas, algunos estudiantes mostraron dificultades para mantener el enfoque durante períodos prolongados de juego, lo que sugiere la necesidad de un equilibrio entre la dinámica del juego y momentos de reflexión y retroalimentación. Además, algunos de los recursos digitales empleados no fueron completamente funcionales debido a limitaciones tecnológicas, lo que evidenció la importancia de contar con recursos accesibles y adecuados al contexto del aula.

En cuanto a las acciones concretas para mejorar la práctica pedagógica, se planea incorporar estrategias de evaluación más personalizadas para captar el progreso individual de cada estudiante de una manera más precisa. Durante la implementación, se utilizaron encuestas y discusiones grupales para recoger información sobre el aprendizaje y la percepción de los estudiantes hacia el uso del juego. Sin embargo, incluir herramientas de autoevaluación y observación directa podría ayudar a obtener una visión más detallada de los avances de cada estudiante en su proceso de aprendizaje. Estos cambios pueden mejorar la práctica, haciendo que la evaluación responda de manera efectiva a las necesidades de todos los estudiantes, promoviendo un enfoque formativo que evalúe tanto el progreso lingüístico como el crecimiento socioemocional.

Las acciones implementadas favorecieron el logro de los aprendizajes de los estudiantes al proporcionarles un entorno donde el error era visto como una oportunidad de mejora y no

como una barrera. Los juegos permitieron que los estudiantes experimentaran el idioma en un contexto lúdico, disminuyendo la ansiedad y aumentando su confianza al utilizar el inglés. Este enfoque concuerda con Gardner (1983), quien plantea que la motivación y el interés son esenciales para el desarrollo de competencias. Al permitir que los estudiantes practiquen en un ambiente relajado, se facilitó un aprendizaje significativo y duradero.

Además, los juegos diseñados en la segunda sesión sirvieron como herramienta para que los estudiantes analizaran y evaluaran su propio aprendizaje, promoviendo una reflexión crítica sobre su desempeño en el idioma. Este proceso de autoevaluación, impulsado por el ambiente lúdico, ayudó a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, lo cual es un componente crucial en el aprendizaje autónomo. Tal como lo señala Vygotsky (1978), la reflexión y la interacción social, junto con la autoevaluación, permiten que los estudiantes construyan su conocimiento de manera más efectiva y consciente.

De este modo, la integración de juegos en la secuencia didáctica no solo contribuyó a la adquisición de competencias lingüísticas, sino que también favoreció el desarrollo de habilidades metacognitivas y socioemocionales, aspectos esenciales para el aprendizaje integral.

Los recursos didácticos y la estructura de las actividades fueron determinantes en los resultados obtenidos. La creación de juegos en la segunda sesión proporcionó a los estudiantes una oportunidad de aprendizaje práctico, en el que aplicaron vocabulario y estructuras gramaticales en un contexto real. Sin embargo, una de las limitaciones fue la falta de tiempo para que cada grupo pudiera probar todos los juegos de sus compañeros, así poder tener una retroalimentación más completa. Para futuras implementaciones, una recomendación clave sería destinar tiempo adicional para que los estudiantes puedan interactuar con todos los juegos creados, permitiéndoles reflexionar sobre su aprendizaje de manera más integral.

La pregunta de investigación que orienta esta secuencia didáctica es cómo el juego puede ser una herramienta efectiva para el aprendizaje del inglés en el contexto rural. Los resultados obtenidos en esta intervención confirman que el juego es un recurso pedagógico que promueve el aprendizaje activo, facilita la adquisición del idioma y refuerza la construcción de competencias socioemocionales. Desde el rol de docente, se resalta que la planeación fue esencial para lograr estos resultados, ya que permitió establecer objetivos claros y diseñar actividades que respondieran tanto a las necesidades del aprendizaje del idioma como a los intereses de los estudiantes.

Estas actividades han sido una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes como para el proceso de enseñanza del inglés. La planeación detallada, la flexibilidad en la ejecución y el uso de estrategias de evaluación adaptativas fueron aspectos clave que permitieron un aprendizaje significativo en el área de inglés. Si bien los resultados fueron en su mayoría positivos, las áreas de mejora identificadas brindan una oportunidad para continuar evolucionando como docente e investigador, buscando siempre métodos que enriquezcan y transformen el aprendizaje en el aula. Este análisis confirma que el juego, cuando es planeado y ejecutado de manera adecuada, puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje de una segunda lengua, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes en un contexto que valora tanto el conocimiento lingüístico como el crecimiento personal.

Conclusiones

La implementación de la secuencia didáctica proporcionó resultados valiosos y una visión integral sobre el impacto del juego como herramienta pedagógica. Esta propuesta buscó no solo fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes, sino también fomentar su motivación, confianza y habilidades socioemocionales en un entorno lúdico. La pregunta de investigación, centrada en cómo el juego podría facilitar el aprendizaje del inglés, encontró respuesta en los cambios observados en los estudiantes, en las evidencias de su progreso y en las reflexiones críticas sobre la práctica pedagógica desarrollada.

Esta planificación permitió anticipar recursos, tiempos y objetivos claros, alineados con las características de los estudiantes y del contexto rural de la institución. Desde la perspectiva de necesidades educativas, el diseño de la secuencia fue adecuado para la población, dado que el juego facilitó el acceso al aprendizaje del inglés de una manera motivadora y accesible para todos los niveles de competencia. Sin embargo, uno de los aspectos a mejorar fue la previsión de dificultades técnicas, como los problemas de conectividad en la sala de informática, que en varias ocasiones obligaron a realizar ajustes rápidos y a depender de recursos no digitales. Esta experiencia resaltó la importancia de contar con planes alternativos que aseguren la continuidad del aprendizaje, independientemente de las condiciones tecnológicas.

En términos de los propósitos propuestos, los resultados reflejan que se lograron de manera significativa. La secuencia didáctica logró explorar el acercamiento de los estudiantes al juego como estrategia de aprendizaje, promoviendo un interés genuino y una mayor disposición para practicar el inglés. Además, el diseño de juegos por parte de los estudiantes permitió movilizar sus conocimientos de inglés y aplicar el vocabulario y estructuras gramaticales en un contexto práctico. En la fase final, los estudiantes reflexionaron sobre su propio aprendizaje,

reconociendo los cambios en su nivel de confianza y en sus habilidades comunicativas. Estos logros fueron evidentes en las autoevaluaciones y las discusiones grupales, en las que los estudiantes expresaron cómo el juego les permitió practicar sin el temor de cometer errores, algo que no siempre era posible en actividades tradicionales.

Entre las principales dificultades en la implementación se destacan la gestión del tiempo y la variabilidad en las actitudes de los estudiantes hacia las actividades grupales. Algunos estudiantes, especialmente aquellos menos acostumbrados a trabajar en equipo, mostraron una actitud reticente hacia la colaboración. Para superar esto, fue necesario adaptar las dinámicas de los juegos, ofreciendo instrucciones claras y estableciendo roles definidos para cada miembro del equipo, lo cual ayudó a integrar a los estudiantes de manera más efectiva. Además, en futuras implementaciones, sería beneficioso incluir actividades que combinen tanto el trabajo individual como el grupal, para respetar las preferencias de todos los estudiantes. Esto permitirá crear un ambiente de aprendizaje inclusivo donde cada estudiante se sienta cómodo y motivado.

A lo largo del proceso de implementación, se identificaron cambios importantes en la práctica pedagógica. Desde el inicio de este diplomado hasta ahora, el enfoque ha evolucionado hacia una mayor flexibilidad y adaptabilidad en la enseñanza, y se han incorporado elementos que valoran las experiencias prácticas y la reflexión crítica sobre el proceso de aprendizaje. Esta transformación implicó un cambio de perspectiva sobre el rol docente, promoviendo un enfoque donde el profesor facilita y guía el aprendizaje a través de experiencias prácticas y significativas.

La incorporación de juegos en el aprendizaje del inglés permitió alcanzar el objetivo general de potenciar el aprendizaje de esta lengua a través de una estrategia que conectó con las necesidades e intereses de los estudiantes. A nivel personal, este proceso resaltó la importancia de la planeación y la flexibilidad en la práctica pedagógica, permitiendo adaptar las actividades a

los imprevistos y necesidades específicas del aula. La planificación resultó ser una herramienta indispensable para prever los recursos y tiempos necesarios, garantizando que los estudiantes puedan tener una experiencia educativa completa y enriquecedora.

La propuesta pedagógica ha sido una experiencia transformadora tanto para el aprendizaje de los estudiantes como para la evolución de la práctica pedagógica. Las dificultades encontradas ofrecieron valiosas oportunidades de aprendizaje y adaptación, mientras que los logros reflejaron el potencial del juego como medio para facilitar la adquisición de competencias lingüísticas y socioemocionales. Este análisis confirma que la planeación adecuada y la flexibilidad en la ejecución son elementos clave para crear un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes no solo aprendan un idioma, sino que también desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje y la colaboración. La metodología lúdica implementada no solo respondió a la pregunta de investigación, sino que abrió nuevos caminos para continuar explorando el juego como estrategia educativa en el aprendizaje del inglés y en la construcción de competencias integrales en la educación básica.

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Norton
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & ten Dam, G. (2017). *Mobile game-based learning in secondary education: Engagement, motivation, and learning in a mobile city game*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(4), 316-329.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12170>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman: Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá, Colombia.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Morata
- Vandercruysse, S., Vandewaetere, M., & Clarebout, G. (2012). *Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games*. In M. M. Cruz-Cunha (Ed.), *Handbook of research on serious games as educational, business and research tools*, Vols. I & II (pp. 628–647). Information Science Reference/IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0149-9.ch032>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press
- Wang, F. (2015). *Gamification in language learning: A case study of Chinese undergraduates' English vocabulary learning experience*. *Proceedings of the 2015 IEEE International*

Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE), 93-98.

<https://doi.org/10.1109/TALE.2015.7386019>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

<https://url.unad.edu.co/bx7WC>