

**Actividades interactivas y juegos educativos: una estrategia para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés de primer grado en el año 2024**

Yuliana Mora Torres

Asesor

Yasmin del Rosario Florez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado en Prácticas Pedagógicas

2024

## Resumen

Esta propuesta de acción pedagógica de investigación tiene como objetivo fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School en Florencia, Caquetá, mediante actividades interactivas y juegos educativos. La investigación se centra en que los alumnos practiquen el idioma en un ambiente participativo, desarrollando habilidades en hablar, escuchar, leer y escribir. La metodología integra el juego con el aprendizaje contextualizado, facilitando la motivación e interés de los estudiantes hacia el inglés como segunda lengua. Se utilizó una secuencia didáctica de tres actividades: una inicial de diagnóstico del vocabulario, una de exploración para reforzar el uso práctico del inglés, y una tercera de consolidación de aprendizajes. Estas sesiones fomentan la colaboración y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje, con evaluación formativa y recursos acordes a la edad de los participantes. Los resultados muestran avances en comprensión auditiva y expresión oral, así como un aumento en la participación. En conclusión, el uso de juegos educativos y actividades interactivas demostró ser eficaz para desarrollar competencias comunicativas, proporcionando un ambiente de aprendizaje significativo y motivador.

***Palabras clave:*** Competencias comunicativas, estrategias pedagógicas, juegos educativos, aprendizaje significativo, educación bilingüe.

### **Abstract**

This pedagogical action research proposal aims to strengthen the communicative competences in English of first grade students at the Imperial Eagles Bilingual School in Florencia, Caquetá, through interactive activities and educational games. The research focuses on students practicing the language in a participatory environment, developing skills in speaking, listening, reading, and writing. The methodology integrates games with contextualized learning, facilitating student motivation and interest in English as a second language. A didactic sequence of three activities was used: an initial diagnostic vocabulary activity, an exploratory activity to reinforce the practical use of English, and a third activity to consolidate learning. These sessions encourage collaboration and reflection on the learning process, with formative evaluation and resources according to the age of the participants. The results show progress in listening comprehension and oral expression, as well as an increase in active participation. In conclusion, the use of educational games and interactive activities proved to be effective in developing communicative competences, providing a meaningful and motivating learning environment.

**Keywords:** Communicative competencies, pedagogical strategies, educational games, meaningful learning, bilingual education.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General .....	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones.....	34
Bibliografía .....	36
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpetas de la Práctica pedagógica</i> .....	40
---	----

## Introducción

En el contexto educativo del Colegio Imperial Eagles Bilingual School, ubicado en el municipio de Florencia, Caquetá, se observa un entorno bilingüe donde los niños de primer grado, con edades entre 5 y 6 años, presentan problemas en el desarrollo de sus competencias comunicativas en inglés. Aunque el colegio cuenta con un enfoque pedagógico personalizado y significativo, los estudiantes, a pesar de mostrar interés en actividades lúdicas y tecnológicas, encuentran desafíos al expresarse oralmente y comprender el idioma en situaciones cotidianas. Esta problemática resulta especialmente crítica dada la naturaleza bilingüe de la institución, que busca formar a los estudiantes en un contexto globalizado donde el dominio del inglés es fundamental.

El propósito principal de esta investigación es potenciar las habilidades de comunicación en inglés de los niños de primer grado a través de la puesta en marcha de actividades lúdicas y juegos didácticos. El objetivo es crear un ambiente educativo dinámico e interactivo, donde los niños puedan ejercitar el idioma de manera contextual y relevante, desarrollando habilidades en los aspectos comunicativos: hablar, escuchar, leer y escribir. Esta propuesta busca que los alumnos no solo potencien su habilidad para utilizar el inglés de manera más eficaz, sino que también obtengan confianza y motivación para usar este idioma tanto en el aula como fuera de ella.

La relevancia radica en su visión innovadora, fundamentada en teorías educativas contemporáneas que respaldan el uso de estrategias activas y lúdicas para el aprendizaje de lenguajes extranjeros. Estudios como los de Manzanares y Capperucci (2022) y Vergara et al. (2021) han demostrado que la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades comunicativas, al establecer un

entorno de aprendizaje significativo y motivador. Adicionalmente, la Teoría Sociocultural de Vygotsky apoya la noción de que el aprendizaje es más productivo en un entorno social y recreativo, donde la interacción y la mediación desempeñan un rol crucial en el progreso del lenguaje. Así pues, esta propuesta se fundamenta como una táctica educativa que se adapta a las necesidades particulares de los niños y al enfoque bilingüe de la institución, fomentando un enfoque metodológico dinámico y enfocado en el alumno.

Además, su habilidad para modificar la investigación educativa, promoviendo un método de enseñanza más centrado en el alumno y en el aprendizaje activo. El objetivo al emplear actividades lúdicas y juegos didácticos no solo es potenciar las habilidades comunicativas en inglés, no solo potenciar la motivación e interés de los estudiantes por adquirir el idioma. Por lo tanto, se promoverá el desarrollo integral de los niños, preparándolos para interactuar de manera eficiente en un mundo cada vez más globalizado, en el que el dominio del inglés es una habilidad esencial.

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

En el Imperial Eagles Bilingual School, ubicado en Florencia, Caquetá, se ha detectado que los estudiantes de primer grado, quienes tienen entre 5 y 6 años, presentan problemas en el desarrollo de sus habilidades comunicativas en inglés, principalmente en la expresión oral y la comprensión auditiva. A pesar de que la institución se caracteriza por ofrecer una educación bilingüe personalizada y un enfoque integral, las estrategias pedagógicas empleadas hasta ahora se centran en métodos tradicionales, como el uso de cartillas y actividades repetitivas. Esto ha limitado la participación y creativa de los niños en el aprendizaje del idioma inglés.

El contexto familiar de estos estudiantes es de estrato socioeconómico alto, lo que les proporciona acceso a diversos recursos educativos y un entorno de apoyo en casa. No obstante, esta situación también conlleva una alta expectativa de rendimiento académico, lo que puede ejercer presión sobre los niños y afectar su motivación hacia el aprendizaje del inglés.

Socioculturalmente, los estudiantes están expuestos a actividades artísticas y deportivas que enriquecen su desarrollo, pero existe una desconexión entre estas actividades y las estrategias de enseñanza utilizadas en el salón para el aprendizaje del inglés.

Dentro del grupo se observa una diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje. Algunos estudiantes se adaptan mejor a métodos visuales y cinestésicos, mientras que otros responden de manera más efectiva a estrategias auditivas o verbales. Este grupo incluye niños con diagnóstico de trastorno del lenguaje y un estudiante con autismo, lo que hace evidente la necesidad de un enfoque pedagógico más flexible y adaptado a sus necesidades. Aunque la mayoría de los niños tiene conocimientos básicos de inglés, las dificultades se manifiestan en su capacidad para utilizar el idioma de forma espontánea y significativa en contextos comunicativos.

La dificultad se encuentra en la ausencia de actividades recreativas e interactivas que fomenten un entorno de aprendizaje dinámico. Las prácticas actuales no favorecen la exploración creativa ni la interacción activa con el idioma, especialmente para para los niños con requerimientos educativos particulares. Esto conlleva a una escasez de oportunidades para ejercitar y fortalecer las competencias comunicativas, limitando su capacidad para participar de manera positiva en interacciones grupales y actividades de clase que requieren un uso activo del inglés.

Frente a este desafío, surge la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego, como juegos de rol y simulaciones, con el objetivo de generar un ambiente de aprendizaje más motivador y eficiente. Al incluir actividades recreativas y tecnológicas, el objetivo no es solo incrementar la motivación y la implicación de los niños, sino también brindarles un entorno seguro y relevante para perfeccionar sus destrezas comunicativas en inglés, ajustando las actividades a los variados ritmos y modos de aprendizaje del grupo.

### **Pregunta de Investigación**

Esta propuesta se basa en el uso del juego como un instrumento esencial para potenciar el aprendizaje significativo y fortalecer las habilidades comunicativas en inglés. La lúdica se convierte en un medio eficaz para cautivar el interés y la participación de los niños, quienes, debido a su edad, encuentran en el juego una forma natural y motivadora de relacionarse con el conocimiento. Al implementar actividades interactivas y juegos educativos, se busca que los estudiantes de primer grado no solo se acerquen al idioma de manera lúdica, sino que también lo practiquen y exploren en un contexto colaborativo y ameno.

Este enfoque permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de forma dinámica e inclusiva, donde tanto el docente como los estudiantes puedan interactuar y enriquecer sus experiencias de aprendizaje en un ambiente participativo y comprometido. En este contexto nace la pregunta de investigación: ¿De qué manera las actividades interactivas y los juegos educativos pueden fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School en Florencia, Caquetá?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las competencias comunicativas en inglés a través de la implementación de actividades interactivas y juegos educativos, en estudiantes de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School, en Florencia.

### **Objetivos Específicos**

Explorar las habilidades comunicativas en inglés, como hablar, escuchar, leer y escribir, en estudiantes de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School.

Crear e implementar actividades interactivas y juegos educativos que favorezcan las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de primer grado.

Revisar avances en los desempeños de los estudiantes, luego de la aplicación de las secuencias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas.

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

El proyecto pedagógico se propone responder a la pregunta: ¿De qué manera las actividades interactivas y los juegos educativos pueden fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los niños de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School en Florencia, Caquetá? Este enfoque parte de la premisa de que la enseñanza del inglés, especialmente en los primeros años escolares, debe ir más allá de las metodologías habituales y adoptar estrategias innovadoras que motiven a los niños y desarrollen sus habilidades comunicativas de forma efectiva.

En el trabajo de los autores Capperucci y Manzanares (2022) resaltan el potencial del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como un método didáctico que puede mejorar significativamente las habilidades comunicativas en el aula de lenguas extranjeras. Según su estudio, el ABJ motiva a los estudiantes y crea un ambiente de aprendizaje significativo, donde logren interactuar y usar el lenguaje en contextos reales y lúdicos. Este planteamiento coincide con las teorías socioculturales del aprendizaje que proponen que los niños aprenden más efectivamente en entornos sociales y participativos. La teoría de Vygotsky enfatiza que la interacción social es crucial para el desarrollo del lenguaje, pues el aprendizaje ocurre a través de la mediación y la colaboración (Vygotski, 1978). En este sentido, el ABJ permite a los estudiantes experimentar el idioma inglés de forma natural y contextualizada, alineándose con la idea de un aprendizaje activo y significativo.

El estudio de Vergara et al. (2021) proporciona evidencia empírica sobre el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza del inglés. Al implementar materiales educativos gamificados, observaron una notable mejora en la expresión verbal de los alumnos, especialmente en aspectos como la gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. Los autores

Vergara et al. (2021) destacan que “a través del juego y de la interacción con el contenido, los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y destrezas que les permiten fortalecer su desarrollo cognitivo” (pág. 573) este hallazgo es fundamental para la propuesta, ya que refuerza la idea de que los juegos pueden abordar las diferentes dimensiones de la competencia comunicativa de manera integral.

Asimismo, el trabajo de Parra et al. (2023), aborda el uso de juegos educativos digitales y su efectividad en el aprendizaje del inglés en la etapa preescolar. Argumentan que estos juegos permiten un aprendizaje interactivo y seguro, donde los niños pueden explorar y practicar el idioma en un ambiente controlado. La integración de la tecnología en el aula, a través de juegos educativos digitales, no solo promueve la motivación de los estudiantes, sino que les permite interactuar con el idioma de forma dinámica.

En el estudio de Cajamarca y Fajardo (2023) refuerzan la idea de que las estrategias didácticas deben conectar con las experiencias de los estudiantes. Proponen que el juego libre y la valorización de la riqueza cultural son medios efectivos para obtener el aprendizaje del inglés en los infantes. “La valoración de la riqueza cultural, la escucha activa a la infancia, el juego libre, y la potencialización de los ambientes de aprendizaje son medios efectivos para lograr el aprendizaje del inglés en los infantes” (Cajamarca & Fajardo, 2023, pág. 41) esto reafirma la importancia de un ambiente de aprendizaje significativo, donde las actividades y los juegos se diseñen para ser relevantes y conecten con la vida cotidiana de los estudiantes.

Agudelo del Río (2020), destaca cómo el juego facilita la adaptación de los alumnos en la transición entre etapas educativas, como el paso de preescolar a la educación básica primaria. Incorporar el juego en la enseñanza del inglés proporciona un puente entre estas etapas, permitiendo a los estudiantes abordar nuevos desafíos en un ambiente lúdico y seguro. La teoría

de Piaget respalda esta idea, ya que postula que los niños construyen conocimiento a través de la interacción activa con su entorno (Piaget, 1962). Al experimentar y explorar el idioma mediante el juego, los alumnos desarrollan una comprensión más profunda de las estructuras y funciones del lenguaje. Por otro lado, Rincón y Ramírez (2021) resaltan la influencia positiva de los juegos interactivos digitales en el desarrollo de la competencia comunicativa. Argumentan que estos juegos “permiten crear un ambiente de entendimiento de reglas y es un espacio de destreza de habilidades como escuchar, hablar, escribir y leer de una manera conjunta” (Rincón & Ramírez, 2021, pág. 37) esta práctica integrada es fundamental para el fomento de una habilidad comunicativa integral.

La importancia de las estrategias didácticas centradas en el desarrollo de competencias comunicativas también se destaca en los trabajos de Jackson (2020) y Peinado (2020). Ambos autores enfatizan la necesidad de adoptar enfoques participativos e interactivos para promover un entorno donde los alumnos logren practicar y optimizar sus habilidades comunicativas en inglés. Jackson (2020) argumenta que las estrategias innovadoras y centradas en el estudiante son clave para un aprendizaje efectivo, ya que fomentan la interacción y el uso práctico del idioma. Peinado (2020), por su parte, sostiene que la implementación de estas estrategias desde edades tempranas es fundamental para el desarrollo integral de las competencias comunicativas, ya que permite que los niños se apropien del lenguaje de manera significativa.

Además, Ruiz y Ríos (2022) propone el uso de juegos verbales como una estrategia efectiva para el desarrollo del lenguaje en niños de cinco años. Los juegos verbales, según los autores, facilitan el aprendizaje del lenguaje al contextualizar el vocabulario y las estructuras gramaticales en escenarios lúdicos, permitiendo que los niños experimenten con el idioma de una manera segura y estimulante. Esto se complementa con el trabajo de Jumbo y Toapanta (2023),

quienes sugieren la implementación de estrategias lúdicas para mejorar las competencias comunicativas, destacando que estas estrategias permiten a los alumnos interactuar con el idioma de forma más dinámica.

Gonzales y Herrera (2023), en su estudio sobre el juego simbólico, se centran en este tipo de juego como una herramienta para el desarrollo de competencias en la primera infancia. El juego simbólico permite a los niños explorar y practicar situaciones comunicativas en un contexto seguro. Este enfoque concuerda con la perspectiva de Bruner, quien sostiene que el juego facilita la adquisición de habilidades lingüísticas y comunicativas al brindar a los niños oportunidades para experimentar con el lenguaje de manera creativa (Bruner, 1983) al incorporar el juego simbólico en la enseñanza del inglés, se fomenta un ambiente donde los alumnos desarrollan sus habilidades comunicativas de forma natural y significativa.

Los trabajos de Moreira y Venegas (2020) en desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés y de Falcón y Pilaguano (2024) abogan por estrategias didácticas que integren el uso del idioma en diferentes contextos. Permiten que los estudiantes experimenten con el inglés en situaciones cotidianas, facilitando así el desarrollo de competencias comunicativas en un entorno que refleja las realidades de la comunicación actual.

Gutiérrez y Quintero (2022) su estudio revela que la integración de tecnologías en actividades interactivas mejora significativamente la participación y el aprendizaje de los alumnos, alineándose con las demandas del siglo XXI. Esta idea es reforzada por Escalona et al. (2020), quienes abogan por el aprendizaje cooperativo como una forma eficaz para desarrollar la competencia comunicativa en inglés. El trabajo en equipo y la interacción en actividades lúdicas y cooperativas permiten a los alumnos practicar y mejorar sus habilidades comunicativas de manera efectiva.

La propuesta educativa también se fundamenta en el concepto de la investigación sobre la propia práctica, Pérez (2003) este autor enfatiza la relevancia de la reflexión crítica y la autoevaluación para modificar las prácticas de enseñanza. El estudio de la práctica propia conlleva cuestionar las metodologías convencionales y buscar enfoques que se ajusten a las necesidades y situaciones particulares de los alumnos. También menciona que este tipo de investigación “asume una perspectiva histórica e interpretativa, lo que implica tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la circulación de los significados” (Pérez, 2003, pág. 72).

Para concluir, el uso de actividades interactivas y juegos educativos en el aprendizaje del inglés constituye una metodología innovadora y eficaz para potenciar las habilidades comunicativas de los alumnos. Esta perspectiva no solo se centra en la obtención de habilidades lingüísticas, sino que también impulsa el crecimiento integral de los alumnos, al incentivar la motivación, la implicación activa y la interacción relevante con el idioma. Al incorporar componentes lúdicos, tecnológicos y contextuales en el proceso educativo, se genera un entorno de aprendizaje activo y enfocado en el alumno, que atiende las exigencias educativas actuales y capacita a los alumnos para interactuar eficazmente en un mundo cada vez más global.

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

La planeación didáctica en el ámbito educativo colombiano está fundamentada en varios documentos normativos clave, entre los cuales destacan los Lineamientos Curriculares, los Estándares Básicos de Competencias (EBC) y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). Los Lineamientos Curriculares proporcionan una guía clara para la enseñanza de áreas fundamentales, como el idioma inglés, estructurando el desarrollo de las competencias comunicativas y ofreciendo directrices sobre los enfoques pedagógicos que los docentes deben adoptar. Estos lineamientos orientan al maestro en la contextualización del contenido, la metodología a utilizar y los resultados esperados en cada ciclo educativo, asegurando que los estudiantes reciban una educación que responda a las demandas actuales del entorno global.

Los Estándares Básicos de Competencias complementan estos lineamientos al establecer niveles claros de logro en cada área, permitiendo que los docentes guíen el avance de los alumnos y modifiquen sus métodos de enseñanza de acuerdo con las demandas de aprendizaje de cada grupo. En el área de inglés, estos estándares se organizan de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), permitiendo medir el dominio de los estudiantes en las competencias comunicativas a lo largo de los diferentes grados escolares. Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), por su parte, especifican los aprendizajes esenciales que todo estudiante debe alcanzar al finalizar cada ciclo educativo, proporcionando una base mínima común para la evaluación del proceso educativo y asegurando que todos los alumnos tengan iguales oportunidades de aprendizaje.

La formación apoyada en competencias está centrada en el desarrollo de habilidades integrales que permitan a los alumnos no solo obtener conocimientos, sino también aplicarlos de forma efectiva en contextos prácticos. Este enfoque implica que los alumnos deben aprender a

movilizar sus saberes para resolver problemas reales, conectando el saber (conocimientos teóricos), el saber hacer (habilidades prácticas) y el saber ser (actitudes y valores). Según Medina y Tobón (2010), la educación basada en competencias es un enfoque que promueve una mayor calidad educativa, al orientar el proceso formativo hacia el desarrollo de habilidades relevantes para la vida cotidiana y el ámbito laboral.

La investigación, fundamentada en la aplicación de actividades lúdicas y juegos didácticos, está concebida para potenciar las habilidades comunicativas en inglés de los alumnos de primer grado. Este método promueve el aprendizaje por habilidades, dado que no se restringe a la impartición de saberes, sino que impulsa la utilización del inglés en contextos de comunicación reales. Las actividades sugeridas, tales como juegos de rol y simulaciones, facilitan a los alumnos el desarrollo de su habilidad comunicativa mediante la interacción, la utilización del lenguaje en contexto y la solución de problemas en equipo.

Además, está alineada con los lineamientos curriculares de inglés, que destacan la importancia de utilizar enfoques didácticos centrados en el uso práctico del lenguaje. En este sentido, la enseñanza del inglés se convierte en una experiencia significativa y motivadora para los estudiantes, permitiéndoles adquirir confianza y fluidez en el idioma. Medina y Tobón (2010) advierte que no se deben considerar las competencias como una respuesta a todas las dificultades educativas, sino como un referente para potenciar la calidad de la enseñanza. Como educador reflexivo, estoy de acuerdo en que el enfoque por competencias ofrece una estructura apropiada para orientar el proceso educativo, pero también es imprescindible ajustarlo a las particularidades específicas de cada entorno educativo. Por ejemplo, en la Escuela Bilingüe Imperial Eagles, este método debe adaptarse para satisfacer las necesidades particulares de los alumnos, en particular aquellos con problemas de comunicación o que provienen de variados contextos socioculturales.

La propuesta pedagógica integra los tres componentes del aprendizaje: el saber, el saber hacer y el saber ser. A través de actividades interactivas y juegos educativos, los estudiantes adquieren conocimientos teóricos sobre el idioma inglés (saber), los aplican en situaciones comunicativas prácticas (saber hacer) y desarrollan actitudes de colaboración, respeto y autonomía (saber ser). Esta perspectiva holística garantiza que los alumnos no solo adquieran el idioma, sino que también sean capaces de emplearlo de forma relevante en su vida cotidiana y en interacciones sociales.

Respecto a las habilidades pedagógicas, algunas de las que integran mi labor docente son la competencia didáctica, que me facilita la elección y creación de estrategias de enseñanza apropiadas para mis alumnos, y la competencia evaluativa, que me asiste en la adaptación de mi metodología según las circunstancias. del avance de los alumnos. Además, la habilidad para investigar es esencial, ya que me motiva a reflexionar continuamente sobre mi práctica y a explorar nuevas formas de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **Planeación Didáctica**

El propósito principal de la planificación educativa para esta serie de actividades es potenciar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de primer grado del Colegio Imperial Eagles Bilingual School, mediante técnicas interactivas y recreativas que promuevan un aprendizaje relevante. La propuesta se basa en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), centrados en la comprensión auditiva, la expresión verbal y la utilización correcta del vocabulario vinculado al ambiente familiar y escolar. La organización de esta secuencia educativa, dividida en tres tareas, facilita un avance progresivo en el desarrollo de las destrezas lingüísticas, adaptando la instrucción de acuerdo con los niveles de entendimiento y capacidades anteriores de los alumnos, asegurando de esta manera un proceso de enseñanza inclusivo y ajustado a las demandas del grupo.

La primera tarea, se interpreta como un examen inicial que intenta reconocer los saberes previos de los estudiantes respecto al tema del vocabulario básico vinculado a elementos escolares conocidos en inglés. La técnica empleada es interactiva y se enfoca en la utilización de tarjetas ilustradas y un juego de roles donde los estudiantes adoptan el rol de profesores para instruir a sus compañeros las palabras en inglés relacionadas con los objetos que se muestran. La actividad está encaminada a que los estudiantes, mediante la repetición y la participación, reconozcan y pronuncien correctamente el vocabulario. En términos de evaluación, se utilizará la observación directa y un registro escrito por parte del docente para documentar el nivel de conocimiento de cada estudiante y ajustar las siguientes actividades. Según lo planteado por Medina y Tobón (2010), este enfoque permite adaptar la enseñanza a las necesidades reales del grupo, garantizando que cada estudiante progrese según su ritmo de aprendizaje, lo que está alineado con la importancia de personalizar la enseñanza para mejorar los resultados.

La segunda actividad, se enfoca en profundizar el uso del vocabulario aprendido en la actividad anterior mediante la interacción y el juego. A través de una dinámica de exploración del tesoro, los estudiantes trabajan en grupos para encontrar objetos en el aula siguiendo pistas escritas en inglés. Esta actividad promueve tanto el progreso de la comprensión auditiva como la expresión oral, ya que los alumnos deben formular frases simples y responder a preguntas utilizando el vocabulario aprendido. Esta actividad no solo tiene como objetivo consolidar el dominio del vocabulario básico, sino también promover el trabajo colaborativo y la asistencia entre los alumnos, aspectos cruciales para el desarrollo de habilidades comunicativas eficaces. La valoración de esta actividad incluye la observación del trabajo en equipo, la precisión en el uso del vocabulario y la participación en la formulación de respuestas. Además, la utilización de grabaciones de audio permitirá un análisis posterior del progreso individual en cuanto a la pronunciación y fluidez.

Finalmente, la tercera actividad, Avances en inglés: ¡Jugamos y reflexionamos!, está diseñada para consolidar los aprendizajes adquiridos en las actividades anteriores, proporcionando un momento para que los estudiantes reflexionen sobre su progreso. En esta fase, los estudiantes participarán en el juego el camino del progreso, que incluye diversas estaciones de aprendizaje donde se evaluarán competencias específicas como el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión oral. Cada estación representa un reto que los estudiantes deben superar utilizando el inglés aprendido. Al concluir la actividad, los alumnos meditarán acerca de sus progresos y aspectos a mejorar, lo que fomenta el fortalecimiento de competencias metacognitivas. De acuerdo con Medina y Tobón (2010), Es crucial que los alumnos adquieran conciencia sobre su proceso de aprendizaje, ya que esto contribuye a una mayor autonomía y responsabilidad en su educación.

En conclusión, la secuencia didáctica propuesta está orientada a desarrollar las competencias comunicativas en inglés de manera integral, utilizando estrategias didácticas basadas en el juego y la interacción. Las actividades están diseñadas para que los estudiantes aprendan de manera progresiva, desde el reconocimiento de vocabulario básico hasta la formulación de preguntas y respuestas sencillas, al considerar su propio proceso de aprendizaje. La evaluación continua y ajustada a cada fase del proceso garantiza que los estudiantes puedan mejorar su desempeño en inglés, al mismo tiempo que disfrutan de una experiencia educativa enriquecedora y motivadora.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico es esencial para asegurar un proceso de enseñanza-aprendizaje relevante en los alumnos. La aplicación de secuencias pedagógicas en el aula satisface la demanda de organizar las actividades de tal forma que posibiliten a los estudiantes progresar gradualmente en el desarrollo de habilidades fundamentales. Las secuencias pedagógicas no solo estructuran el contenido, sino que también ofrecen un esquema que facilita a los maestros la planificación eficiente, considerando tanto las metas educativas como las particularidades individuales de los alumnos.

Una de las mayores ventajas de aplicar secuencias educativas en el aula es que promueven la generación de entornos de aprendizaje que favorecen el desarrollo de habilidades, tal como lo indica el Ministerio de Educación Nacional en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el inglés. Estas secuencias posibilitan que los profesores planifiquen sus tareas de forma consistente y progresiva, lo que contribuye a asegurar que los alumnos adquieran destrezas lingüísticas de manera progresiva y eficaz (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Además, posibilitan que los profesores adapten sus tareas a las demandas particulares de los alumnos, lo que potencia la motivación y promueve el proceso de aprendizaje.

El enfoque pedagógico empleado en esta etapa de enseñanza se fundamenta en una mezcla de técnicas que abarcan el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y actividades interactivas. Estas técnicas no solo promueven la implicación activa de los alumnos, sino que también cuentan con estudios que evidencian su eficacia en el avance de habilidades comunicativas en idiomas extranjeros. Capperucci y Manzanares (2022) destacan que el uso del juego como herramienta pedagógica es especialmente beneficioso en la enseñanza del inglés, ya que permite que los estudiantes experimenten con el idioma en un entorno seguro y motivador.

En este sentido, las actividades diseñadas en la secuencia, como los juegos de roles y la búsqueda del tesoro, permiten que los estudiantes practiquen el vocabulario de manera lúdica, mientras desarrollan sus habilidades de expresión oral y comprensión auditiva.

Los fundamentos teóricos que respaldan la aplicación de la secuencia pedagógica en este entorno educativo se basan principalmente en los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional y los DBA. Estos documentos proporcionan un marco claro para la enseñanza del inglés, señalando los estándares que deben alcanzarse en cada grado escolar. En el caso de esta secuencia didáctica, los derechos básicos seleccionados garantizan que los estudiantes de primer grado puedan desarrollar competencias básicas, como el reconocimiento y uso del vocabulario relacionado con objetos cotidianos. La planeación de actividades que se alinea con los DBA que “describen saberes y habilidades que los estudiantes deben aprender y desarrollar” (Ministerio de Educación Nacional, 2016, pág. 10) estos permiten que las actividades respondan directamente a los objetivos establecidos por el Ministerio, asegurando que el aprendizaje de los estudiantes esté en sintonía con las expectativas nacionales.

Una de las estrategias de enseñanza más sobresalientes en esta etapa educativa es la implementación de actividades recreativas y juegos interactivos, tal como se aprecia en las tres actividades planificadas. Estos juegos no solo promueven el aprendizaje del inglés, sino que también se han diseñado para ajustarse a los estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos. resulta crucial que las tareas educativas consideren los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes, para asegurar que todos puedan aprender de forma eficaz (Ministerio de Educación Nacional, 2016) al incorporar actividades interactivas, como los juegos de búsqueda del tesoro y los juegos de rol, la secuencia permite que los estudiantes participen activamente en su aprendizaje, independientemente de sus estilos individuales.

Otro elemento crucial en la organización de esta etapa educativa es prestar atención a los intereses y requerimientos de los alumnos. El análisis inicial del grupo, fundamentado en el formulario de caracterización, evidenció que los alumnos muestran un interés especial en las actividades recreativas y tecnológicas, lo que respalda la orientación de la secuencia hacia juegos e interacciones interactivas. Al elaborar tareas que concuerden con los intereses de los alumnos, se garantiza un incremento en la motivación y la participación. Esto, por consiguiente, promueve el desarrollo de habilidades comunicativas, dado que los alumnos se perciben más involucrados en las tareas.

El enfoque en los saberes previos también es un elemento crucial en esta secuencia. Al iniciar cada actividad con una revisión de lo que los estudiantes ya conocen, se crea una conexión entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes, lo que facilita la construcción de nuevos conocimientos. Esto es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite que los estudiantes se sientan más seguros y preparados para enfrentar los nuevos desafíos. La planeación de la secuencia didáctica también trata eficazmente los estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, proporcionando actividades que faciliten que los estudiantes se involucren según sus habilidades. Esto se consigue mediante la variedad de actividades, que engloban tanto el trabajo en equipo como el individual, facilitando que cada alumno progrese a su propio ritmo. Además, la secuencia se ha estructurado para que las tareas se ajusten a los grados de habilidad de los alumnos, asegurando así que todos tengan la posibilidad de involucrarse de manera activa en el proceso educativo.

El Ministerio de Educación Nacional (2013) también resalta que la secuencia didáctica “posibilita que los estudiantes transiten por diversas experiencias de aprendizaje, las cuales son diseñadas para propiciar el desarrollo de competencias y fomentar la reflexión sobre el propio

proceso de aprendizaje” (pág. 9), esto se refleja en las actividades diseñadas, que no solo buscan la adquisición de vocabulario en inglés, sino también la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre sus propios avances, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades metacognitivas.

En conclusión, la puesta en marcha de esta secuencia educativa fundamentada en juegos educativos y tareas reflexivas proporciona un marco claro y consistente para el aprendizaje del inglés en alumnos de primer grado. Las tareas planificadas cubren tanto los intereses como las demandas de los alumnos, y se apoyan en un método educativo que fomenta la participación, la reflexión y el desarrollo de habilidades. Como educador, seguiré trabajando con secuencias pedagógicas, pues ofrecen un marco que simplifica la organización y el fomento de habilidades fundamentales en los alumnos, propiciando un aprendizaje más eficiente y relevante.

## Implementación

El rol del docente es fundamental para guiar el aprendizaje y dinamizar los procesos educativos en el aula, especialmente cuando se implementan secuencias didácticas diseñadas para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Este enfoque didáctico permite estructurar el aprendizaje de manera progresiva, asegurando que los estudiantes se acerquen a los objetivos propuestos de manera gradual y significativa. En esta secuencia didáctica, se implementaron tres actividades basadas en la exploración y consolidación de vocabulario en inglés mediante métodos lúdicos.

La primera actividad, titulada ¿Qué sabemos sobre el inglés? Funcionó como diagnóstico inicial y permitió establecer los conocimientos previos de los estudiantes en vocabulario básico. La actividad se llevó a cabo en un ambiente motivador, en el cual los estudiantes se sintieron cómodos y confiados para participar activamente. Este ambiente de apertura es esencial para fomentar el aprendizaje, pues les da a los estudiantes la seguridad de que el aula es un espacio para explorar y cometer errores sin temor. La actividad comenzó con la proyección de imágenes en el tablero digital de objetos familiares en el aula, acompañada de preguntas para estimular la participación. Los estudiantes respondieron mostrando interés y disposición para aprender el nuevo vocabulario. Se utilizó una evaluación formativa lo cual permitió al docente identificar el nivel de conocimiento de cada estudiante y adaptar las actividades siguientes en función de estas observaciones.

La segunda actividad, denominada Aventura de exploradores: ¿Qué encontramos en inglés?, fue diseñada para profundizar en el uso del vocabulario mediante un juego interactivo de búsqueda del tesoro, en el cual los estudiantes debían encontrar objetos en el aula siguiendo pistas en inglés. Esta metodología promovió tanto el desarrollo de la comprensión auditiva como

la habilidad para formular respuestas orales, elementos clave en el aprendizaje de un idioma. Los estudiantes fueron organizados en pequeños grupos, lo cual favoreció el trabajo colaborativo y les permitió practicar habilidades sociales mientras interactuaban en inglés. La estructura de la actividad y la organización del espacio facilitaron su desarrollo, permitiendo que los estudiantes se desplazaran por el aula en busca de los objetos mencionados en las pistas. La competencia comunicativa se fortaleció al hacer que los estudiantes dijeran en voz alta el nombre de cada objeto encontrado, aplicando así el vocabulario en un contexto significativo.

En esta actividad, el tiempo establecido fue adecuado para llegar a fatigarles a los estudiantes, logrando un equilibrio entre dinamismo y concentración. Los materiales, como las tarjetas de pistas impresas y los objetos escondidos en el aula, fueron bien recibidos y promovieron la interacción activa de los estudiantes con el idioma. La evaluación se realizó mediante observación y registro de la precisión en las respuestas, lo cual permitió medir el grado de avance de cada estudiante en sus habilidades de vocabulario y pronunciación.

La tercera y última actividad, tuvo como objetivo consolidar y evaluar los conocimientos adquiridos en las actividades anteriores. Esta actividad se estructuró en un circuito de estaciones de aprendizaje, cada una diseñada para reforzar una habilidad específica: vocabulario, comprensión auditiva y expresión oral. Esta metodología no solo permitió a los estudiantes aplicar lo aprendido, sino que también les brindó una oportunidad para reflexionar sobre su propio progreso. Las estaciones de aprendizaje incluían minijuegos interactivos en los que los estudiantes resolvían retos relacionados con las habilidades trabajadas. Esta estructura resultó efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar la participación, además de que las insignias contribuyeron al sentido de logro y satisfacción personal. La estrategia de evaluación fue observacional, con un registro de los avances de cada estudiante en función de las insignias

obtenidas, lo cual permitió visualizar de manera concreta su desarrollo en cada una de las competencias trabajadas.

La implementación de esta secuencia cumplió con los objetivos de aprendizaje y además promovió el desarrollo integral de los niños. Las actividades permitieron que los estudiantes interactuaran de manera significativa con el contenido, generando aprendizajes más profundos y duraderos. Los materiales y recursos empleados en cada actividad fueron pertinentes y bien recibidos, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es significativo destacar que las estrategias de evaluación empleadas permitieron identificar los logros alcanzados en cada actividad y brindaron información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. La observación directa y el uso de listas de chequeo, además de los registros de avances mediante insignias, permitieron monitorear el progreso de los estudiantes de manera constante y personalizada, asegurando que cada uno recibiera el apoyo necesario en su proceso de aprendizaje.

En conclusión, esta secuencia didáctica fundamentada en el juego y en metodologías activas, demostró ser una herramienta eficaz para el aprendizaje del inglés en primer grado. La motivación y el entusiasmo generados en cada actividad no solo facilitaron el aprendizaje de un segundo idioma, sino que también fomentaron habilidades de trabajo colaborativo y reflexión metacognitiva en los estudiantes. A través de una implementación cuidadosa y coherente, fue posible construir un ambiente de aprendizaje enriquecedor y significativo que responde a las necesidades educativas y contextuales de los estudiantes, promoviendo su desarrollo integral y su interés por el aprendizaje del inglés de una manera amena y efectiva.

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

A lo largo de la investigación, el objetivo principal fue fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de primer grado mediante el diseño y la implementación de actividades interactivas y juegos educativos. Este objetivo se fundamentó en la necesidad de abordar el aprendizaje del inglés como un proceso dinámico, significativo y adaptado a las características de los niños, quienes están en una etapa crucial para el desarrollo del lenguaje. Reflexionar sobre esta experiencia no solo implica valorar los resultados obtenidos, sino también analizar cómo las estrategias utilizadas impactaron en el aprendizaje y crecimiento integral de los estudiantes, así como en mi desarrollo profesional como docente.

En retrospectiva, la implementación de la secuencia didáctica marcó un cambio significativo en la manera en que los estudiantes abordan su aprendizaje del inglés. Las actividades diseñadas, que incluyeron juegos de asociación, canciones interactivas, dinámicas grupales y actividades basadas en tecnología, lograron captar el interés de los niños, transformando el aula en un espacio de exploración, diversión y aprendizaje colaborativo. Este enfoque permitió superar la monotonía de los métodos tradicionales, fomentando un ambiente en el que los estudiantes no solo aprendían inglés, sino que también desarrollaban habilidades sociales y emocionales esenciales para su formación integral.

Uno de los logros más destacados fue el impacto positivo en la motivación y confianza de los estudiantes. Antes de la implementación de esta propuesta, muchos niños mostraron timidez al participar en actividades comunicativas, temiendo equivocarse o no ser comprendidos. Sin embargo, a través de los juegos y las actividades lúdicas, los estudiantes se sintieron en un entorno seguro y motivador, lo que les permitió expresarse de manera más abierta y espontánea. Por ejemplo, actividades como la rueda de emociones o el bingo de vocabulario fomentaron el

uso del inglés de manera cotidiana y divertida, reforzando habilidades como la pronunciación, la fluidez y el uso adecuado del vocabulario.

Además, el uso de juegos educativos como estrategia pedagógica facilitó la interiorización de vocabulario y estructuras gramaticales básicas. Al contextualizar el aprendizaje en situaciones reales o ficticias, como jugar a ser compradores en un mercado o describir a sus amigos en inglés, los estudiantes adquirieron nuevas palabras y expresiones de forma natural. Esta aproximación permitió que el aprendizaje fuera más significativo, ya que los niños relacionaron el idioma con situaciones concretas de su vida diaria, lo que fortaleció la retención y aplicación del conocimiento.

Desde un enfoque social y emocional, las actividades implementadas también promovieron el desarrollo de valores y habilidades interpersonales. El trabajo en equipo, la empatía, la escucha activa y el respeto hacia las ideas de los demás fueron elementos transversales en cada dinámica. Por ejemplo, durante el juego ¿Quién soy?, los estudiantes debían colaborar para describir personajes o identificar objetos, lo que fomentó la interacción y la cooperación. Estos aprendizajes van más allá del aula, ya que contribuyen a la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos en diferentes contextos.

Sin embargo, al analizar la práctica pedagógica, es importante reconocer las limitaciones que operaron. Un aspecto crítico fue la atención a la diversidad en el aula, especialmente considerando que el grupo incluía estudiantes con trastornos del lenguaje y necesidades educativas específicas. Aunque las actividades fueron diseñadas para ser inclusivas, algunas estrategias requirieron ajustes constantes para garantizar que todos los estudiantes pudieran participar activamente. Este desafío me llevó a reflexionar sobre la importancia de diseñar

materiales y actividades aún más adaptables y diversificadas, que permitan un aprendizaje equitativo para todos.

Otro desafío significativo fue la gestión del tiempo. Si bien las actividades fueron diseñadas para desarrollarse en un marco temporal específico, algunas dinámicas requerían más tiempo para su ejecución y evaluación. Esto limitó la posibilidad de profundizar en ciertos temas o de realizar un seguimiento más detallado de los avances individuales de los estudiantes. Por ejemplo, aunque muchos niños mostraron mejoras notables en la pronunciación y el uso del vocabulario, un análisis más detallado a lo largo del tiempo podría haber proporcionado información más precisa sobre el impacto de las estrategias.

De cara al futuro, estas reflexiones me llevan a plantear varias recomendaciones para continuar perfeccionando mi práctica pedagógica. En primer lugar, resulta crucial incorporar herramientas de evaluación más detalladas que permitan medir no solo el desempeño lingüístico de los estudiantes, sino también el impacto de las actividades en su motivación y habilidades socioemocionales. Además, sería valioso ampliar la muestra de estudiantes y diversificar los contextos educativos en los que se implementan estas estrategias, con el fin de evaluar su aplicabilidad y eficacia en diferentes entornos.

Al reflexionar sobre el proceso de planeación, se destaca la importancia de una planificación cuidadosa y detallada. La secuencia didáctica se construyó considerando las características específicas de los estudiantes, lo que permitió diseñar actividades ajustadas a sus intereses y necesidades. Como señala Medina y Tobón (2010), una secuencia didáctica bien planificada asegura que las actividades y los recursos se articulen de manera coherente con los objetivos de aprendizaje, facilitando así un proceso educativo más eficaz. Desde mi rol como docente, reconozco que la planificación es indispensable para guiar el proceso de enseñanza-

aprendizaje y para responder adecuadamente a las dinámicas del aula. La planificación no solo organiza el contenido, sino que también permite anticiparse a las dificultades que puedan surgir y ofrecer soluciones pedagógicas que favorezcan el aprendizaje de todos los estudiantes.

Finalmente, esta experiencia reafirma la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades y características de los estudiantes. La combinación de juegos educativos con actividades interactivas no solo transformó el aprendizaje del inglés en un proceso motivador y significativo, sino que también fortaleció la relación entre estudiantes y docentes, promoviendo un ambiente de confianza, colaboración y crecimiento mutuo. Esta práctica pedagógica no solo contribuyó al desarrollo de los niños, sino que también enriqueció mi perspectiva como docente, consolidando mi compromiso con la búsqueda de estrategias innovadoras y centradas en el estudiante.

En resumen, la implementación de esta propuesta demuestra que el aprendizaje del inglés puede ser un proceso dinámico, significativo y transformador cuando se fundamenta en estrategias lúdicas e interactivas. Aunque todavía hay áreas por mejorar, los resultados obtenidos validan la importancia de seguir explorando y perfeccionando estas metodologías, con el objetivo de brindar a los estudiantes experiencias de aprendizaje que no sean solo efectivas, sino también inspiradoras y memorables.

## Conclusiones

Esta propuesta de acción pedagógica, enfocada en el fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés mediante actividades lúdicas e interactivas, ha sido una vivencia enriquecedora tanto para los alumnos como para la labor docente. En términos generales, la planificación elaborada resultó ser adecuada y pertinente para este grupo, considerando el entorno educativo, las necesidades educativas específicas de los alumnos de primer grado y su desarrollo cognitivo.

La metodología basada en el juego ayudó a captar la atención de los niños, facilitando el aprendizaje del inglés y alentando la participación en cada sesión. Sin embargo, aunque la planificación logró atender muchas de las características y necesidades de los estudiantes, se observó que la incorporación de recursos visuales y auditivos adicionales podría potenciar aún más el proceso de aprendizaje de un segundo idioma a una edad temprana. Los objetivos establecidos se lograron exitosamente, las tareas de exploración y las secuencias didácticas implementadas lograron observar avances en la habilidad de los alumnos para entender y emplear vocabulario elemental en inglés. Esto evidencia la efectividad de utilizar dinámicas recreativas y estrategias de colaboración como instrumentos para fomentar habilidades comunicativas en el entorno educativo.

Uno de los retos más significativos fue gestionar el tiempo de manera eficiente durante las actividades, asegurando que cada fase se completara manteniendo la participación de los estudiantes. Este desafío fue superado mediante ajustes flexibles en la planificación y adaptando el ritmo de las actividades según las reacciones de los estudiantes, permitiendo optimizar el aprendizaje. Otro desafío fue atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, lo cual se

abordó formando grupos de trabajo colaborativo y variando las actividades para que cada niño pudiera participar de acuerdo con sus habilidades.

Desde el inicio de este proyecto, se ha transformado la perspectiva pedagógica hacia una comprensión más profunda del papel del docente como facilitador del aprendizaje. Se reafirmó la importancia de adaptar las estrategias a las necesidades específicas de los estudiantes y se enfatizó que el aprendizaje debe ser un proceso dinámico y significativo. Se consolidó la visión de la enseñanza como un espacio de descubrimiento, donde el juego y la colaboración son esenciales para una educación integral. La proyección de esta metodología apunta a una integración más amplia de secuencias didácticas basadas en la lúdica dentro del currículo escolar. Los resultados positivos obtenidos en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés sugieren que esta metodología puede ser replicada en otros niveles y áreas del conocimiento, con las adaptaciones necesarias para cada grupo. Además, el uso de recursos digitales y audiovisuales en el futuro podría ampliar las oportunidades de interacción con el idioma y enriquecer el aprendizaje.

En resumen, el objetivo de fortalecer las competencias comunicativas en inglés se logró con éxito. La participación y el reconocimiento del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes son indicadores del éxito de esta propuesta. Por último, esta experiencia ha contribuido a desarrollar una práctica docente más reflexiva y consciente, destacando la importancia de una planificación efectiva que anticipe estrategias, organice actividades y establezca objetivos claros para adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes. Además de fomentar habilidades de cooperación, reflexión y autoconfianza, dejando un impacto positivo y duradero en su proceso educativo.

## Bibliografía

- Agudelo del Río, V. P. (2020). *Transición Educativa entre Preescolar y Primer Ciclo de Educación Básica Primaria a partir de la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera*. Medellín: Universidad de Antioquia. Obtenido de [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/18813/1/AgudeloViviana\\_2020\\_TransicionEnsenanzaIngles.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/18813/1/AgudeloViviana_2020_TransicionEnsenanzaIngles.pdf)
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Norton & Compañy.
- Cajamarca, C. M., & Fajardo, I. J. (2023). *Estrategias didácticas para favorecer las competencias comunicativas en el aprendizaje del inglés en infantes ecuatorianos* (Vol. 23). Revista Varela. Obtenido de <https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/download/1473/2492>
- Capperucci, D., & Manzanares, J. C. (2022). *El aprendizaje basado en juegos como revulsivo didáctico para mejorar la competencia comunicativa en el aula de lengua extranjera* (Vol. 25). Studi Sulla Formazione. Obtenido de <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.36253/ssf-13967>
- Escalona Pardo, E., Frías Reyes, Y., & Fonseca Calderón, M. E. (2020). *El aprendizaje cooperativo como procedimiento para desarrollar la competencia comunicativa en inglés en e sistema educativo cubano*. Obtenido de <https://doi.org/10.37536/ej.2020.28.1911>
- Falcón, G. d., & Pilaguano, M. A. (2024). *Algunas consideraciones sobre las competencias comunicativas*. Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON". Obtenido de <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i2.83>

- Gonzales, V. A., & Herrera, M. C. (2023). *El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia* (Vol. 16). Revista Tecnológica-Educativa Docentes. Obtenido de <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Gutiérrez, D. P., & Quintero, A. M. (2022). *Mediación didáctica de las TIC como estrategia para el fortalecimiento de las competencias comunicativas del idioma inglés*. Corporación Universidad de la Costa. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/9677>
- Jackson, F. D. (2020). *Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia comunicativa*. Revista de Educación. Obtenido de [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/4171/4134](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4171/4134)
- Jumbo, M. d., & Toapanta, E. F. (2023). *La competencia comunicativa en niños de segundo grado*. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIA. Obtenido de <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i7.923>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Revista Interamericana de Educación de Adultos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje de Inglés*. Obtenido de <https://www.englishtimevalle2020.com/wp-content/uploads/2020/10/DBA-TRANSICIO%CC%81N-Y-PRIMARIA.pdf>

- Moreira, P. Y., & Venegas, L. V. (2020). *Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés* (Vol. 6). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638089>
- Parra, A. C., Toro, I. E., & Cobos, K. A. (2023). *Habilidades comunicativas (Oralidad y la Escucha) del Inglés en Preescolar: Un enfoque basado en el aprendizaje basado en el juego con la mediación de juegos educativos digitales en la Institución Educativa Fabio Lozano Simonelli sede B jornada tarde*. Bogotá. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/1b02fe49-e1b5-420a-943c-4ece1b2b8f8e/content>
- Peinado, A. (2020). *Estrategias docentes para favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas en niños de cinco años de edad en una institución educativa pública ubicada en el distrito de Pueblo Libre*. Obtenido de [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17152/PEINADO\\_QUISPE\\_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17152/PEINADO_QUISPE_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes. Obtenido de <https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115>
- Piaget, J. W. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Rincón, L. R., & Ramírez, J. (2021). *Principios de Diseño para Generar Actividades de Aprendizaje Basadas en Juegos Interactivos Digitales para Fomentar la Competencia Comunicativa*. Universidad de Cartagena.
- Ruiz, K., & Ríos, T. (2022). *Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años*. Revista Cognosis. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5246>

- Vergara, M. C., Nielsen, B. J., & Niño, A. J. (2021). *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia*. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación*. Obtenido de <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Vygotski , L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Practica pedagógica*

[https://drive.google.com/drive/folders/1dumoTCEE6pVQYvlePxehe6PrXa-XEvt6?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1dumoTCEE6pVQYvlePxehe6PrXa-XEvt6?usp=drive_link)