

**Diseño e implementación de actividades lúdicas y recreativas para transformar el aprendizaje del inglés en tercer grado en la Institución Educativa Académico de Paipa, superando el miedo y la inseguridad asociados con el idioma**

Ashly Jhulyana Martínez Carreño

Asesor

Luz Dary Manchola Rivera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

Este proyecto tiene como objetivo implementar la lúdica como una estrategia pedagógica innovadora para la enseñanza del idioma extranjero inglés en niños del grado tercero de la Institución Educativa Académico de Paipa, brindando espacios de aprendizaje interactivos, creativos que conlleven a que el estudiante ponga en práctica sus habilidades y cualidades y a la vez dejé de lado los miedos y las inseguridades que tiene frente a la adquisición del idioma. La lúdica ofrece una variedad de actividades recreativas y educativas que busca mejorar los procesos de aprendizaje a través del desarrollo de habilidades comunicativas en un ambiente dinámico, la metodología está basada en el aprendizaje activo mediante juegos interactivos como concursos de deletreo, escaleras, loterías, canciones, bingos, emparejamientos, juegos de memoria, ruletas, loterías, entre otros, promoviendo así la participación activa de los estudiantes favoreciendo el desarrollo de competencias lingüísticas como la comprensión auditiva, el habla, la escritura de vocabulario básico y la lectura de diferentes tipos de textos. Con esta propuesta pedagógica también se busca crear un impacto en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, comparando los resultados con aquellos que se venían aplicando basados en metodologías tradicionales, se plantea este enfoque lúdico no solo como mejora para la adquisición del idioma extranjero sino también para contribuir al desarrollo integral de los estudiantes al fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el buen trabajo en equipo. Los resultados que se esperan incluyen el aumento de la participación de los estudiantes en la ejecución de las clases de inglés, un mejor dominio del vocabulario básico según los parámetros planteados por el currículo educativo y el interés por adquirir el idioma a largo plazo.

***Palabras clave:*** aprendizaje activo, lúdica, innovación pedagógica, estrategias didácticas, creatividad.

### **Abstract**

This project aims to implement play as an innovative pedagogical strategy for teaching the foreign language English to third grade children at the Academic Educational Institution of Paipa, providing interactive, creative learning spaces that lead students to put their skills and qualities into practice while putting aside their fears and insecurities regarding language acquisition. Play offers a variety of recreational and educational activities that seek to improve learning processes through the development of communicative skills in a dynamic environment. The methodology is based on active learning through interactive games such as spelling contests, ladders, lotteries, songs, bingos, matching, memory games, roulettes, among others, thus promoting the active participation of students, favoring the development of linguistic skills such as listening comprehension, speaking, writing basic vocabulary and reading different types of texts. This pedagogical proposal also seeks to create an impact on the motivation and academic performance of students, comparing the results with those that have been applied based on traditional methodologies. This playful approach is proposed not only as an improvement for the acquisition of the foreign language but also to contribute to the integral development of students by encouraging creativity, critical thinking and good teamwork. The expected results include increased student participation in the execution of English classes, better command of basic vocabulary according to the parameters set by the educational curriculum and interest in acquiring the language in the long term.

**Keywords:** active learning, playful, pedagogical innovation, teaching strategies, creativity.

## 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 .....	18
Planeación Didáctica.....	23
Enfoque Didáctico .....	26
Implementación.....	32
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	38
Conclusiones.....	40
Referencias Bibliográficas .....	42
Apéndices.....	45

**Lista de Apéndice**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	45
--	----

## Introducción

La institución Educativa Académico se encuentra ubicada en el municipio de Paipa zona urbana, en la carrera 18, número 26-10 del centro, con una trayectoria de más de 30 años de servicio a la comunidad Paipana y a la formación integral de estudiantes desde preescolar hasta grado once, esta institución se caracteriza por su compromiso con la excelencia académica ofreciendo un currículo que incluye una alta gama de actividades extracurriculares y programas de apoyo académico. Cuenta con una planta física adecuada que incluye aulas equipadas con tecnología al alcance de los estudiantes, un laboratorio, biblioteca y áreas deportivas de recreo. Los docentes pertenecientes a esta institución son personas profesionales, con buena experiencia en las diferentes áreas del conocimiento. El colegio alberga a aproximadamente 533 estudiantes que oscilan entre las edades de 4 a 18 años, la población estudiantil es diversa con antecedentes culturales y socioeconómicos que permiten el enriquecimiento institucional. A pesar de las grandes ventajas que posee la institución se ha podido evidenciar que algunos estudiantes de primaria, en especial los del grado tercero enfrentan desafíos significativos en la adquisición del inglés, en este grupo escolar se denota el miedo y la falta de confianza al participar en las actividades programadas, lo cual afecta negativamente su actitud y disposición para interactuar en el idioma, en los últimos meses se ha generado en algunos estudiantes de este curso una resistencia frente al aprendizaje de las temáticas planteadas, lo cual se le puede atribuir a las experiencias negativas vividas antes, la falta de interés y las percepciones erróneas sobre lo difícil que según los estudiantes es el idioma. Para abordar este tipo de desafíos se ha decidido plantear e implementar un proyecto enfocado en la reducción de las inseguridades y miedos por parte de los estudiantes en cuanto al aprendizaje del idioma extranjero mediante la aplicación de actividades lúdico- pedagógicas que proporcionen un ambiente más tranquilo, motivador y

creativo fomentando actitudes positivas hacia el idioma, mejorando la participación , el rendimiento de los estudiantes y fortaleciendo la competencia lingüística, todo esto realizando un análisis de las causas principales que están ocasionando estos temores, se plantearon actividades lúdicas que estuvieron adaptas tanto a las temáticas del pensum educativo como a las necesidades grupales e individuales del grado.

La enseñanza del idioma extranjero como segunda lengua, enfrenta retos relacionados con mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje, es así como la lúdica juega un papel fundamental en este proceso debido a que ofrece una gama de actividades innovadoras que dejan de lado a la educación tradicional, esta ofrece un enfoque innovador que revoluciona la forma de enseñar y aprender el inglés, en esta propuesta se buscó explorar y aplicar estrategias lúdicas para que los estudiantes dejen sus temores y se apasionen por aprender este idioma. Dentro de los factores fundamentales en la enseñanza del inglés tenemos la motivación ya que si el estudiante se encuentra interesado en lo que se está cursando los conceptos serán más claros y fáciles de memorizar. Los elementos lúdicos no solo mejoran las habilidades lingüísticas, sino que contribuyen también al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales se proponen las siguientes estrategias didácticas entorno a las temáticas: adjetivos comparativos y superlativos, Pasado simple con verbos regulares e irregulares, futuro simple y los números, se diseñaron recursos didácticos como bingos, emparejamientos, escaleras, juegos de memoria, ruletas, loterías entre otros. Al incorporar actividades interactivas, enfoques creativos y métodos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje se creó un ambiente escolar más relajado y creativo dejando de lado los temores que limitan la participación y progreso de los estudiantes. La ludificación fomentó la autoeficacia al proporcionar oportunidades de éxito en cuanto a la adquisición de habilidades lingüísticas de manera natural y divertida.

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

La Institución Educativa Académico de Paipa es un centro de formación privado que se enmarca en la filosofía de superación y cambio social, ejerciendo un liderazgo significativo en el sector educativo, entregando a la sociedad ciudadanos con características humanidades científicas y tecnológicas capaces de comprometerse y trascender en la construcción de una mejor sociedad. Contribuye al desarrollo de potencialidades morales aspectos éticos, intelectuales, físicos y estéticos de los jóvenes que asisten a las aulas de este colegio, pretendiendo satisfacer las necesidades y expectativas de sus estudiantes ofreciéndoles una cultura académica, social y cultural que les permita ingresar a la educación superior y mejorar su consolidación en el mundo laboral, con el fin de posicionarse como líder en su entorno. El colegio está ubicado en un entorno urbano en el municipio de Paipa en la carrera 18, número 26-10 del centro, con una amplia planta física, para cumplir con el plan de estudios, el centro ofrece todos los espacios y servicios obligatorios y reglamentarios (aulas, patios, salas de cómputo, laboratorios, salas de reuniones, oficinas, etc.). La conexión a Internet está disponible en todo el centro. Además de estos espacios para ofrecer servicios complementarios y actividades extraescolares, cuenta con: Cafetería, Aula audiovisual, Canchas deportivas.

Es uno de los 9 colegios privados más destacados de este municipio. Las familias atendidas por el Colegio tienen un perfil socioeconómico medio-alto, el público perteneciente a esta comunidad educativa está conformado por diferentes tipos de familias, quienes cuentan con un ingreso estable, debido a los pagos que deben realizar mensualmente, estos estudiantes también deben cumplir con ciertas características en su desempeño académico y de comportamiento, debido a que lo que el colegio busca es brindar educación de calidad, manteniendo un nivel homogéneo en su institución, los estudiantes que pertenecen a esta

institución deben cumplir con sus labores escolares diarias para mantener el cupo fijado para los siguientes años, si el enfoque institucional se basa en la formación de los niños y jóvenes que tengan capacidades y habilidades para afrontar los cambios que se presentan con el paso del tiempo, personas con valores y principios de calidad.

La población elegida para realizar este proceso investigativo es el grado tercero de primaria de las edades comprendidas entre 8 y 10 años, este grupo está conformado por 16 niñas y 20 niños, con grandes habilidades y destrezas para la adquisición del idioma extranjero inglés, en general un grupo juicioso, ordenado y responsable, se busca que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo, donde puedan interactuar, explorar, investigar, organizar, descubrir y aprender sobre otras culturas idiomáticas con el fin de contribuir al desarrollo cognitivo, social y afectivo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo diseñar e implementar actividades lúdicas y recreativas para hacer que el aprendizaje del inglés sea una experiencia divertida y significativa para los niños de tercer grado en la Institución Educativa Académico de Paipa, con el objetivo de superar el miedo y la inseguridad asociados con el aprendizaje del idioma?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Implementar actividades lúdicas y recreativas para transformar el aprendizaje del inglés en una experiencia divertida y significativa para los niños de tercer grado en la Institución Educativa Académico de Paipa, con el fin de superar el miedo y la inseguridad asociados con el proceso de aprendizaje del idioma.

### **Objetivos Específicos**

Identificar las causas del miedo y el alto nivel de inseguridad de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Académico de Paipa frente a la adquisición y aprendizaje del inglés, comprendiendo los factores que contribuyen a estos sentimientos.

Diseñar y aplicar estrategias y actividades lúdicas adaptadas al nivel educativo y los estilos de aprendizaje de los estudiantes de grado tercero reduciendo el miedo y la inseguridad frente a la adquisición del inglés mejorando el desempeño y nivel escolar.

Evaluar el impacto de las actividades lúdicas aplicadas en la motivación de los estudiantes de grado tercero en la adquisición del inglés, detallando los cambios en la actitud, participación y compromiso en las clases.

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

El proceso de adquisición de una lengua extranjera generalmente debe seguir un conjunto de niveles que están influenciados por factores como la edad, la motivación, la exposición al idioma y la calidad de la forma en la cual se enseña; en este también intervienen múltiples variables de carácter cognitivo y afectivo que se relacionan con el contexto educativo y sociocultural que está basado en el currículo, la metodología y el perfil docente, para entender mejor cómo un niño aprende un idioma extranjero es necesario investigar y analizar fundamentos teóricos que den a conocer los procesos de aprendizaje del inglés y cómo pueden estar relacionados con la lengua materna.

En referencia a esto el autor, (Krashen, 1981) resalta que la adquisición del lenguaje se hace de forma natural e inconsciente, mientras que para realizar un proceso de aprendizaje significativo se necesita conocer las reglas de la lengua. Es evidente que para adquirir un nuevo idioma se deben implementar estrategias metodológicas fundamentadas en el juego como estrategia de aprendizaje para que los aprendices pongan a flote sus habilidades, capacidades y conocimientos, realizando estos procesos de forma innata y natural.

La enseñanza del inglés debe ser un proceso innovador que permanezca en constante transformación siendo una actividad intelectual placentera, donde el estudiante saque el máximo provecho de sus competencias, es aquí donde el rol del docente tiene un gran protagonismo debido a que debe ser un gestor lúdico creativo, un agente de cambio que orienta sus contenidos de forma lúdica, atractiva y divertida. Según (Castañeda, 2013) los docentes deben ser por naturaleza personas innovadoras, que imaginen y creen estrategias que conlleven a que el estudiante aprenda la lengua meta en un contexto divertido e interactivo, trascendiendo de lo tradicional a lo lúdico creativo siendo el juego su principal aliado, se deben destacar por

mantener sus energías, intelectos y recursos alineados a enseñar el idioma con eficacia, pertenencia y dinamismo.

El autor (Huizinga, 1938) en su obra *Homo Ludens*, resalta la palabra juego como aquella acción que se desarrolla dentro de unos límites que pueden ser el lugar, el tiempo, la voluntad, siguiendo ciertas normas. Es evidente que mientras se ejecuta un juego las personas se encuentran con una actitud positiva y dinámica trayendo consigo sentimientos de emotividad y diversión, las actividades basadas en el juego permiten el desarrollo de habilidades cognitivas, como la estimulación mental, sociales fomentando el trabajo en equipo, emocionales regulando los niveles de estrés, entre otros, el juego no solo brinda entretenimiento, sino que contribuye a la formación integral de las personas.

Uno de los personajes más vinculados con el desarrollo de la metodología lúdica es (Montessori, 1870-1952) debido a que su enfoque está basado en el contacto con la naturaleza y los recursos reales como métodos de aprendizaje. Deja en claro que para tener un buen proceso del juego no es necesario tener cantidad ilimitada de juguetes sino al contrario permitir que el entorno que les rodea sea explorado, descubriendo infinidad de conocimientos. Este método educativo se basa en la idea de que el aprendizaje debe ser una experiencia activa y participativa, en la cual se deje de lado los métodos tradicionales y se lleve al estudiante a explorar su conocimiento de forma divertida.

En la actualidad la educación ha implementado una serie de métodos y estrategias de enseñanza pensando en mejorar la participación de los estudiantes en sus procesos de enseñanza aprendizaje todo esto basado en métodos que permitan que el estudiante piense, actúe y resuelva. La interacción entre el grupo de estudiantes es fundamental pues el trabajo en equipo permite que haya un intercambio de ideas, conocimientos y auto responsabilizándose de su aprendizaje.

(Guerrero González, 2013) es evidente que entre más métodos de aprendizaje novedosos e interactivos implementemos y nuestra aula de clase los resultados en la adquisición de los conocimientos serán notorios, los docentes de idioma extranjero debemos tener en cuenta todos estos referentes para hacer del aprendizaje de la lengua extranjera una experiencia significativa y agradable para nuestros estudiantes.

La lúdica permite un desarrollo armonioso, según el autor (Dinello, 2004) menciona que a través de la lúdica se aprende a relacionar lo real con lo simbólico, que por medio del juego se pueden compartir sentimientos y llevar una sana convivencia, se pueden potencializar los valores e innovar conceptos. Es así como este autor nos deja claro que la lógica es una estrategia fundamental para la formación integral del estudiante debido a que facilita la adquisición del conocimiento, permite que su proceso de aprendizaje sea divertido y eficaz.

Según (Candela Borja, 2020) Las estrategias lúdicas son los métodos educativos que incluyen el juego, la diversión y la participación como recursos que facilitan el aprendizaje, estas son diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje convirtiéndolo en un proceso más dinámico y efectivo. La implementación de este tipo de actividades permite que los estudiantes se sientan más motivados frente al aprendizaje de un nuevo idioma, promoviendo la comunicación y la interacción entre ellos fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, como la creatividad el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Este tipo de actividades se integran modalidades de aprendizaje visuales, auditivas y kinestésicas que se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje.

En lo referente a la enseñanza del inglés en la edad temprana la autora (Mercau, 2004) en su artículo titulado "la enseñanza escolar temprana del inglés" señala que los niños no deben ser forzados al aprendizaje de una segunda lengua sino que se les deben brindar formas para que

ellos disfruten y despierten emociones positivas; también propone que es necesario que el docente de idiomas tenga un buen dominio y una buena preparación especializada hacia la formación pedagógica y las áreas implicadas como son las cognoscitivas y afectivas implementando materiales que se adecúen al aprestamiento que merece un niño en edad temprana que sean didácticos y flexibles. Para que haya una mejor adquisición del inglés en los niños de primaria se hace necesario innovar y presentar las clases por medio de materiales llamativos, creativos y lúdicos que estimulen la curiosidad en ellos y que por iniciativa propia deseen adquirir una segunda lengua.

El enfoque pedagógico son las actividades didácticas y amenas desarrolladas en un ambiente creativo que promueven El aprendizaje significativo que es planificado a través del juego, Donde el estudiante puede investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante estas estrategias. Según (Borja, 1998) el juego no solo es una actividad espontánea, sino que busca cumplir objetivos que potencialicen todas las habilidades que posee el educando permitiendo una efectiva socialización con el entorno escolar favoreciendo al aprendizaje significativo, estimulando la imaginación, promoviendo el aprendizaje emocional con sentido crítico. Es así como las instituciones deben incluir este tipo de prácticas pedagógicas para favorecer el desarrollo integral de los niños.

La enseñanza del idioma extranjero debe ser un proceso dinámico, divertido y motivador en el cual se implementen herramientas significativas que dejen un conocimiento duradero. El valor de los juegos en la educación primaria debe alcanzar altos niveles debido a que permite ofrecer materiales originales en los cuales los estudiantes deben poner en práctica al máximo su concentración, en la ejecución de las diferentes actividades programadas según (Juan, A., & García, I., 2013) sostienen que tras cada juego en l aula de clases de la lengua extranjera debe

siempre existir un propósito didáctico que brinde una función formativa y educativa. De esta manera las propuestas deben estar enfocadas a enriquecer el vocabulario, mejorar la gramática, fomentar el trabajo en equipo y potencializar la capacidad comunicativa.

A través de los juegos se pueden no solo presentar los conocimientos lingüísticos sin desarrollar dimensiones socioculturales importantes en el aprendizaje de una lengua extranjera, los autores ( Labrador, & Morote, 2008) sugieren que los docentes utilicen los tipos de juegos como: juegos de observación y memoria, juegos de deducción y lógica, juegos con palabras. Este tipo de actividades lúdicas permitirán practicar el léxico, ejercitar la comprensión auditiva, la producción escrita y oral, afianzando sus conocimientos de forma eficaz.

El habla es la habilidad que necesariamente debe ser desarrollada y practicada independientemente de los temas gramaticales que se ofrezcan dentro de una clase. (Harmer, 2007) sostiene que existen razones principales para ofrecer a los estudiantes ambientes en los cuales puedan aprender y utilizar el inglés. Es así como las actividades del habla permiten practicar el idioma en un contexto real, por ejemplo, en el aula de clase recibiendo retroalimentación de su proceso comunicativo por parte del docente o de sus compañeros para de esta manera medir qué tan bueno está haciendo su proceso, volviéndose así autónomo de la lengua extranjera utilizando frases fluidas sin mayor esfuerzo.

La adquisición de las cuatro habilidades comunicativas en el proceso de aprendizaje del inglés se debe brindar mediante la implementación de estrategias didácticas de enseñanza que consoliden el aprendizaje pedagógico, según (Genesee, 1994) el principal propósito de adquirir una segunda lengua no es solo perfeccionar la gramática sino lograr una comunicación eficaz entre los estudiantes, los profesores y el contexto, qué a su vez el educando la implemente con enfoques comunicativos.

(Córdoba, 2016) resalta la importancia de integrar las habilidades lingüísticas en la ejecución de la misma clase ofreciéndole al educando la oportunidad de comunicarse como si lo hiciera en su cotidianidad mientras adquiere el conocimiento de manera intrínseca, por lo tanto, es importante potencializar la competencia comunicativa al mismo tiempo que se desarrolla la gramática de esta manera se puede enriquecer la integralidad en cuanto a la adquisición del inglés.

(Peñafiel Mercado, I. D., Mercado Pérez, R. S., & Petro Romero, V., 2015) estos autores sostienen que la implementación de las flashcards reduce la dificultad para enseñar el inglés ya que por medio de esta se realiza un proceso divertido a través del juego sin perder la intención el objetivo de aprendizaje planteado es así como los estudiantes adquieren el léxico mientras se divierten y estimulan su creatividad siguiendo los patrones orientados por el docente, obteniendo así un aprendizaje significativo que mantendrá por mucho tiempo.

(Pérez, 2003) nos brinda un aporte importante haciendo referencia a que las investigaciones no van a ser siempre neutrales, sino que van a estar influenciadas por contextos culturales, sociales e ideológicos. Para realizar un buen proceso investigativo se debe tener en cuenta las políticas y leyes por las cuales se rige la comunidad educativa con la cual se está realizando el proceso investigativo. Se hace necesario tener como eje primordial las implicaciones políticas importantes existentes en el plantel educativo para de esta manera enlazar los propósitos del proyecto con los objetivos que tiene la institución todo esto apuntando a mejorar el nivel formativo y cultural.

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

Los Estándares Básicos de Competencias brindan una visión integral y holística del educando, reconocen al niño, niña o adolescente como un ser activo, curioso, con grandes potencialidades que permanece en constante desarrollo construyendo su aprendizaje basado en el entorno que le rodea. Según (Ministerio, 2006) los Estándares Básicos de Competencias constituyen los parámetros de todo lo que los niños, niñas y jóvenes deben saber y saber hacer para alcanzar un nivel de calidad favorable evidenciándolo en las pruebas internas y externas que suelen ser aplicados permanentemente. Esta visión se aleja de los modelos educativos tradicionales centrados en solo transmitir conocimientos y va más orientada a la innovación en el aula de clase; es así como la lúdica juega un papel fundamental ya que estas estrategias generan un ambiente de aprendizaje más atractivo aumentando la motivación y el interés por aprender inglés, asimilando el vocabulario y las estructuras gramaticales en un contexto práctico promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Los Estándares Básicos por Competencias sugieren varios enfoques importantes con respecto al desarrollo y aprendizaje integral de los estudiantes, resaltan la importancia de tener en cuenta las dimensiones de desarrollo cognitivas, emocionales, sociales y físicas, que permitan el progreso equilibrado (Ministerio, 2006). Es así como al vincular los contenidos educativos con el contexto y las experiencias cotidianas el aprendizaje se hace más relevante, porque fomenta el pensamiento crítico, el sentido de la identidad, la pertenencia y la diversidad cultural contribuyendo al bienestar social. La participación del estudiante en la ejecución de las actividades permite el desarrollo de competencias promoviendo habilidades críticas y creativas. En cuanto al proceso evaluativo debe ser realizado de forma permanente que no solo sea para medir conocimientos sino para potencializar habilidades. Estas orientaciones están diseñadas

para crear ambientes de aprendizajes significativos e inclusivos donde se preparen a los estudiantes para enfrentar los distintos retos del mundo actual. La lúdica en la enseñanza del inglés en los estudiantes de primaria no solo enriquece el proceso educativo, sino que va alineada con la visión integral que tienen los estándares básicos por competencias promoviendo así un aprendizaje real, inclusivo y efectivo.

La implementación de los estándares y enfoques lúdicos no solo mejoran las competencias lingüísticas, sino que transforman el aprendizaje convirtiéndolo en una experiencia enriquecedora, divertida y efectiva para los estudiantes, al integrar la lúdica en la enseñanza del inglés se hace necesario alinear las actividades basándolas en los estándares básicos por competencias ya que estos establecen los conocimientos habilidades y actitudes que los estudiantes deben desarrollar en cada grado. (MEN, 2006) plantean la competencia comunicativa como el eje fundamental para establecer lo que el estudiante está en la capacidad de saber sobre el idioma y lo que deben saber hacer con un contexto. Es así como estos estándares mantienen un enfoque en el cual se busca el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas que son escuchar, hablar, leer y escribir. Para el diseño de las actividades lúdicas es importante tener en cuenta la aplicación de diferentes tipos de ejercicios en los cuales los estudiantes comprendan las instrucciones, las canciones, los videos y que reconozcan las palabras y frases de contextos familiares, que a la vez realicen una producción oral donde participen en conversaciones sencillas haciendo y respondiendo a preguntas básicas expresando sus opiniones y sentimientos de manera simple, en cuanto a la comprensión lectora y la escritura el ideal es que el estudiante identifique palabras y frases conocidas comprendiendo los textos ilustrados y escribiendo palabras y frases relacionadas con lo interpretado.

Según el autor (Tobón., 2010) las competencias son una herramienta útil para mejorar la calidad de la educación, pero no deben ser vistas como la solución definitiva a los problemas educativos. Las competencias ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades prácticas, cognitivas y actitudinales que los preparan mejor para enfrentar los desafíos del mundo real. Esto promueve un aprendizaje más contextualizado y significativo. Las estrategias pedagógicas que fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y el bienestar emocional deben acompañar la implementación de competencias. Su eficacia dependerá de una aplicación flexible y contextualizada que tenga en cuenta las particularidades de cada entorno educativo, es crucial no perder de vista la educación integral del estudiante, que incluye aspectos afectivos y sociales, además de lo académico.

El saber, el saber hacer y el saber ser se integran en esta propuesta pedagógica a través de un enfoque lúdico que combina conocimientos teóricos, habilidades prácticas y valores formativos. La adquisición de un vocabulario básico y la comprensión de textos en inglés fomentan el "saber", lo que permite a los estudiantes construir una base sólida de conocimientos lingüísticos. En actividades interactivas como juegos, bingos, loterías y concursos de deletreo, los estudiantes utilizan activamente el idioma para comunicarse y mejorar su comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura en situaciones concretas. Finalmente, el entorno dinámico y participativo que promueve esta propuesta fomenta el saber ser, fomenta la creatividad, el pensamiento crítico, la confianza en sí mismos y el trabajo en equipo, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar valores como la colaboración, el respeto por los demás y la superación personal, valores esenciales para su desarrollo integral. Por lo tanto, la propuesta no solo busca mejorar el aprendizaje del idioma, sino también ayudar a formar personas íntegras y autónomas.

La tendencia educativa está relacionada con el enfoque, la metodología y la práctica que surge como respuesta a los diferentes cambios pedagógicos, sociales y tecnológicos que buscan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. Estas son innovadoras porque brindan ideas para enseñar de una forma diferente integrando herramientas y métodos nuevos, están enfocadas en la personalización del aprendizaje reconociendo los ritmos y estilos de adquisición de saberes de los estudiantes, están integradas por la tecnología para facilitar el acceso a la información y los contenidos novedosos, se da prioridad al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, trabajo en equipo, creatividad y adquisición de saberes a largo plazo. Frente a esta propuesta pedagógica podríamos decir que está basada en la tendencia educativa motivación y compromiso. Según el sitio (Académica, 2020) el perfil de los estudiantes en la actualidad necesita de diferentes motivaciones y es por ello que las IES brindan el valor basado en las bases científicas del aprendizaje, dentro de los aportes se destacan la innovación del aprendizaje profundo incrementando la motivación de los estudiantes por medio de la neuroeducación, el aprendizaje lúdico, el micro aprendizaje, entre otros. Es así como esta propuesta pedagógica resalta la importancia de combinar elementos lúdicos con el aprendizaje ya que se puede mejorar significativamente la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos en los educandos.

Esta propuesta pedagógica se centra en la competencia comunicativa debido a la implementación de estrategias interactivas y lúdicas para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y a la vez brindarles un entorno en el que puedan expresarse y comprender el idioma de manera efectiva. Aquí también se refleja la capacidad de crear y aplicar metodologías innovadoras que fomenten el aprendizaje activo y participativo. El uso de juegos y actividades creativas es crucial, ya que se busca medir y comparar los resultados de aprendizaje mediante

métodos lúdicos en comparación con metodologías tradicionales, para garantizar un buen progreso académico. En cuanto a la competencia social se promueve el trabajo en equipo, la colaboración y el desarrollo de valores como la confianza y el respeto, lo que ayuda al crecimiento integral de los estudiantes. Estas habilidades mejoran la calidad de la enseñanza y promueven un ambiente educativo inclusivo y motivador. A través de la aplicación de herramientas lúdicas se puede garantizar la adquisición mejor de vocabulario, gramática, pronunciación, comprensión auditiva, potencializando las habilidades lingüísticas de forma dinámica y entretenida, estas herramientas permiten adaptar las actividades a los niveles de competencia y estilos de aprendizaje que poseen los estudiantes evidenciando el progreso a su propio ritmo, recordando mejor los contenidos que estarán asociados con experiencias positivas facilitando la retención a largo plazo, ofreciendo así un espacio de aprendizaje de experiencia gratificante y memorable.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Creativo, efectivo y transformador para convertir la enseñanza del inglés en una experiencia divertida y significativa para los estudiantes. Para alcanzar el objetivo desarrollar e implementar una serie de actividades lúdicas y recreativas que transformen el aprendizaje del inglés en una experiencia divertida y significativa para los niños de tercer grado en la Institución Educativa Académico de Paipa, con el fin de superar el miedo y la inseguridad asociados con el proceso de aprendizaje del idioma.

Respecto al primer objetivo específico consistente en identificar las causas del miedo y la inseguridad de los estudiantes frente a la adquisición y aprendizaje del inglés, comprendiendo los factores que contribuyen a estos sentimientos, se estableció la actividad que se relaciona con la exploración de los saberes previos de este grupo en relación a los métodos de aprendizaje del inglés, donde por medio de una encuesta y una serie de ejercicios lúdicos dieron razón, de los recursos y las metodologías que fueron de mayor agrado o con las cuales aprendieron con más facilidad esta segunda lengua. En base al análisis y los resultados obtenidos de esta actividad se aplicarán una serie de ejercicios y concursos basados en la enseñanza por medio de la lúdica que permitirá que los estudiantes se involucren en su proceso educativo de forma activa y divertida, mejorando la motivación y reduciendo el miedo al error, el componente principal de estas actividades es el entretenimiento ya que al estar inmersos en un ambiente divertido los estudiantes tienden a participar con más entusiasmo, el juego permite que los estudiantes pongan en práctica sus habilidades, imaginación y creatividad resolviendo situaciones que se les presenten de una forma innovadora desarrollando habilidades cognitivas de pensamiento crítico.

En relación al segundo objetivo específico relacionado con diseñar y aplicar estrategias y actividades lúdicas adaptadas al nivel educativo y los estilos de aprendizaje de los estudiantes de grado tercero reduciendo el miedo y la inseguridad frente a la adquisición del inglés mejorando el desempeño y nivel escolar, se estableció actividades lúdicas que se implementarán en dos bloques de clase que se relacionan con canciones y rimas que ayudarán a que los estudiantes internalicen nuevas palabras y estructuras gramaticales a través de la repetición al ser acompañadas con gestos y movimientos facilitando la memorización del nuevo vocabulario. Los juegos de mesa adaptados a las temáticas educativas permiten repasar el vocabulario, practicar estructuras gramaticales o resolver problemas de lógica, despertando en los estudiantes el interés por aprender el idioma, dentro de estas propuestas están el cazatesoros, las mímicas, acertijos, juegos de la Oca, rayuela matemática, escalera numérica todo esto en inglés, entre otras, esta serie de actividades generarán interacción promoviendo la cooperación, la comunicación y la aplicación práctica del lenguaje en situaciones sociales. Con el avance de la tecnología las aplicaciones educativas se han convertido en una herramienta fundamental y poderosa para la lúdica, que mantienen a los estudiantes comprometidos y entretenidos en el desarrollo de las propuestas metodológicas. Con esta serie de actividades se busca reducir el miedo a cometer errores ya que al encontrarse inmersos en estas actividades se olvidan de dichas inseguridades y solo disfrutan de lo que están realizando, estimulando la memoria a largo plazo ya que al ser aprendido por medio de la lúdica tienden a recordar mejor lo aprendido, el aprendizaje se convierte en una experiencia positiva incrementando la disposición de los educandos a seguir aprendiendo y explorando nuevos temas.

Con relación al tercer objetivo específico consistente en evaluar el impacto de las actividades lúdicas aplicadas en la motivación y participación de los estudiantes de grado tercero

en la adquisición del inglés, detallando los cambios en la actitud, participación y compromiso en las clases, se estableció un aspecto fundamental que es la evaluación que permite medir el nivel de comprensión y dominio de los contenidos aplicados a los estudiantes, se tomarán como referentes varios tipos de evaluación entre estos la continua valorando la participación y el esfuerzo en la ejecución y el progreso de cada ejercicio ofrecido. Es evidente que la evaluación por medio de la lúdica es una forma innovadora y efectiva de medir el progreso de los estudiantes aprovechando el juego y las dinámicas recreativas para obtener información sobre su nivel de aprendizaje sin que sientan la presión típica de la evaluación formal y como producto susceptible para el análisis se obtuvo un proceso evaluativo transformador convirtiendo la evaluación en una experiencia positiva para los estudiantes, permitiendo que se expresen con mayor libertad, ofreciendo un ambiente inclusivo donde se premiará la participación y el esfuerzo de cada uno, motivando a que mejoren continuamente mientras se divierten.

Es importante resaltar que dado este estudio es correspondiente a una investigación en el área educativa, este proceso se realizó mediante una mediación pedagógica , que buscó que los estudiantes fortalecieran sus habilidades lingüísticas y alcanzaran resultados positivos siendo capaces de entender palabras, frases sencillas, instrucciones y descripciones en inglés, participando en conversaciones básicas, desarrollando la habilidad de seguir conversaciones o diálogos simples, incluyendo la comprensión de cuentos cortos, instrucciones básicas y el reconocimiento de palabras y estructuras gramaticales comunes, desarrollando una actitud abierta y respetuosa hacia la diversidad cultural.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, sobre la importancia de enseñar el idioma extranjero inglés por medio de la implementación de la lúdica, permitiendo que los estudiantes disfruten de su actividad pedagógica eliminando barreras emocionales, facilitando la retención y comprensión de los contenidos, interactuando con su entorno creando un buen ambiente escolar contribuyendo al desarrollo emocional y social de todos los participantes hacia la construcción de ciudadanía. Según (Ministerio de Educación, 2013) Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Creativo, efectivo y transformador para convertir la enseñanza del inglés en una experiencia divertida y significativa para los estudiantes facilitará conquistas relacionadas con la importancia de integrar las categorías emocionales, de inclusión, equidad de género, derechos humanos y corresponsabilidad en la educación, al tener presente estos aspectos se podrán formar ciudadanos integrales promoviendo una educación inclusiva y equitativa.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como son los estándares de Competencia en Lengua Extranjera: inglés que están definidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) que dan a conocer los que se espera que los estudiantes logren realizar en los distintos niveles educativos, su enfoque está orientado en el uso del inglés como una herramienta para la comunicación, dejando de lado la memorización. La lúdica está relacionada con estos estándares porque facilita y fortalece el desarrollo de las competencias comunicativas utilizando metodologías creativas e innovadoras que permiten que el proceso de aprendizaje del estudiante sea más enriquecedor. Los estudiantes adquieren habilidades en inglés de forma natural y divertida promoviendo la interacción oral, la

comprensión auditiva y la producción escrita alineándose con los propósitos escolares que se tienen planteados y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Creativo, efectivo y transformador para convertir la enseñanza del inglés en una experiencia divertida y significativa para los estudiantes, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como el autor, (Krashen, 1981) resalta que la adquisición del lenguaje se hace de forma natural e inconsciente, mientras que para realizar un proceso de aprendizaje significativo se necesita conocer las reglas de la lengua. Es evidente que para adquirir un nuevo idioma se deben implementar estrategias metodológicas fundamentadas en el juego como estrategia de aprendizaje para que los aprendices pongan a flote sus habilidades, capacidades y conocimientos, realizando estos procesos de forma innata y natural.

La enseñanza del inglés debe ser un proceso innovador que permanezca en constante transformación siendo una actividad intelectual placentera, donde el estudiante saque el máximo provecho de sus competencias, es aquí donde el rol del docente tiene un gran protagonismo debido a que debe ser un gestor lúdico creativo, un agente de cambio que orienta sus contenidos de forma lúdica, atractiva y divertida. Según (Castañeda, 2013) los docentes deben ser por naturaleza personas innovadoras, que imaginen y creen estrategias que conlleven a que el estudiante aprenda la lengua meta en un contexto divertido e interactivo, trascendiendo de lo tradicional a lo lúdico creativo siendo el juego su principal aliado, se deben destacar por mantener sus energías, intelectos y recursos alineados a enseñar el idioma con eficacia, pertenencia y dinamismo.

El autor (Huizinga, 1938) en su obra *Homo Ludens*, resalta la palabra juego como aquella acción que se desarrolla dentro de unos límites que pueden ser el lugar, el tiempo, la voluntad, siguiendo ciertas normas. Es evidente que mientras se ejecuta un juego las personas se encuentran con una actitud positiva y dinámica trayendo consigo sentimientos de emotividad y diversión, las actividades basadas en el juego permiten el desarrollo de habilidades cognitivas, como la estimulación mental, sociales fomentando el trabajo en equipo, emocionales regulando los niveles de estrés, entre otros, el juego no solo brinda entretenimiento, sino que contribuye a la formación integral de las personas.

Uno de los personajes más vinculados con el desarrollo de la metodología lúdica es (Montessori, 1870-1952) debido a que su enfoque está basado en el contacto con la naturaleza y los recursos reales como métodos de aprendizaje. Deja en claro que para tener un buen proceso del juego no es necesario tener cantidad ilimitada de juguetes sino al contrario permitir que el entorno que les rodea sea explorado, descubriendo infinidad de conocimientos. Este método educativo se basa en la idea de que el aprendizaje debe ser una experiencia activa y participativa, en la cual se deje de lado los métodos tradicionales y se lleve al estudiante a explorar su conocimiento de forma divertida que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, la enseñanza del idioma extranjero inglés en la educación primaria ha enfrentado numerosos retos, entre estos se resalta el miedo y la inseguridad que sienten los estudiantes al interactuar con un nuevo idioma, sin embargo, con la implementación de herramientas lúdicas se ha demostrado que son estrategias efectivas para superar este tipo de barreras. Los estudiantes de grado tercero evidencian una mejor apropiación en las clases de inglés ya que participan de forma libre y espontánea en las actividades interactivas que se les proponen, manteniendo una mejor retención del vocabulario y las estructuras gramaticales

orientadas plasmándolas en su vida diaria fortaleciendo el desarrollo habilidades sociales y emocionales, evidenciando un muy buen progreso en lo relacionado al trabajo en equipo. Con esta propuesta no solo se buscó transformar la manera de enseñar y aprender el inglés sino también crear la suficiente seguridad en los estudiantes para convertirse en comunicadores competentes en el idioma extranjero.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la lúdica que brinda un ambiente menos formal reduciendo la presión que sienten los estudiantes en el desarrollo de las clases de inglés, permitiendo así el disfrute de las temáticas propuestas dejando de lado el temor al error; la implementación de juegos, canciones, ejercicios interactivos aumentan la motivación y el interés de los educandos ya que por tratarse de actividades recreativas ellos están más dispuestos a participar y a experimentar con el idioma en situaciones cotidianas facilitando la retención de los contenidos y las estructuras gramaticales, haciendo del proceso educativo una experiencia relevante, creando confianza en sus habilidades lingüísticas y viendo los errores como oportunidades de aprendizaje. Las actividades en grupo fomentan la colaboración y exigen el trabajo en equipo permitiendo que los educandos se comuniquen e interactúen en inglés en un contexto social real que les permitirá reducir el miedo a equivocarse al recibir el apoyo de sus compañeros, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque este tipo de actividades permiten implementar distintos estilos de aprendizaje que ayudan a que todos los estudiantes encuentren el método que más se adapta a sus preferencias y a sus necesidades, siendo esto un proceso más accesible y atractivo permitiendo que reciban un aprendizaje de calidad y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para evolucionar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de grado tercero, transformando su visión del aprendizaje como

una experiencia de descubrimiento, exploración y disfrute, el proceso lúdico permite que los estudiantes se perciban a sí mismos como aprendices capaces y en crecimiento eliminando el miedo y la inseguridad, y construyendo una relación más positiva y significativa con el idioma inglés.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograban tener acceso a una amplia gama de recursos tecnológicos para el aprendizaje del inglés, tales como, plataformas de aprendizaje en línea, videos educativos y juegos interactivos. Sin embargo, a pesar de tener acceso a estas herramientas, muchos estudiantes siguen enfrentando dificultades para avanzar en el aprendizaje del idioma debido a barreras emocionales como el miedo y la inseguridad y de acuerdo con los avances tecnológicos la educación, está ofreciendo métodos dinámicos y personalizados para adquirir el idioma permitiendo que los estudiantes practiquen a su propio ritmo, accedan a materiales que mejoren sus habilidades de manera interactiva, todo esto basado en enfoques que permiten reducir el estrés y aumentar la motivación se encuentran trabajando en que los estudiantes dejen de lado el miedo a cometer errores frente al aprendizaje del idioma permitiendo aprovechar al máximo las oportunidades educativas que tienen a su alcance.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de la aplicación de una encuesta se reconociera cuales metodologías eran las de mayor agrado en cuanto al aprendizaje del inglés y qué tipo de actividades les causaban inseguridad, que dieran a conocer los motivos que en algunas ocasiones los llevaba a no querer participar en el desarrollo de estas clases reconociendo los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto la

estructura organizada que no solo se trató de hacer preguntas y recibir respuestas, sino que al contrario se llevó a que los estudiantes sintieran la plena seguridad de dar a conocer sus puntos de vista para mejorar los aspectos que no les estaban permitiendo adquirir el idioma extranjero de una forma fluida, se aplicaron actividades de motivación, paso a paso y explicación de cada una de las preguntas a responder de forma libre, finalmente se llevó a cabo la socialización de las opiniones de los estudiantes.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el reconocimiento del estudiante como un ser transformador del conocimiento a través de la lúdica, eliminando el miedo y la inseguridad y creando una relación positiva con el inglés tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la importancia de ejercer este rol docente con responsabilidad, ya que esta profesión no se trata de solo transmitir conocimientos sino que se debe mantener un modelo de guía integra, donde en el caso de los docentes que enseñamos idiomas no es solo dominar el inglés sino cultivar valores que trascienden a lo académico impactando en la vida de los estudiantes de forma duradera y como intelectual transformativo con responsabilidad que no sea solo la búsqueda de respuestas, sino realizando una investigación detallada que beneficie a la población participante, contribuyendo al bienestar social.

## Implementación

Esta actividad se llevó a cabo el 18 de octubre de 2024, en la Institución Educativa Académico de Paipa, salón de grado tercero en el primer bloque de clases que está comprendido desde las 07:00 a las 09:00 am. Se inició con el calentamiento Hot Potato, donde se buscó que los estudiantes se sintieran más confiados en su ambiente escolar, promoviendo la participación de todos, permitiéndoles entrar en confianza dejando de lado el miedo a equivocarse. Ellos debían ir pasando la papa mientras la canción iba sonando y debían ir cantando, cuando se realizaba la pausa de la música quien quedaba con la papa debía nombrar en inglés algo que le gustaba, fueron aproximadamente 22 de los 36 estudiantes que dieron su aporte oral con mucha confianza. El uso de la música añadió un elemento lúdico y de entusiasmo impulsando a los estudiantes a participar de manera espontánea reforzando la confianza en sus habilidades, la actividad fue un éxito ya que ellos se expresaron de forma libre y olvidaron por un momento el temor de hablar en inglés, para la socialización de este primer paso los estudiantes escribieron en un cuarto de hoja cual era el método de enseñanza del inglés que más disfrutaban y el porqué, algunos de ellos realizaron la lectura de sus ideas. La segunda parte de la actividad estuvo relacionada con la aplicación de la encuesta donde se aclaró que esta no tendría respuestas correctas o incorrectas, que lo que se buscaba era que fueran muy sinceros con sus aportes. Se llevó a cabo la explicación detallada de cada pregunta, el tiempo que tendrían para responderlas.

Los resultados de este ejercicio investigativo demostraron el alcance total del primer objetivo específico propuesto en que se buscaba conocer la inclinación de los estudiantes hacia las metodologías innovadoras que les permitían expresarse de forma libre, sintiéndose más motivados y comprometidos con las clases, se deja en claro que este tipo de ejercicios escolares permiten crear un ambiente de aprendizaje más accesible, donde se olvida el miedo a

equivocarse. El enfoque lúdico siempre va a facilitar la internalización de los conceptos y a permitir que el idioma inglés se haga más práctico, el tiempo implementado para estas actividades fue preciso y bien distribuido ninguna actividad quedo pendiente y se contó con la participación permanente de todo el grupo de estudiantes.

Se llevó a cabo la implementación de la sesión 2 con los estudiantes de grado tercero, los días lunes 21 de octubre de 2024 en el segundo bloque de la jornada escolar comprendido entre las 09:00 a las 11:00 am y el miércoles 22 de octubre de 2024 primer bloque comprendido entre las 07:00 a las 09:00 am, se plantearon actividades basadas en la lúdica que se relacionaron con el currículo educativo, las competencias basadas en los estándares curriculares, las habilidades de los estudiantes y las metodologías de mayor agrado para los ellos, transformando radicalmente esta experiencia escolar. Estas jornadas se iniciaron con las actividades de calentamiento donde los estudiantes debían poner a flote su agilidad mental para cumplir con los retos propuestos, estas actividades incluían juegos, dinámicas grupales que mostraron ser eficaces para despertar el interés y la participación de los estudiantes. Para el desarrollo de las sesiones en cuanto a la explicación de las temáticas a trabajar se implementaron diapositivas, videos, presentaciones interactivas que permitieron que los estudiantes adquirieran de una forma fácil los conceptos. Con la incorporación de los materiales novedosos, se permitió que los estudiantes se sumergieran en el idioma de manera divertida y accesible, estas herramientas no solo mantuvieron la atención de los educandos, sino que también brindaron la oportunidad de practicar el idioma en contextos significativos ya que estas actividades no solo se desarrollaron dentro del salón, sino en el patio principal de la institución. Una de las barreras que enfrentaron los estudiantes fue el temor a equivocarse en las participaciones que realizaban, pero al facilitarles el proceso de participación por medio de la lúdica, ellos pudieron fomentar un ambiente en el cual el error fue visto como

parte de su proceso formativo, por ejemplo en la actividad en la cual ellos debían realizar simulaciones para que sus compañeros comprendieran el significado de la palabra, se evidenció el esfuerzo y el disfrute que experimentaron, permitiendo que practicaran el idioma sin presiones, reduciendo la ansiedad y animándolos a expresarse libremente fortaleciendo sus habilidades lingüísticas. Se evidenció un muy buen trabajo en equipo, donde ellos aprendieron a comunicarse eficazmente, a escuchar a sus compañeros y a expresar sus ideas de forma clara. Se dio cumplimiento al alcance del objetivo propuesto que estaba relacionado con la implementación de las actividades lúdicas, con el fin de reducir el temor en los estudiantes, mejorando la confianza y la fluidez experimentando el idioma en contextos menos formales.

Al realizar la planificación y ejecución cuidadosa de estas actividades lúdicas en relación a los objetivos y las necesidades específicas de los estudiantes, se logró un balance entre el entretenimiento y el aprendizaje asegurando que cada actividad cumpliera con el propósito educativo que se tenía planteado. Con la implementación de los materiales lúdicos se logra capturar la atención de los estudiantes de manera más efectiva que a través de los métodos tradicionales, con estos se promueve el aprendizaje activo de forma natural, no solo mejorando las habilidades lingüísticas sino también las sociales tales como el trabajo en equipo, el respeto, la empatía y la resolución de conflictos que como bien sabemos son competencias fundamentales para el desarrollo en este mundo que está cada vez más interconectado. Este tipo de enseñanza facilitan la memorización y la retención del vocabulario y de las estructuras gramaticales, ya que los estudiantes tienden a recordar mejor la información cuando está asociada a experiencias significativas, lúdicas y divertidas, esto es gracias a las emociones que juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje.

La ejecución de la tercera sesión se llevó a cabo el día 24 de octubre en el segundo bloque de clases que está comprendido entre las 9 a m hasta las 11 a m dentro del salón de clases de grado tercero, para el desarrollo de esta actividad se le asignó a cada estudiante un departamento de Boyacá que sería el que estaría representando en el programa televisivo "Little Linguists" los estudiantes tenían el reto de poner en práctica en primer lugar sus habilidades y destrezas en actividades de talento dónde demostrarían la apropiación de las temáticas trabajadas durante estas sesiones evidenciando la seguridad y tranquilidad suficiente frente a la ejecución de ejercicios órales en público, cada estudiante decidía con qué tipo de actividad cultural participaría, ya fuera con canto, recitación o dramatización, se les brindó un tiempo prudente para que se prepararan y expusieran de la mejor manera posible. Esta actividad fue implementada como una estrategia lúdica evaluativa con el objetivo de evaluar si las estrategias lúdicas y didácticas aplicadas en las sesiones anteriores habían logrado que los estudiantes superarán el miedo y la inseguridad frente a la adquisición del inglés promoviendo un ambiente de comodidad y confianza en la clase. El tiempo asignado para la preparación de cada estudiante para que realizaran la práctica del vocabulario, las frases, la pronunciación correcta de las canciones o cortos guiones teatrales fue prudente y fue una buena alternativa ya que se evidenció el trabajo en equipo entre ellos, dejando de lado la rivalidad que en algún momento existió, se les brindó apoyo emocional y refuerzo positivo para fomentar la seguridad al hablar en un segundo idioma. Con la implementación de este programa televisivo se pudo medir el objetivo propuesto y se evidenció que los estudiantes participantes habían dejado atrás el miedo a expresarse en inglés, desde el inicio de esta sesión se observó que los estudiantes que antes eran muy reservados y temerosos mostraban un entusiasmo creciente al preparar sus actuaciones, los estudiantes a quienes se les facilitaba este tipo de actividades evidenciaron un alto nivel de

seguridad transmitiendo sentimientos positivos a sus demás compañeros, motivándolos a dar lo mejor de sí mismos. Esta estrategia fue efectiva ya que en un contexto evaluativo donde se implementan herramientas relacionadas con la lúdica y la creatividad, los estudiantes no se sienten intimidados para ser evaluados, sino que perciben el aprendizaje como una experiencia significativa que les permite fortalecer sus capacidades y disfrutar de lo que están realizando. Al momento de dar inicio al programa televisivo los estudiantes evidenciaron tranquilidad tanto así que fueron varios los participantes que querían abrir este concurso, a la medida que se iba desarrollando este ejercicio lingüístico se reflejaba en los rostros de los estudiantes las ganas de querer participar dejando atrás el temor a equivocarse, se denotó también el apoyo emocional entre el grupo de estudiantes, Ya que si en algún momento se les olvidaba una parte de su recitación los demás compañeros lo apoyaban animándolo con palabras motivacionales. Fue todo un éxito ya que los 36 estudiantes participaron de forma libre y espontánea, recibiendo felicitaciones y halagos por evidenciar la seguridad que se quería lograr en cada uno de ellos, este programa televisivo también funcionó como un medio para verificar que las actividades lúdicas aplicadas durante las sesiones propuestas sí habían generado un impacto muy positivo en el grupo escolar ya que al observar las diferentes presentaciones, se evidenció que muchos de los estudiantes que antes evitaban hablar en inglés por tener el miedo equivocarse pudieron desenvolverse con seguridad y tranquilidad demostrando tanto el dominio Del vocabulario como un alto nivel de autoconfianza. Esta actividad resultó ser una herramienta fundamental para evaluar la efectividad que tienen las herramientas didácticas basadas en la lúdica y la entretención, a través de las diferentes propuestas creativas se logró crear un ambiente en el cual los estudiantes dejaron atrás sus temores e inseguridades que venían presentando en la ejecución de las clases de inglés y en su lugar adoptaron actitudes de exploración y disfrute frente a la

adquisición de un segundo idioma. Esta experiencia respalda en su totalidad la implementación de las actividades lúdicas como un medio no solo para enseñar contenidos sino también para potencializar las competencias socioemocionales de los estudiantes que permiten facilitar el aprendizaje en un ambiente espontáneo libre del miedo y la presión. A lo largo de la implementación de las actividades lúdicas propuestas en esta fase investigativa, se pudo apreciar no solo el crecimiento académico de cada uno de los estudiantes participantes sino también el esfuerzo, la dedicación, el compromiso y el entusiasmo, que fueron aspectos fundamentales para lograr un ambiente de aprendizaje enriquecedor para todos, la disposición reflejada en la participación en cada uno de los ejercicios propuestos es un testimonio de responsabilidad y buena apertura para aprender el inglés de una forma innovadora. La valentía que demostraron los estudiantes de grado tercero al presentarse ante sus compañeros, explorando sus nuevas habilidades y venciendo el miedo es la inseguridad es verdaderamente admirable, ya que con este esfuerzo no solo se logró avanzar en la adquisición y dominio del inglés sino también en el fortalecimiento del autoconfianza y la capacidad de enfrentarse a los diferentes retos escolares que se les puedan presentar, el entusiasmo fueron factores decisivos para el éxito de cada actividad transformando el salón de clases en un espacio donde cada sesión era una oportunidad para aprender y divertirse al mismo tiempo. Es evidente que el aprendizaje de un idioma extranjero requiere de mucha perseverancia y disposición para salir de la zona de confort, es por esto por lo que se hace el reconocimiento a los participantes de grado tercero por la entrega y participación reflejada en este proceso, que no solo facilitaron la labor docente, sino que enriquecieron la experiencia educativa, donde el aprender el inglés se convirtió en una aventura compartida y significativa.

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

Nos encontramos en un mundo cada vez más globalizado, en el cual el tener el dominio del idioma inglés es una habilidad fundamental para cualquier persona. Conocer y manejar el inglés tiene también un impacto positivo en la autoestima y la confianza de los estudiantes, ya que, al participar en actividades como juegos, presentaciones, debates, concursos, ellos logran superar sus miedos y se sienten más seguros de sí mismos. Sin embargo, muchos niños enfrentan el miedo y la inseguridad al aprender este idioma. Para abordar este desafío, se llevó a cabo la implementación de una serie de actividades basadas en la creatividad y la lúdica, diseñadas específicamente en ayudar a los estudiantes a superar sus inhibiciones y fomentar el interés, las fluidez y las ganas por aprender el idioma, estos ejercicios educativos se llevaron a cabo durante un tiempo prudente donde se pudo evidenciar una mejor actitud y disponibilidad por parte de los estudiantes, los resultados obtenidos fueron altamente positivos confirmando la efectividad de este enfoque basado en la lúdica y los grandes beneficios que trae en la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado tercero.

No obstante, se presentaron retos ya que algunos niños al comienzo mostraron resistencia arraigada a experiencias negativas que habían vivido, sin embargo, estas dificultades se convirtieron en oportunidades de motivación donde cada mínimo logro era celebrado, así los niños y niñas comenzaron a ver el aprendizaje del inglés como una aventura y no como una obligación. A medida que se iba avanzando se podía denotar el cambio en la actitud de los estudiantes, impulsando su autoestima y mejorando en este aspecto. La falta de tiempo para la elaboración de los materiales lúdicos, fue un desafío significativo, debido a que se tenían otros compromisos universitarios y laborales, convirtiéndose la jornada diaria en un reto casi difícil de cumplir; dentro de las estrategias planteadas para la mejora de este aspecto estuvo, la

organización de un cronograma personal de actividades distribuyendo de una mejor manera el tiempo, aprovechando también las herramientas y las plataformas en línea que ofrecían plantillas y materiales pre- diseñados que permitieron ahorrar un poco más de tiempo optimizando la elaboración de los materiales.

Este proceso investigativo estuvo basado en la responsabilidad, la creatividad y el alcance de las metas propuestas, que fueron elementos cruciales en la ejecución de las actividades diseñadas que buscaban fomentar un ambiente escolar seguro y enriquecedor. Con la implementación de las dinámicas lúdicas se podrán establecer las normas de conducta dentro y fuera del aula de clases, creando juegos donde los estudiantes participen de forma autónoma en la elaboración de reglas que les dará un gran sentido de propiedad y responsabilidad en su entorno educativo. Otra estrategia sería la creación de un espacio dedicado a la creatividad donde se les permita a los estudiantes realizar juegos y actividades de su agrado, fomentando la expresión emocional, cultural y social adquiriendo conocimientos de forma libre y espontánea.

La adquisición de un segundo idioma, generalmente se asocia con la memorización de reglas gramaticales, sin embargo, en esta propuesta se ha dado un enfoque dinámico donde el aprendizaje del idioma fue por medio de la lúdica, implementando herramientas, estrategias y recursos que permitieron superar el miedo a cometer errores, siendo este un factor que estaba obstaculizando el proceso formativo del grupo escolar.

La planeación pedagógica es un elemento indispensable en el proceso escolar, porque permite crear experiencias de aprendizaje significativas, garantizando que el contenido sea un puente de aprendizaje para el estudiante, facilitando la adquisición de habilidades y competencias.

## Conclusiones

La planeación diseñada en esta propuesta fue apropiada respecto a la población estudiantil del grado tercero de la Institución Educativa Académico de Paipa, ya que en base a los resultados obtenidos de la observación y la aplicación de la encuesta se pudo deducir que el miedo y la inseguridad presentada por los estudiantes derivaba de diversos factores entre estos la poca exposición al idioma dentro y fuera del entorno escolar, el temor a ser juzgados por sus compañeros al momento de cometer algún error y las experiencias pasadas en relación a los resultados obtenidos en las evaluaciones que les generaron ansiedad, además la poca implementación de metodologías creativas adaptadas al nivel de desarrollo contribuyeron a que los estudiantes percibieran el inglés como una asignatura difícil y alejada de su cotidianidad. Se diseñaron e implementaron actividades lúdicas como dinámicas grupales, concursos, juegos, canciones y los recursos visuales que se alinearon muy bien con las características de los estudiantes teniendo en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo y emocional, los estilos de aprendizaje y sus intereses escolares facilitando la conexión con el idioma transformando las clases en experiencias significativas y enriquecedoras, demostrado ser efectivas para captar el interés de los estudiantes y reducir los niveles de ansiedad que antes presentaba.

Este enfoque lúdico contribuyó a la reducción del miedo y la inseguridad frente al aprendizaje del inglés mejorando de forma notoria la motivación, participación y rendimiento, favoreciendo la confianza y la exposición de los estudiantes para interactuar en inglés, este éxito se dio gracias a la planificación detallada y la ejecución de las actividades planeadas apropiadas al nivel educativo de los estudiantes; sin embargo se pudo detectar algunas áreas de mejora en cuanto a la implementación continúa de estos recursos realizando una evaluación progresiva

individual de cada estudiante para conocer el avance obtenido involucrando también el contexto familiar debido a que este influye en las actitudes hacia el aprendizaje del idioma.

Dentro de las dificultades que se presentaron en este proceso fue el ajuste de las actividades para atender a las diferencias individuales en cuanto a la confianza al expresarse en inglés ya que mientras algunos estudiantes se adaptaban rápidamente a las dinámicas lúdicas otros necesitaban de más apoyo para sentirse cómodos y seguros, para darle solución a esta situación se hicieron algunas adaptaciones en el nivel de dificultad de las actividades lo cual permitió que todos los estudiantes se sintieran incluidos y pudieran participar a su propio ritmo.

Uno de los cambios más significativos fue la mejoría en cuanto a la orientación del enfoque centrado en el estudiante ya que el diseño de las actividades estará basado más en las necesidades y los estilos de aprendizaje individuales valorando las diferencias y fortaleciendo las capacidades que cada uno de ellos posee, priorizando no solo en las actividades que divierten, sino que facilitan el logro de los objetivos académicos de forma estructurada.

Para asegurar un seguimiento adecuado del progreso individual de los estudiantes sería bueno diseñar e implementar una evaluación formativa que permitan no solo valorar el aprendizaje académico sino también el actitudinal.

Finalmente se pudo evidenciar la buena disposición de los estudiantes en esta propuesta ya que el cambio de actitud en las clases fue un indicador claro que dio a entender que los objetivos se cumplieron, el ambiente positivo que se creó en el aula ha permitido facilitar que los estudiantes practiquen sin temor y que los resultados académicos hayan mejorado notoriamente siendo esto una señal clave de este avance.

### Referencias Bibliográficas

- Borja, D. (1998). *El juego infantil*. Barcelona, España: Aikos-Taus.  
[https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- Candela Borja. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes*. Ecuador: ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Castañeda, L. (2013). *El gerente de aula como agente de innovación lúdica en la enseñanza del inglés*. Discolar. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4716698>
- Córdoba, Z. (2016). *Implementing Task-Based Language Teaching to Integrate Language Skills in an EFL Program at a Colombian University*. Issues in Teachers Professional Development. [http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-07902016000200002](http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902016000200002)
- Genesee, F. (1994). *Integrating language and content: Lessons from immersion*. Center for Research on Education. Diversity & Excellence.  
<https://escholarship.org/uc/item/61c8k7kh>
- Guerrero González, S. (2013). *Sobre la aplicación de la perspectiva sociolingüística al estudio de la variación discursiva*. Santiago, Chile: Onomázein.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134530174019>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Harlow, England: Pearson Longman. <https://archive.org/details/practiceofenglis0000harm>

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Países Bajos: Alianza Editorial.

<https://www.alianzaeditorial.es/libro/humanidades/homo-ludens-johan-huizinga-9788420608532/>

Juan A., García I.; (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*.

Colima: Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5524590>

Krashen, S. D. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*.

California: Pergamon Press Inc. <https://archive.org/details/secondlanguageac0000step>

Labrador, & Morote. (2008). *El juego en la enseñanza de ELE*. Revista electrónica internacional.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2801688>

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2006). *Estándares básicos de competencias en*

*lenguas extranjeras: inglés*.

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>

Mercau, M. V. (2004). *La enseñanza escolar temprana del inglés*. Reino Unido: Panorama

Editorial. <https://studylib.es/doc/6701438/la-ense%C3%B1anza-escolar-temprana-del-ingl%C3%A9s>

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2013). *Metodologías que transforman*.

[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Estándares básicos de competencias.

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Montessori, M. (1870-1952). *María Montessori*. Toluca México: Coatepec.

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-78902021000700030](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000700030)

Peñafiel Mercado, I. D., Mercado Pérez, R. S., & Petro Romero, V. (2015). *Las flashcards como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de vocabulario de inglés en estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo*. Colombia:

Doctoral dissertation. <https://www.redalyc.org/journal/5717/571763394009/>

Pérez. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*.

Facultad de Educación. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/7509>

Tobón., S. T. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.* Centro de Investigación en Formación y Evaluación .

Bogotá, Colombia: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ajmartinezcar\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EnLiHLe-7aJDjr0dkHKY-MEB8N0Yqm0Bf-IWcck2w6EWtQ?e=gAB6pL](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ajmartinezcar_unadvirtual_edu_co/EnLiHLe-7aJDjr0dkHKY-MEB8N0Yqm0Bf-IWcck2w6EWtQ?e=gAB6pL)