

**Fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la institución
Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia
de aprendizaje**

Yennifer Daniela Daza González

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

Como opción de grado, este estudio es el resultado de un ejercicio de investigación formativa que nos permite pensar y reflexionar en la investigación y la práctica educativa desde mi rol como docente. En este estudio participaron estudiantes de cuarto y quinto grado de primaria, de la institución educativa de Concentración en Desarrollo Social del municipio de Saravena, departamento de Arauca. Esta propuesta tiene como objetivo principal crear una secuencia didáctica que incorpore el juego como estrategia de aprendizaje a través de diversos recursos, entre ellos canciones, juegos de rol y adivinanzas. Esto nos ayudará a abordar los diversos estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes, para mejorar su dominio del idioma inglés y evaluar el funcionamiento de esta estrategia en ellos, en cada una de las actividades realizadas se tiene en cuenta las características de los estudiantes y su contexto social, como eje fundamental se busca motivar a los estudiantes a aprender una segunda lengua y la utilidad importancia que esto puede traer a sus vidas, reconociendo que el inglés es una idioma universal y en este proceso de globalización que hoy día estamos viviendo, es crucial el saber un nuevo idioma, en este caso nos centramos en el proceso adquisición de esta lengua meta en nuestros niños y niñas de la institución educativa ya mencionada.

Palabras clave: Estrategia, aprendizaje, investigación, didáctica

Abstract

As a degree option, this study is the result of a formative research exercise that allows us to think and reflect on research and educational practice from my role as a teacher. Fourth and fifth grade students from the educational institution of Concentration in Social Development of the municipality of Saravena, department of Arauca, participated in this study. This proposal has as its main objective to create a didactic sequence that incorporates the game as a learning strategy through various resources, including songs, role-playing games and riddles. This will help us address the diverse learning styles of our students, to improve their command of the English language and evaluate the functioning of this strategy in them, in each of the activities carried out, the characteristics of the students and their social context are taken into account, as a fundamental axis we seek to motivate students to learn a second language and the usefulness and importance that this can bring to their lives, recognizing that English is a universal language and in this process of globalization that we are experiencing today, knowing a new language is crucial, in this case we focus on the acquisition process of this target language in our boys and girls of the aforementioned educational institution.

Keywords: Strategy, learning, research, didactics

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	15
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico	21
Implementación.....	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones.....	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

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

Introducción

Los estudiantes objeto de esta investigación son niños y niñas de los grados cuarto y quinto, del colegio Concentración de Desarrollo Rural de básica primaria, sus edades varían entre los 9 y 12 años, y viven en el barrio Galán y sus alrededores, del municipio de Saravena departamento de Arauca, el estrato socioeconómico es de nivel 1 y 2, y sus creencias religiosas son cristiana y católica.

Por otra parte, la institución maneja un enfoque tradicional razón por la cual esta investigación sobre implementar el uso del juego como herramienta de enseñanza, es algo novedoso para los estudiantes, y se prevé poder abordar las múltiples formas en que los alumnos aprenden, y finalmente poder evaluar si con esta nueva estrategia, los niños producen un aprendizaje más duradero y significativo. frente a la materia inglés.

Es preciso mencionar que en la actualidad la educación busca el bienestar y confort del estudiante, procurando que el contexto educativo sea adecuado para generar experiencias agradables y un aprendizaje significativo, por ello es importante que los profesores busquen alternativas innovadoras para fortalecer las habilidades y conocimientos de los estudiantes, en esta investigación llevaremos a cabo en la práctica educativa, el juego como herramienta de aprendizaje, teniendo en cuenta que hay estudios previos que nos habla sobre la importancia de la dinámica en el aula y en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.

Teniendo en cuenta lo anterior, en el presente estudio se dará a conocer el tema de mi propuesta pedagógica, el cual está dirigido en cómo fortalecer las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural, mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, basado en la aplicación de una secuencia didáctica, durante el cuarto periodo académico de la institución del año 2024, cabe

resaltar que esta investigación se hará de forma presencial en el aula de clases, en donde el docente tiene la tarea de percibir la forma en que los estudiantes adoptan estrategia para aprender inglés.

De acuerdo a lo mencionado, se estará realizando una investigación de inmersión en donde se usan diferentes juegos y actividades dinámicas con recursos didácticos, juego de roles, trabajo en equipo, canciones, juegos de completar, sopas de letras, entre otros, con el fin de que los estudiantes exploren sus distintos estilos de aprendizaje y de esta forma poder fortalecer las habilidades lingüísticas de los niños y niñas, para lograr así un aprendizaje significativo en donde aprender sea algo divertido y ameno.

Para finalizar, se puede decir que mi pregunta de investigación es pertinente, ya que los estudiantes podrán tener otra perspectiva sobre el aprendizaje de inglés, y las diferentes herramientas didácticas que se implementarán en el aula, les permitan mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés, facilitando su aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los estudiantes objeto de esta investigación, son de la institución educativa Concentración de Desarrollo Rural, son de básica primaria de los grados cuarto y quinto, sus edades están entre los 9 y 12 años, los cuales viven en el barrio Galán y sus alrededores del municipio de Saravena, el estrato socioeconómico es de nivel 1 y 2, sus creencias religiosas son cristiana y católica.

La institución maneja un enfoque tradicional por lo tanto esta investigación sobre el uso del juego como herramienta de aprendizaje, es algo novedoso para los estudiantes, y se espera poder abordar las diferentes formas en que los estudiantes aprenden, y poder evaluar al final si con esta nueva estrategia los chicos crean un aprendizaje significativo y a largo plazo, en el área de inglés, según Naranjo (2009) uno de los factores más importantes para favorecer la participación activa del estudiante en la actividad de aprendizaje, es la motivación bien dirigida a lo largo de todo el proceso educativo.

En la institución educativa concentración de desarrollo rural, el inglés se ha vuelto una materia aburrida y de poco interés para los niños, el modelo de enseñanza que se usa es el tradicional, el cual se basa en traducciones y repeticiones, este método hace que los niños perciban las clases como algo monótono y aburrido, debido a esta problemática presente en el plantel educativo, esta investigación busca indagar de qué manera al usar el juego como estrategia de aprendizaje, los niños pueden desarrollar interés a la hora de aprender inglés, y así lograr un aprendizaje significativo, y además se busca aprovechar sus habilidades físicas, e intelectuales y su energía a la hora de jugar, las dinámicas también fortalecen el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo, de esta forma se mejoramos las habilidades lingüísticas de los

estudiantes, de forma dinámica y atractiva, buscando el confort de los niños a la hora de aprender.

Malgren (2011) afirma que el uso del juego como herramienta de enseñanza (que puede incluir la actuación, la interpretación y el canto) es una forma en que los educadores pueden ayudar a sus alumnos a aprender un nuevo idioma. El juego ayuda a las personas a aprender gracias a esto.

El objetivo de esta idea es tener un efecto beneficioso en los estudiantes y a su vez dar ideas a la institución de cómo abordar el desánimo o desinterés de los estudiantes frente a determinadas materias, buscando alternativas que promuevan el aprendizaje y el interés a la hora de aprender, para esta investigación es importante que el docente cree una relación amistosa y accesible con los estudiantes, para que así los niños no vean el inglés como algo difícil u obligatorio de aprender, sino algo divertido e interesante, por lo tanto el papel del docente en este proyecto es fundamental.

Pregunta de Investigación

¿Cómo se pueden fortalecer las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje durante los últimos cuatro meses del año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje durante, los últimos cuatro meses del año 2024

Objetivos Específicos

Implementar actividades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Identificar como las actividades lingüísticas fortalecen el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Evaluar como las actividades lingüísticas en ingles favorecen el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El inglés muchas veces es percibido por los estudiantes como algo aburrido y difícil de aprender, por tal razón el docente debe ser un actor innovador que proporcione diferentes herramientas, basándose en el contexto y en las cualidades generales de su población, en este caso, los niños por universalidad son entusiastas, y disfrutan hacer actividades que les proporcionen risas.

Siguiendo esta línea, es importante tener en cuenta que todo ser humano participa en la actividad del juego. En la ontogénesis humana, los etólogos la han vinculado a un patrón de comportamiento potencialmente establecido que se ha ido arraigando a lo largo de la historia de la especie. (filogénesis). La mejor manera de determinar el papel fundamental que debe desempeñar a lo largo del ciclo vital de cada persona es observar su universalidad. Aunque suele estar vinculado a la infancia, en realidad aparece en cualquier etapa de la vida de una persona, incluida la vejez. Montañez, Parras & Sánchez (2000)

De acuerdo con el autor no debemos desestimar el juego como parte fundamental del aula de clases, por el contrario, vale la pena darle un papel principal, reconociendo que, a través de dinámicas, podemos lograr que nuestros estudiantes aprendan de una manera feliz y desarrollen sus habilidades lingüísticas sin poner barreras.

Según Piaget (1959) en la infancia los seres humanos necesitamos jugar, porque es la única forma que tenemos para interactuar con nuestra realidad, de acuerdo a esta afirmación jugar sobre determinado tema permite que el niño al tener un contexto real acoja mejor el conocimiento, por lo tanto existe la posibilidad de que el conocimiento sea a largo plazo y no solamente aprenden para el momento, como hoy día vemos que sucede, un estudiante se aprende un listado de 50 verbos en inglés para pasar una evaluación y al otro día no recuerda ninguno,

diferente a si se les enseña con un juego de mesa en el que deban recordar la actividad con la acción y formar parejas, con esta dinámica el niño aprende de la mejor forma que sabe, haciendo las cosas con entusiasmo e interés real por aprender nuevos conocimientos.

Vygotsky en su teoría constructivista Cree que las experiencias sociales y la participación son las mejores maneras para que los niños aprendan, y que el juego es una herramienta sociocultural que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades intelectuales. MEN (2006), de esta manera podemos afirmar que el juego les permite a los estudiantes aprender por medio del trabajo en equipo, y la interacción con el medio, por lo que sin duda esta propuesta de investigación nos lleva a profundizar sobre los beneficios, no solo a nivel intelectual sino social, con el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

Por otra parte, esta investigación nos permite indagar a fondo a los docentes, estrategias para influir en las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje de un segundo idioma como algo interesante, llamativo y apasionante, al llegar a los colegios se refleja la apatía de los estudiantes hacia el área, razón por la cual me he propuesto investigar cual es la reacción y qué efectos tiene en cuanto a la adquisición de nuevos conocimientos y la felicidad de aprender, promoviendo la motivación en los estudiantes y permitiéndoles desarrollar las capacidades propias de su edad, la incorporación de sus habilidades físicas y contacto directo con su entorno.

Según Gallardo (2018) el juego facilita una asimilación más rápida y eficaz de todo lo aprendido. y será más sencillo motivar al niño, se subraya así el valor de las actividades lúdicas en el aula. En este sentido: jugar es lo que más les gusta a los niños, teniendo como referencia lo que nos dice este autor, podemos concluir que como en esta investigación buscamos que el niño aprenda de forma fácil nuevos conocimientos en inglés, y que estos sean a largo plazo y no solo por el momento, entonces el juego es la mejor ruta, para lograr que nuestros objetivos.

Para finalizar, considero que como docentes debemos ser críticos en nuestra forma de enseñar y reconocer que los estudiantes perciben del conocimiento de la forma en que nosotros lo llevamos al aula, de esta forma si basamos nuestras clases en métodos tradicionales, de repeticiones y lecto escritura, o el uso de guías, que lo que hacen es desmotivar a los estudiantes, y podemos llevarlos a “una desilusión generalizada” (Glaserfeld, 1993, p 8). Lo cual hace que exista ese distanciamiento entre, el docente y el estudiando, sin permitir que los estudiantes quieran aprender para nutrirse y no para obtener notas en el momento.

Sin más que aportar pretendo que esta investigación sirva como un avance en mi actuar docente, para implementar diferentes estrategias a la hora de enseñar, teniendo en cuenta la importancia de brindar confort a los estudiantes durante la adquisición de conocimientos, y promoviendo el buen ambiente en el aula de clases.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Los seres humanos nos hemos caracterizado por nuestra capacidad de ser resilientes y evolucionar a partir del tiempo o cualquier problemática que se presente en nuestro contexto, y es así como avanzamos ya sea de forma individual o grupal, este trabajo está basado en la investigación de como el juego impacta de forma positiva en el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso tenemos en cuenta que dentro del rol del niño esta realizar actividades de juego y que es algo que generalmente disfruta al relacionar la actividad con su contexto real.

De acuerdo con los estándares básicos por competencias, para los grados cuarto y quinto de primaria, explica cómo se utiliza el juego en el proceso educativo., es así como el aspecto ontológico de esta investigación se relaciona directamente con los estándares que nos da el ministerio de educación frente a como formar a nuestros estudiantes en lenguas extranjeras con el fin de mejorar la calidad educativa por competencias.

Por otra parte, Medina y Tobón (2010) nos dicen que “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral” (p. 91). De esta forma como docentes tenemos el deber de tener en cuenta el contexto, edad y otras características de nuestros estudiantes a la hora de impartirles clases, y es así como esta variable de usar el juego como enseñanza de aprendizaje se adapta a la edad y características de nuestra muestra de investigación, la cual busca que el estudiante mediante el juego desarrolle competencias que fomenten su aprendizaje de una segunda lengua, logrando adquirir conocimiento significativo a largo plazo, y no como sucede usualmente que los niños aprender con métodos tradicionales de repetir y transcribir, pero este conocimiento solo les dura unos días.

Agregando a lo anterior, Medina y Tobón (2010) Transmiten la importancia de las competencias de un individuo: La formación basada en competencias no significa que alguien sea competitivo si se le forma únicamente para dominar a otros o conseguir más poder, sino que se le forma para lograr el bien de forma cooperativa. La capacidad de integrarse en una tarea con otros es la definición de competencia; en otras palabras, desarrollar la propia competencia implica un entrenamiento en las concepciones socio laborales, culturales y personales.

En este proyecto mi propuesta de investigación. se basa en mejorar las capacidades lingüísticas de los estudiantes en la adquisición de una segunda lengua, en este caso el inglés, mediante la integración del juego como herramienta de aprendizaje y la implementación de una secuencia didáctica. Es preciso mencionar que este proyecto pedagógico busca fomentar el aprendizaje por competencias, ayudando a que cada estudiante se motive e incentive a aprender inglés, mediante el juego como actividad lúdica de aprendizaje. De acuerdo con el MEN (2006): El aula es un entorno excelente tanto para aprender como para adquirir inglés porque permite a los estudiantes construir escenarios atractivos, interactuar con información comprensible, experimentar contextos lingüísticos y deducir reglas al presentar mensajes que las contienen.

Cabe resaltar que en la secuencia didáctica y en mi rol como docente en esta investigación, se tienen en cuenta los estándares básicos en cuanto a la enseñanza de inglés, que nos orientan en nuestro proceso de enseñanza – aprendizaje, a alentar a los alumnos de la institución educativa concentración de desarrollo rural a aprender de manera significativa, y también orientar una formación integral en nuestros niños, así nos dice el MEN (2006) “los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés se consideran, desde su lanzamiento en 2006, como una herramienta fundamental en la construcción de una educación de calidad” (p.3).

Además, algunas de las competencias que se implementaran en esta investigación por medio de la secuencia didáctica son: trabajo colaborativo, la comunicación asertiva, la autonomía y el uso del juego como herramienta didáctica, todo esto guiado por los estándares básicos para la enseñanza de inglés, estas competencias nos permiten mejorar las habilidades lingüísticas de nuestros estudiantes.

Para finalizar es importante tener en cuenta que, en nuestro quehacer como docente, es fundamental poseer competencias que nos ayuden a desempeñar nuestro rol de una manera eficaz, por lo tanto Medina y Tobón (2010) expresan que: El aula es un entorno excelente tanto para aprender como para adquirir inglés porque permite a los estudiantes construir escenarios atractivos, interactuar con información comprensible, experimentar contextos lingüísticos y deducir reglas al presentar mensajes que las contienen.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada el juego la mejor herramienta, para alcanzar el objetivo fortalecer las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje durante, los últimos cuatro meses del año 2024.

Las actividades propuestas abordan específicamente la serie de objetivos particulares creados para la investigación. En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en implementar actividades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego.

Como estrategia de aprendizaje, se estableció que al inicio de la clase se proponga una dinámica de calentamiento llamada presentación personal mediante un juego llamado: la papa cliente, que consiste en que el docente dice hot potato varias veces, mientras tanto los estudiantes van pasando un objeto que hará el papel de la papa, a quien le quede “la papa” debe decir oraciones sobre su presentación personal, buscando así romper el hielo y motivar a los estudiantes.

Esta actividad dura alrededor de 15 minutos, posteriormente en el momento intermedio de la clase, se presenta el tema que se va a trabajar, usando flas cards, en este caso sobre el presente simple, la rutina diaria, su uso, estructura y gramática, se enseña a los estudiantes el tema relacionado de vocabulario y frecuencias de tiempo y conectores, que son importantes al momento de hablar sobre la rutina diaria. Como parte de cierre de esta actividad los estudiantes hacen preguntas sobre las dudas que tienen frente al tema, y el uso en su contexto diario.

Adicionalmente, como producto que se puede analizar, se encuentra que los alumnos aprenden a expresar su rutina diaria de forma verbal y escrita, así mismo el uso, gramática del presente simple. Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en Identificar como las actividades lingüísticas fortalecen el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Se estableció que como Saberes previos, los estudiantes hablan en español sobre las actividades que hacen diariamente y relacionan estas con las flash card que la docente les muestra sobre las actividades diarias en inglés, Como parte de la gestión del conocimiento se presenta un ejercicio en donde se dividen los estudiantes en 5 grupos, en el que los estudiantes deben ir a una caja y elegir las palabras para armar oraciones cortas sobre su rutina, las llevan al tablero y las pegan, para finalizar la actividad el docente da el visto bueno a las oraciones que los estudiantes armaron en el tablero para elegir el grupo ganador y así darles un dulce como incentivación al trabajo en equipo., y como producto susceptible para el análisis se obtiene que los estudiantes, aprendan a expresar su rutina diaria de forma verbal y escrita.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en Evaluar como las actividades lingüísticas en inglés favorecen el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Con el fin de evaluar los saberes adquiridos por los estudiantes a lo largo de la sesión y con cada actividad planteada, los estudiantes crean un párrafo con su propia rutina, posteriormente el docente califica y da retroalimentación a los errores del ejercicio, y como

producto susceptible para el análisis se obtuvo que los estudiantes, aprenden a redactar un párrafo corto sobre, teniendo en cuenta el uso de los conectores vistos.

El diseño y recuperación de la información se realizó bajo mediación pedagógica, la cual tuvo como objetivo potenciar el aprendizaje de los estudiantes y alcanzar los siguientes resultados, ya que este estudio se alinea con la investigación educativa.: El estudiante aprende a usar el presente simple, con su respectiva estructura y gramática, con el tema de mi rutina diaria. El estudiante amplía su vocabulario con nuevas palabras sobre sus actividades cotidianas, y conectores. El estudiante redacta oraciones cortas, usando el presente simple.

Enfoque Didáctico

Esta investigación está limitada por una estrategia didáctica que se alinea al desarrollo de competencias., particularmente, de investigar como desde nuestro rol docente podemos ser partícipes en mejorar el sistema educativo , buscando nuevas estrategias de enseñanza con las cuales podamos lograr que los estudiantes se sientan motivados y se les facilite adquirir nuevos conocimientos, a partir de esto busco indagar en como el juego promueve la adquisición de nuevos saberes en el área de inglés en los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución educativa Concentración de Desarrollo Rural, ubicada en Saravena, departamento de Arauca.

Es por ello que, se afirma que en esta secuencia didáctica, el juego es la mejor herramienta que facilitará, conquistas relacionadas con eliminar la brecha que existe en la educación rural y urbana, sabemos que el nivel de inglés en el campo es bajo, y es así como por medio de estrategia lograremos hacer que los niños y niñas de esta institución logren ver el inglés como una materia divertida, y que aprender es fácil, así logramos fortalecer sus habilidades lingüísticas y a la vez cambiar la percepción que tienen de que el inglés es difícil y aburrido, aunque esta institución está ubicada en el área urbana de la ciudad cabe resaltar que la gran mayoría de su población estudiantil son chicos campesinos, o niños y niñas que por su bajo nivel educativo o problemas de convivencia en otras instituciones no son recibidos.

Considero que con esta secuencia didáctica y trabajo investigativo, se logra promover la equidad y esa construcción al proyecto de vida de los estudiantes, quitándoles limitantes, por contexto local, por creencias ambiguas , por desigualdad social, en fin, buscamos crear u una posibilidad de que estos niños que de algún modo son estigmatizados y creen que no pueden mejorar su nivel de inglés, si logren hacerlo y lo mejor es que lo harán desde su realidad y su contexto, desde su etapa de ser niños.

Por otra parte, si nos hacemos la pregunta: ¿qué es lo que normalmente amamos hacer a los 10,11 y 12 años? La respuesta sería jugar, y es esta la razón por la que considero que el juego es la mejor estrategia para romper barreras y lograr los objetivos de esta investigación.

Basada en toda esta indagación de los trabajos de algunos autores nombrados y desde la experiencia propia, me gustaría hacer un llamado a reflexionar a todos los docentes y padres de familia, sobre el tipo de relación que mantenemos con nuestros niños y niñas a la hora de impartirles conocimientos nuevos, y en qué tipo de ciudadanos queremos que se conviertan cada uno de estos niños, sobre todo teniendo presente que el objetivo de la educación es formar personas capaces de construir su propio proyecto y contribuir al fortalecimiento de una democracia sólida y estable. Men (2013).

Además, es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos: Naranjo (2009), Malgren (2011), Montañez, Parra y Sanchez (2000), Piaget (1959), Gallardo (2018), Glasersfeld (1993), Medina y Tobón (2010) y el Ministerio de Educación Nacional (2006-2013), Su objetivo compartido es desarrollar las habilidades de los niños y jóvenes para que puedan crecer y convertirse en adultos democráticos capaces de participar en el cambio social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia el juego la mejor herramienta, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como: Naranjo (2009), Malgren (2011), Montañez, Parra y Sanchez (2000), Piaget (1959), Gallardo (2018), Glasersfeld (1993), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, el individuo aprende mejor desde su contexto real, el juego es una forma de interactuar con los niños desde su realidad, los docentes debemos ser críticos y reflexivos sobre como llevamos el conocimiento al aula y como queremos que los estudiantes perciban estos saberes.

En ese sentido la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en analizar como los niños adquieren un conocimiento significativo y a largo plazo , a través del juego como estrategia y herramienta educativa, buscando así que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea ameno y nutritivo, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque continuar usando los métodos tradicionales de lecto escritura y repetición, es lo que nos ha llevado a que nuestros estudiantes, sientan pereza y apatía a la hora de aprender inglés como lengua extranjera, y además se vuelven clases monótonas y aburridas, razón por la cual se crea una barrera en la adquisición de nuevos conocimientos, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para lograr que los estudiantes, mejoren sus habilidades lingüísticas en el área de inglés, de una forma divertida y atractiva para ellos, teniendo en cuenta su contexto y su edad, es así como el juego consideramos es la mejor estrategia.

Lo anterior teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico logra tener mayor interés en las clases de inglés, y así mismo sentir una gran motivación por aprender, también han mejorado significativamente la pronunciación , la escritura, y el escucha y la lectura, y de acuerdo con las observaciones hechas en clase, y los registros fotográficos, los trabajos realizados en clase, la recolección de los momentos importantes en los diarios de campo, se encuentran trabajando en lograr que los estudiantes, quieran cada día aprender más inglés, y lo hagan mejorando sus habilidades lingüísticas, usando el juego, fomentando así la participación y permitiéndoles desarrollar sus capacidades como niños.

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 actividad numero 1 la cual consiste en romper el hielo con una actividad de calentamiento, basada en el juego, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la presentación personal de cada estudiante usando estrategias didácticas en el este caso, la dinámica de la papa caliente.

En ese sentido la secuencia didáctica, son las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con lograr que los estudiantes de la concentración de desarrollo Rural, aprendan inglés de una forma divertida de acorde a sus edades y contextos, buscando así fortalecer sus habilidades lingüísticas y aumentar sus conocimientos en esta área, lo cual tendrá 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 docente investigador, fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el papel tan importante que ejerce un docente en el aula y en como la forma en que llevamos los conocimientos al salón , favorece a que los niños, puedan aprender de una forma u otra, en este caso puntual que es el uso del juego como herramienta o estrategia de aprendizaje, puedo decir que los niños, adoptan muy bien esta ,metodología, debido a que por sus edades y estar en una etapa de infancia, lo que ellos más disfrutan hacer es divertirse, razón por la cual esta investigación fue positiva, y hoy día sé que puedo encaminar mi actuar como futuro docente, siendo innovador y saliendo de los métodos tradicionales, por unos más dinámicos y atractivos para los estudiantes, que a su vez permitan alcanzar los objetivos de la clase.

Implementación

Esta actividad se realizó con estudiantes del grado quinto, y tiene como objetivo que los estudiantes hagan su presentación personal en inglés, la idea es que usando el juego como estrategia los niños y niñas, pierdan el miedo a hablar sobre ellos en inglés, lo primero que hicimos fue organizar el salón en filas sin que quedaran pupitres vacíos, para que fuese fácil lograr pasar mano a mano el objeto con el que se iba a realizar la actividad, esta dinámica es llamada popularmente la papa caliente, consiste en que el profesor dice en voz alta, usando diferente ritmo y tono las palabras Hot potato, mientras tanto los niños van pasando de puesto en puesto un objeto, y el niño que tenga la papa caliente cuando el profesor deje de hablar, pues es el elegido para hacer su presentación personal de una forma breve, como por ejemplo: el nombre, la edad, y lugar de nacimiento.

Esta actividad busca fomentar la participación en clase, debido a que al realizarles algunas preguntas a los niños en la clase pasada, sobre como percibían el inglés, ellos dijeron que era una materia aburrida y muy difícil de aprender, que no les gustaba, además siempre les ponían guías y ejercicios de copiar en el tablero, también dijeron que las tareas las hacían usando Google, en esta conversación la docente les dice que la idea es que aprendan a realizar las actividades ellos mismos en clase para que así puedan realizar las tareas sin necesidad de usar ningún navegador, solo es necesario el diccionario y lo que ven en clase, debido a los comentarios de los niños, se toma la iniciativa de realizar esta dinámica como actividad de calentamiento, para así demostrarle a los estudiantes, que aprender inglés puede ser divertido.

En esta actividad el docente puede evaluar por medio de la observación, los saberes en cuanto a números, y pronunciación, es importante notar como los niños se sienten satisfechos con la clase, e incluso deseaban ser los quemados con la papa caliente para poder decir su

presentación, cabe resaltar que desde el principio de la clase, la profesora les dio reglas de clase, en las cuales se debe respetar al compañero, razón por la cual no hubo burlas entre ellas, en el momento en que alguno cometía un error y así se sentían con libertad para hablar, la actividad tuvo una duración de 15 minutos y como actividades de mejora considero, que los estudiantes deben organizarse en mesa redonda, para así evitar que se tiren el objeto entre ellos y sea más fácil la rotación del mismo.

En la segunda parte de esta actividad el docente empieza por dar una breve explicación sobre cuáles son las actividades que realizamos como rutina diaria normalmente para que así los niños entren en contexto con el tema y los estudiantes hablan en español sobre sus actividades diarias y seguidamente empezamos a relacionar estas acciones con las flash card en inglés, los estudiantes se muestran participativos , hablando de todo lo que hacen en sus días y quieren aprender a decirlo en inglés, los niños hacen varias preguntas sobre el tema, y juegan con el vocabulario.

Como parte de la gestión del conocimiento, se presenta un ejercicio en donde se dividen los estudiantes en cinco grupos de cinco estudiantes cada equipo, estos se eligen por filas, para así no generar discordia entre los niños o que algún estudiante sea excluido, después de formados los grupos, se organiza el salón de manera que los estudiantes estén por grupos; en el medio dejamos dos mesas que nos sirven para la realización de la actividad, la cual consiste en que los estudiantes deben ir y elegir las palabras para armar cinco oraciones cortas sobre su rutina, de forma coherente con las horas de cada actividad. Después las llevan al tablero y usando cinta transparente, previamente colocada en una esquina del pizarrón, para que puedan pegar las palabras, la idea es que todos los integrantes del grupo participen en la actividad, fomentando el trabajo en equipo y compañerismo, en el momento en que el docente dice que empiezan, se

activa el cronometro para iniciar la cuenta y saber que tanto tiempo emplean, el equipo que lo logre en el menor tiempo posible es el ganador.

Durante la actividad los estudiantes, estuvieron participativos, y se les notaba su espíritu de competitividad al querer ganar, ademas los estudiantes todo el tiempo estuvieron atentos al cronometro y a la participación de los demás compañeros. Para evitar desorden en el salón se dio espacio a cada grupo y luego al terminar pasaba el otro grupo.

La actividad tuvo una duración de 55 minutos y como opciones de mejora, considero que hay que realizar este tipo de actividades en un espacio abierto, en el que los estudiantes deban atravesar obstáculos, para así hacer la dinámica más divertida, por ejemplo, pasar por caminos en zig-zag.

Por otra parte, con la implementación de esta actividad, he podido ratificar, que los niños aprenden y adquieren conocimiento significativo , al interactuar con su realidad, y realizando actividades de acuerdo a su edad y su etapa de crecimiento, por lo tanto como docente reflexivo, investigador y crítico, estoy completamente convencida de que el juego es una herramienta o estrategia fundamental en el aula de clase a la hora de enseñar inglés, así se cambia la percepción que los estudiantes tienen de aprender inglés, y se fomenta la participación , el trabajo en equipo y el autoaprendizaje.

Vygotsky en su teoría constructivista, sostiene que las experiencias sociales y la interacción son los principales medios por los cuales los niños aprenden, considerando el juego como una potente técnica de socialización y una herramienta sociocultural que fomenta el crecimiento del potencial intelectual de un niño. MEN (2006).

En esta tercera parte de la sesión, los estudiantes cuentan con conocimientos previos sobre el tema de acuerdo con la explicación del tema y la actividad de juego que ya realizaron en

los momentos anteriores de la sesión que fue el ejercicio en equipo sobre armar su rutina diaria en el tablero.

Con el fin de evaluar los saberes adquiridos por los estudiantes a lo largo de la sesión y con cada actividad realizada, los estudiantes crean un párrafo corto sobre su propia rutina diaria, para este ejercicio, se da un tiempo de 25 minutos para la realización y 20 minutos para la calificación y retroalimentación, la dinámica para calificar es que el estudiante que va terminando levanta la mano para que la docente le dé el visto bueno para levantarse del pupitre y dirigirse al escritorio de la profesora para ser revisado, el niño que termina y es retroalimentado tiene permiso de salir del salón a realizar cualquier actividad que desee, lo que motiva a los niños a realizar la actividad y tener espacio de realizar un juego.

Como conclusión general de esta práctica investigativa, debo decir que es importante tener en cuenta detalles mínimos, como el espacio adecuado y la organización de los pupitres dentro del salón para cada actividad, puesto que es fundamental a la hora de ejecutar las dinámicas, y evitar perder tiempo haciendo estos ajustes, o no lograr sacar el mayor provecho de los juegos y el potencial adecuado de los niños, también es importante tener en cuenta las opiniones de los niños sobre que juegos les gustan, para complacerlos, ejemplo: al finalizar con esta actividad ellos querían jugar a patos al agua y patos a tierra, y lo hicimos pero en inglés, esto les pareció súper novedoso y aunque no estaba en la planeación didáctica y fue solo durante 10 minutos, pude notar la felicidad en sus caras al ver que por primera vez la docente les preguntaba que querían hacer, entonces creo que el propósito de un docente debe ser escuchar a sus estudiantes y procurar impartir conocimiento, desde momentos o actividades agradables para ellos, teniendo en cuenta que los niños pasan gran tiempo de su día a día en las escuelas o

colegios, que bueno que este tiempo no sea solo un deber para ellos, sino algo que los motive y les haga felices.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En este trabajo de investigación, se ha podido indagar, planear, implementar y reflexionar sobre la importancia del juego a la hora de enseñar, en este caso puntual en el área de inglés, debido a que esta materia, es percibida por un alto porcentaje de estudiantes como una materia aburrida y difícil, también es muy común que los niños teman participar por miedo a equivocarse y por esto muestran apatía en clase, razón por la cual, nace esta idea de implementar el juego como estrategia de aprendizaje, cabe decir que a través de los años diferentes autores concuerdan en que es importante que el estudiante, tenga motivación a la hora de aprender, y que el juego permite que los niños desarrollen sus competencias y se relacionen de forma directa con su contexto. así lo expresa, Díaz (2013), “Las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo”. (p.1)

En un principio cuando se realizó el abordaje de que necesidad presentaba la institución educativa Concentración de Desarrollo Rural, se pudo evidenciar al hablar con la docente titular de los grados cuarto y quinto y la rectora del colegio, que los niños tenían un bajo rendimiento en inglés, y que esto se debía a su apatía en las clases, razón por la cual se consideró importante, llevarles algo nuevo al aula, que les despertara ganas de adquirir nuevos conocimientos y fortalecer sus habilidades lingüísticas en inglés.

Esta experiencia ha sido significativa, y permite destacar la importancia de usar el juego en el desarrollo de las clases, y aprovechar que es una herramienta diversa y muy versátil, que permite hacer diferentes dinámicas dentro y fuera del salón, en las que se puede fomentar, el aprendizaje, la participación, la motivación, el trabajo en equipo, el aprendizaje autónomo y el

fortalecimiento de valores fundamentales en el ser humano , como el respeto, la tolerancia, la empatía, el compañerismo, la responsabilidad, entre otros.

En cuanto a actividades de mejora, es importante tener en cuenta que la organización del salón es fundamental planearla de acuerdo a cada dinámica, para evitar perder tiempo organizando a los estudiantes, también creo que el docente debe tener en cuenta que puede haber un estudiante, que prefiere usar una guía de actividades y no participar en algunas dinámicas, en este caso lo que se hizo fue que ese estudiante que mantenía la apatía fue poco a poco incorporándose, esto se logró incluyéndolo en el juego como revisor, o supervisor de sus compañeros y así poco a poco fue cediendo, hasta que se logró el cien por ciento de participación de todos los estudiantes.

En las acciones de mejora yo creo que lo importante es que, a la hora de hacer la planeación didáctica debemos tener en cuenta que no todo va a ser color de rosa, y tener un plan b, y pues estar más abiertos a que los niños tienen distintas formas de aprender, por lo tanto, hay a quienes les gustan los juegos visuales, otros más de movimiento, otros de hablar, por lo tanto, se deben tener dinámicas que sean versátiles, de manera que podamos abordar a todos los estudiantes. Por esta razón, Catalán (2020) nos expresa la importancia de la investigación en nuestro quehacer como docentes, “La finalidad de la investigación en el hacer docente es partir desde y para el alumno con métodos, técnicas y estrategias, donde ellos participen, decidan y sean personajes, fomentando el ser y el hacer para un conocer y convivir”. (p.8).

En cuanto a la implementación de la planeación didáctica, puedo decir que cumplí con mis objetivos, los cuales se basaban en permitir que los estudiantes puedan adquirir conocimientos interactuando con su contexto, para lograr así que esos aprendizajes sean a largo plazo y no como suele suceder que el estudiante se aprende algo de memoria para pasar una

evaluación y a los tres días, ya no recuerda nada, lo cual se puede contrarrestar al llevar a la clase una experiencia emotiva y significativa desde su rol de niños, por esto creo que es fundamental hacer el ejercicio de planear la clase, hacer el diario de campo, para tener en cuenta cada suceso durante la clase, y poder crear un plan de acción que nos permita la mejora continua en nuestras clases.

Como fortaleza de esta práctica investigativa, considero que fue fundamental que el docente mantuvo su rol participativo en las dinámicas, de esta forma los niños se animaban más, y sentían confianza para realizar las dinámicas, creo que la actitud del docente a la hora de impartir la clase es fundamental, para transmitirle a los estudiantes entusiasmo y alegría.

Conclusiones

Al finalizar este proyecto de investigación es importante destacar que se alcanzaron los objetivos propuestos en este trabajo que tenían como indicador principal, fortalecer las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de la Institución Concentración de Desarrollo Rural mediante la implementación del juego como estrategia de aprendizaje.

Además, la planeación didáctica planteada fue acorde al contexto de los estudiantes, teniendo en cuenta sus edades, sus estilos de aprendizaje, y necesidades; considero que las actividades fueron asertivas, debido a que promovieron la participación total de los estudiantes, el aprendizaje, trabajo en equipo, disciplina y entusiasmo por aprender nuevos temas en inglés.

Como aspectos a mejorar considero que es importante pensar en los pequeños detalles, como la organización que se requiere para cada actividad, para lograr que las dinámicas fluyan de forma fácil y no perder tiempo en reorganizar el aula, también se debe tener en cuenta que actividades podemos hacer dentro y cuales fuera del aula, en este caso creo que las dinámicas fuera del salón, permiten crear una pista de obstáculos durante los juegos y así hacerlos más divertidos.

Como docente en formación y teniendo en cuenta lo aprendido en este diplomado de investigación, considero que los profesores debemos procurar ser innovadores, debido a que somos los responsables de como los estudiantes perciban los conocimientos que les llevamos, que bueno que seamos creativos a la hora de impartir un tema, usando el juego como estrategia de aprendizaje es una gran opción o claramente hay muchas más alternativas como por ejemplo, el uso de las TIC entre otras posibilidades, lo importante es aprovechar al máximo el potencial de los niños y lograr que adquieran un aprendizaje significativo, yo creo que al interactuar directamente con un juego, inmediatamente esto despierta en ellos el espíritu de competitividad,

entonces, el estudiante consciente o inconscientemente aprende de una forma duradera, porque queda dentro de sus experiencias.

Para finalizar concluyo que si bien, el inglés es una materia a la que los estudiantes suelen tenerle miedo o sentir apatía, también es cierto que nosotros los docentes podemos dar un giro a esta perspectiva, teniendo en cuenta que el inglés es fundamental en la vida y que nuestros niños muchas veces, no son los causantes de esta negativa hacia la materia, sino que muchas veces lo que influye es la forma o los métodos que nosotros usamos, que vuelven el proceso de enseñanza, aprendizaje como algo monótono y aburrido, quisiera que muchos de mis colegas puedan tener esta iniciativa que ha nacido en mi de hacer que los estudiantes quieran aprender más y más a través de juego o cualquier otra alternativa que despierte en ellos el interés.

Referencias Bibliográficas

- Catalán, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Iberoamericana de Estudios Em Educação, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Díaz, A. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia*. https://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Melo, M. (Enero- Abril, 2020). *Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. 50. 251-274. Sitio web https://www.researchgate.net/publication/348635866_Analisis_de_la_concepcion_de_docentes_y_estudiantes_sobre_el_juego_como_recurso_didactico_para_el_aprendizaje_experiencia_en_la_educacion_primaria
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá: 39

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. Bogotá D.C. Colombia

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje / Basic Learning Rights of English: Grados 6° a 11°*. Bogotá D.C. Colombia.:

<https://santillanaplus.com.co/pdf/DBA-ingles-espanol.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. Guía No. 22 (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. Colombia*.

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22->

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

Montañez J. Parra, M.Sanchez, T. Lopez, R. Latorre, J.M. Blanc, P. Sanchez, M.J. Serrano, J.P. y Turegano, P. (2000). El juego en el medio escolar.

https://www.researchgate.net/publication/341540867_El_juego_en_el_medio_escolar

Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica*. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional

UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>

Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). *Rol del docente investigador desde su práctica social* Revista Scientific, 5(15), 106-128.

<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Ramos, D. y Maya, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés*. Revista Sociedad & Tecnología, Vol. 5(3), 565-576.

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>

Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–

31. <https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Practica Pedagógica

<https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/my?id=%2Fpersonal%2Fyddazag%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FIMPLEMENTACION%20DE%20LA%20SECUENCIA%20DIDACTICA&ga=1>