

**Desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma de inglés a partir de estrategias lúdicas e  
inmersivas apoyadas por TIC**

Carolina Quintana Torrado

Asesor

Blanca Stella Bernate

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

Cúcuta, 2023

## Resumen

El presente trabajo nos ayuda a evidenciar como las estrategias lúdicas apoyadas por las Tecnologías en Información y Comunicación (TIC), demuestran como pueden llegar a ser un atributo inmersivo para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés, mediante la observación y la aplicación de estas estrategias en las clases impartidas podemos deducir que dan un aporte valioso al brindar ambientes naturales para recrear entornos y simulaciones reales alusivas a los temas a enseñar, permitiendo impactar a los estudiantes haciendo que, estos tengan más motivación e interés en el proceso de aprendizaje para lograr una fácil adquisición de una segunda lengua con interés y motivación y a su vez, contribuir positivamente a la hora de abordar dificultades relacionadas en la enseñanza. Podemos deducir que estas pueden constituirse en una estrategia lúdica e inmersiva en el desarrollo de las diversas habilidades lingüísticas del idioma, debido a que permiten recrear contextos interactivos que impactan visual, auditiva y kinestésica mente a nuestros estudiantes contribuyendo de esta forma el mejoramiento y solución a las diferentes falencias evidenciadas en el proceso de aprendizaje- enseñanza dando soluciones significativas.

***Palabras clave:*** Estrategias, tecnologías en información y comunicación, inmersión, habilidades, adquisición.

### **Abstract**

The present work helps us to show how the recreational strategies supported by information and communication technology demonstrate how they can become an immersive attribute for the development of linguistic skills of the English language, Through observation and applying these strategies in the classes taught, We can deduce that provide a valuable contribution by providing environments to recreate real environments and simulations alluding to the topics to be taught, allowing students to be impacted, motivating them more and interest in the learning process to achieve easy acquisition of a second language with motivation and, in turn, contribute positively when addressing related difficulties in teaching. We can deduce that these can constitute a playful and immersive strategy in the development of the various linguistic skills of the language, because they allow us to recreate interactive contexts that visually, auditorily, and kinesthetically impact to students, thus contributing to the improvement and solution to the different shortcomings evidenced in the learning-teaching process providing significant solutions.

**Keywords:** Strategies, information and communication technology, immersion, skills, acquisition.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	7
Pregunta de Investigación.....	8
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico .....	22
Implementación.....	25
Implementación Actividad 1 .....	25
Implementación Actividad 2 .....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones.....	31
Referencias Bibliográficas .....	33
Apéndices.....	35

**Lista de Apéndices**

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

## **Introducción**

Este trabajo nos permite reconocer la importancia del uso de estrategias lúdicas inmersivas apoyadas por las Tecnología en Información y Comunicación (TIC), siendo un atributo inmersivo para la adquisición natural de las cuatro habilidades lingüísticas del idioma inglés, ya que podemos recrear entornos que impacten el aprendizaje de los estudiantes logrando con más facilidad la adquisición de una segunda lengua al soportar nuestras estrategias lúdicas con las TIC, Mediante la observación y la aplicación de estas estrategias en las clases impartidas podemos deducir que estas dan un aporte valioso al brindar ambientes naturales cuando se recrean entornos y simulaciones reales alusivas a los temas a enseñar, permitiendo impactar a los estudiantes con interés y motivación, permitiendo bajar sus niveles de estrés, aumentando su confianza para practicar la segunda lengua mejorando su adquisición del inglés naturalmente a su vez, vemos como contribuyen positivamente a la hora de abordar dificultades relacionadas en la enseñanza. Podemos deducir que cuando aplicamos correctamente esta estrategia lúdica e inmersiva apoyamos el desarrollo de las diversas habilidades lingüísticas del idioma, debido a que permiten recrear contextos interactivos que impactan visual, auditiva y kinestésica mente a nuestros estudiantes contribuyendo un mejoramiento y solución a las diferentes falencias y problemas encontrados en el proceso de aprendizaje-enseñanza.

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

El Instituto Santa Teresita la Libertad, está ubicado en un barrio central de la ciudad de Cúcuta, con estudiantes de diversos estratos socioeconómicos, ya que en este barrio colinda con diferentes áreas y zonas tanto vulnerables como seguras, aquí encontramos estudiantes de estrato uno, dos, tres y cuatro. Es un colegio que aun siendo privado no tiene cancha, ni espacios cómodos para que los niños y jóvenes jueguen y corran, sus salones son pequeños, pero cuentan con acceso tecnológico para que los profesores mejoren la didáctica de sus clases. Sus directrices se esfuerzan por mantener el orden, la disciplina y la comodidad de sus aulas, también llevan a sus estudiantes a las canchas circunvecinas para que estos puedan tener sus espacios de libres y de deportes, todo con el fin de que sus estudiantes tengan integridad en su educación.

El grado en estudio es el “grado tercero” está compuesto por 14 estudiantes con siete niñas, y siete niños, encontrándose la mayoría en etapa de pensamiento abstracto. Estos niños se encuentran en edades promedio entre siete a nueve años. La mayoría son atentos, les gusta participar en clase, manejan relaciones estables, tratan de mantener el respeto mutuo en entre pares, hay liderazgo positivo en los trabajos colaborativos. Tienen buena disposición para realizar los guías y aplicar los conocimientos adquiridos, en especial los estudiantes que tienen posibilidades de hacer cursos extracurriculares de inglés. Pero también se evidencia algunos estudiantes con escasos conocimientos previos en el área de inglés, se observa bloqueos, barreras y diferentes expresiones tales como “no puedo”, “no entiendo”. Mientras en otros estudiantes se evidencia también que se distraen fácilmente y demuestran poco interés en el proceso de aprendizaje de la segunda lengua del inglés.

### **Pregunta de Investigación**

¿Como influyen los tics en el proceso de aprendizaje para fortalecer las habilidades lingüísticas del idioma inglés en niños de siete a nueve años del grado tercero primaria del colegio Santa Teresita la libertad?

En el grado tercero, encontramos variedad de estudiantes, mientras unos tienen buenos conocimientos previos debido a sus clases extracurriculares de inglés, otros tienen dificultad en el proceso de aprendizaje debido a su poco interés, falta de motivación y ciertas lagunas por los cambios de profesores. Evidenciando estudiantes bloqueados por no tener conocimientos previos, así como pocas actividades de interacción afectivas y poco uso de la Tecnología en Información y Comunicación (TIC) para fortalecer este proceso de aprendizaje.

El problema evidenciado es la necesidad de actividades de interacción afectivas que motiven y estimulen el aprendizaje del inglés que les permita experimentar, descubrir y crear nuevas maneras de encontrar respuestas al aprendizaje, esto mediante el uso de estrategias didácticas donde la repetición, memorización, creación puedan aplicarse al proceso de enseñanza- aprendizaje basadas en la implementación del uso de las TIC, como herramienta primordial en cada clase.

Debe haber una correcta estimulación para el uso de la lengua extranjera en el aula, así como el uso de la Tecnología en Información y Comunicación (TIC) en diferentes actividades didácticas que motiven a los alumnos a utilizar la segunda lengua y a ser capaces de producir una comunicación real de manera natural, permitiéndoles desarrollar sus diferentes habilidades lingüísticas para lograr más que un aprendizaje, una adquisición del inglés al escuchar, escribir, hablar y leer. Krashen, S. (1982).



Por esta razón, debemos enfocar nuestras clases en las tendencias pedagógicas actuales que proporcionan a los estudiantes las habilidades necesarias para una correcta comunicación, haciendo que los estudiantes participen en actividades interactivas, dinámicas y significativas donde el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje en el aula.

Debemos ser un facilitador docente que permita a los estudiantes desarrollar fluidez en el uso del idioma, usando las Tecnología en Información y Comunicación (TIC) para que los estudiantes tengan la oportunidad de cumplir con el objetivo de desarrollar diferentes habilidades lingüísticas mediante el uso de juegos lúdicos con textos, grabaciones, competencias, dramatizaciones, entrevistas, juegos de rol y otras actividades que les permiten imitar contextos y situaciones de la vida real que son encontrados en las diferentes aplicaciones, internet, juegos interactivos, entre otros recursos tecnológicos que tienen las Tecnología en Información y Comunicación (TIC). Los estudiantes deben ser aprendices activos y protagonistas de su propio aprendizaje en desarrollo a sus competencias, debemos proveer actividades educativas que puedan fortalecer y estimular la segunda lengua en el aula. Basado en esta idea reconocemos que las TIC pueden ser un excelente medio para lograr nuestro proceso gracias a su variedad de recursos que están enfocados en estimular todas las habilidades lingüísticas para hacer que los estudiantes puedan ser aprendices activos de su propio aprendizaje para el logro de sus competencias. Tobón, (2015).

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

Cada alumno es único, no solo físicamente sino además en su forma de pensar, sentir, percibir, actuar, relacionarse, aprender, etc. Este conocimiento es básico a la hora de realizar procesos de enseñanza y aprendizaje. Tratar de identificar los estilos de aprendizaje de sus estudiantes es tal vez uno de los aspectos principales que un docente debe tratar de hacer a la hora de llevar a cabo su práctica pedagógica.

Keefe (1988) citado por Cazau (2004, p. 1) define el concepto sobre los estilos de aprendizaje de la siguiente forma: “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Otra teoría importante a la hora de abordar la actual propuesta pedagógica es la relacionada con los nativos digitales. Un nativo digital es aquel individuo que debido a ciertas condiciones particulares ha estado rodeado desde sus primeros años de vida de diversas tecnologías de la información y las comunicaciones, lo cual le da ciertos ventajas sobre aquellos que no son nativos digitales a la hora de interactuar con dichas tecnologías. Prensky (2001) citado por Martínez (2019) define este concepto de la siguiente manera: “Los nativos digitales, desde sus primeros años, se han relacionado con las tecnologías, desarrollando una sensibilidad para adaptarse velozmente al lenguaje digital y una predisposición natural hacia ellas.”. este aspecto es relevante si consideramos que los docentes en muchos casos no son nativos digitales y por tanto no consideran este como factor fundamental a la hora de realizar procesos de enseñanza.

De acuerdo con estudios realizados por Kukulska-Hulme y Escudo (2008) y Viberg y Grönlund (2012) citados por Rico & Agudo (2016, p. 5) en relación con el aprendizaje de

idiomas a través de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones “presentan una revisión de estudios en el área con aportaciones relevantes tales como la importancia del contacto social y el aprendizaje colaborativo, la motivación y la adquisición de destrezas a través de los juegos”. De igual forma citan Ehsan et al., (2014), Miangah y Nezarat (2012) quienes profundizan en los beneficios de estas tecnologías en cuanto a “vocabulario, comprensión oral, gramática, fonética y comprensión lectora del aprendizaje del inglés como segunda lengua”. Sin duda las Tecnología en Información y Comunicación (TIC) se han convertido en un factor esencial en muchos (si no todos) campos de la vida, y la educación sin duda es uno de ellos y especialmente el relacionado con el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

En relación con la teoría de la adquisición, Krashen (1982) citado por Álvarez (2020, p. 26) menciona que adquirir una segunda lengua es “es un proceso de evolución mental en el que los aprendices no se deben ceñir a la producción oral u escrita para llegar a la lengua meta, sino a su comprensión”. Lo que significa que el adquirir una segunda lengua se debe caracterizar por ser un proceso natural como resultado de la exposición y el uso frecuente y natural del lenguaje. Y para ello las Tecnología en Información y Comunicación (TIC) se pueden convertir en un recurso esencial debido a sus características innatas y complementarias con las de los nativos digitales.

Haciendo referencia particularmente a los video juegos Juul (2005) citado por Álvarez (2020, p. 37) en su teoría del video juego manifiesta que “estos poseen la capacidad de representar mundos a través de las reglas del video juego y la interacción del jugador”. Es así como los video juegos se constituyen en realidades simuladas en entornos digitales que facilitan la inmersión en la adquisición del idioma inglés como segunda lengua al propiciar la interacción entre jugadores.

La inmersión es tal vez la mejor forma de aprender inglés, dado que al verse expuesto en un contexto en el que permanentemente se esté interactuando en el idioma se fortalecen las diversas habilidades lingüísticas, la practica continua ira mejorando dichas habilidades hasta llegar al punto en que se entienda, hable y escriba de manera apropiada.

De las teorías anteriores se puede deducir que estas sin duda contribuyen significativamente a la hora de reflexionar en relación con la practica pedagógica al considerar como el uso de estas por parte del docente desde una perspectiva crítica sobre su quehacer pedagógico puede considerar la posibilidad de implementarlas a la hora de realizar procesos de enseñanza aprendizaje en su aula de clases como un aspecto esencial en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

¿Como influyen la Tecnología en Información y Comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje para fortalecer las habilidades lingüísticas del idioma inglés en niños de siete a nuevo años del grado tercero primaria del colegio Santa Teresita la libertad? es un cuestionamiento que invita a considerar nuevas formas y maneras de implementar nuevas herramientas tecnológicas que van en consonancia con las habilidades y destrezas propias de los alumnos del nuevo siglo y tal vez en discordancia con las tradicionales formas de enseñar y aprender, lo cual es políticamente correcto, considerar nuevas e innovadoras maneras de llevar a cabo la practica pedagógica desde una visión transformadora, investigativa, a fin de cómo mejorar continuamente a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula de clase, en donde se tenga en cuenta los intereses, necesidades, expectativas de los estudiantes para que estos se apropien de manera autónoma y responsable. En este proceso, el llevar un diario de campo sin duda se convierte en una excelente posibilidad de reflexionar y

evaluar el rol que como docente se tiene a la hora de realizar la práctica pedagógica, a fin de lograr una transformación constante para mejorar este procedimiento.

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

Tobón, (2010). Nos enseña, que como docentes debemos centrarnos en la formación integral de los estudiantes, para ello debemos hacer que la educación sea integral, significativa y enfocada en el desarrollo de habilidades cognitivas, culturales y sociolaborales que permitan dar cumplimiento al desarrollo integral de competencias que llevan a los estudiantes a desenvolverse en un mundo competitivo y globalizado mediante valores que fomenten el bien común. Para ilustrar esta interrelación se establece el propósito del proyecto pedagógico orientado en el uso en los recursos mediados por las TIC, ya que nos da el enfoque de desarrollar las habilidades que permiten al estudiante capacitarse y educarse en el saber, el hacer y el ser, permitiéndonos lograr en que los estudiantes participen en diferentes actividades tanto individuales como colectivamente haciendo que puedan trabajar mancomunadamente en pro de responder los objetivos y desarrollo propios de la lengua. Siendo el desarrollo de la competencia comunicativa más que una adquisición de vocabulario, una competencia que permite involucrar todos “los aspectos ideológicos, sociales y culturales” (Cassany, et al., 1998). Por eso, el objetivo del aprendizaje de una lengua extranjera implica la posibilidad de establecer una comunicación integral con otros seres humanos logrando una interacción efectiva entre compañeros.

(Lineamientos Curriculares MEN, 1999) citado por Castellanos, (2.016)

El enfoque pedagógico va dirigido a las estrategias didácticas mediadas por los diferentes recursos de la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), haciendo que la enseñanza y el aprendizaje de la segunda lengua en el inglés sea “significativo, constructivo, autorregulado, interactivo y tecnológico”. por Kukulska-Hulme y Escudo (2008) y Viberg y Grönlund (2012) citados por Rico & Agudo (2016, p. 5) Siendo este indicando para que los estudiantes puedan afianzar el nuevo conocimiento partiendo de sus conocimientos previos,

permitiéndoles descubrir de manera autónoma y cooperativa el aprendizaje que les permitirá tener una mejor adquisición de la segunda lengua como nuevo aprendizaje de sus competencias permitiéndoles desarrollar el valor y reconocimiento de su contexto, esto mediante las competencias comunicativas para mejorar el nivel de inglés ya que facilitan el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Podemos decir que esta pedagogía apoya de manera integral estos propósitos permitiendo el desarrollo de habilidades que los estudiantes necesitan para su desarrollo integro, mejorando la calidad de la educación y permitiendo el desarrollo personal, social, cultural.

Al llevar a cabo el compromiso de hacer uso de las de las Tecnología en Información y Comunicación (TIC) para contribuir en mejorar la practica pedagógica en el quehacer pedagógico de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua es necesario considerar nuevas formas y maneras para implementar las nuevas herramientas tecnológicas que ayudan al desarrollo de las habilidades y destrezas propias la segunda lengua, es correcto, considerar nuevas e innovadoras maneras de llevar a cabo la practica pedagógica desde una visión transformadora mediante la propuesta pedagógica basada en desarrollar la competencia comunicativa del inglés mediadas por las TIC, propone aplicar los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras marcando como punto de referencia para establecer la capacidad del saber del idioma y del saber hacer con en el contexto determinado con el fin de que los estudiantes se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado.

En el planteamiento de dicha pedagogía se propone afianzar el conocimiento mediante uso de los recursos de la TIC en diferentes actividades didácticas que les permite reforzar el conocimiento adquirido mediante diferentes ejercicios virtuales, en línea así como de las diferentes aplicaciones gratuitas para la adquisición, reconocimiento y clasificación del

vocabulario de acuerdo con los temas a enseñar. Dichas actividades permiten clasificar, llenar, relacionar y jugar con el vocabulario asignado para la correcta adquisición y aprendizaje de los temas abordados. también se planea realizar juegos de competencia de diferentes ejercicios y juegos encontrados en la web tales como Wordwall, Kahoots, Quizzes, Genally, videos alusivos a los diferentes tipos de temas a enseñar, con el fin de que ese aprendizaje se pueda usar en juegos de roles para reforzar y practicar el conocimiento adquirido con la finalidad de que lo apliquen en pequeñas conversaciones.

Siguiendo las competencias docentes dicho proyecto se lleva de antemano, mediante las planeaciones de clase en donde se refleja el orden y las indicaciones de cada momento y las respectivas clases así como la elección, elaboración y producción de material tanto físico como virtual basado en los recursos tecnológicos que los estudiantes tanto aprecian y disfrutan se procede a realizar el seguimiento y la evaluación del proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Es de gran importancia que podamos integrar en nuestro que hacer docente cada una de las actividades que permiten innovar para mejorar la calidad de nuestra enseñanza y por ende la calidad de la educación por ello es importante que podamos influir para gestionar mallas curriculares demás documentación para gestionar la calidad del aprendizaje de las instituciones donde nos encontremos.



### **Planeación Didáctica**

Tobón, (2010). Nos enseña, que como docentes debemos centrarnos en la formación integral de los estudiantes, para ello debemos hacer que la educación sea integral, significativa y enfocada en el desarrollo de habilidades cognitivas, culturales y sociolaborales que permitan dar cumplimiento al desarrollo integral de competencias que llevan a los estudiantes a desenvolverse en un mundo competitivo y globalizado mediante valores que fomenten el bien común. Para ilustrar esta interrelación se establece el propósito del proyecto pedagógico orientado en el uso en los recursos mediados por las Tecnología en Información y Comunicación (TIC), ya que nos da el enfoque de desarrollar las habilidades que permiten al estudiante capacitarse y educarse en el saber, el hacer y el ser, permitiéndonos lograr en que los estudiantes participen en diferentes actividades tanto individuales como colectivamente haciendo que puedan trabajar mancomunadamente en pro de responder los objetivos y desarrollo propios de la lengua. Siendo el desarrollo de la competencia comunicativa más que una adquisición de vocabulario, una competencia que permite involucrar todos “los aspectos ideológicos, sociales y culturales” (Cassany, et al., 1998). Por eso, el objetivo del aprendizaje de una lengua extranjera implica la posibilidad de establecer una comunicación integral con otros seres humanos logrando una interacción efectiva entre compañeros. (Lineamientos Curriculares MEN, 1999). Citados por Castellanos, (2016).

El enfoque pedagógico va dirigido a las estrategias didácticas mediadas por los diferentes recursos de las TIC haciendo que la enseñanza y el aprendizaje de la segunda lengua en el inglés sea “significativo, constructivo, autorregulado, interactivo y tecnológico”. por Kukulska-Hulme y Escudo (2008) y Viberg y Grönlund (2012) citados por Rico & Agudo (2016, p. 5)

Siendo este indicando para que los estudiantes puedan afianzar el nuevo conocimiento partiendo de sus conocimientos previos, permitiéndoles descubrir de manera autónoma y cooperativa el aprendizaje que les permitirá tener una mejor adquisición de la segunda lengua como nuevo aprendizaje de sus competencias permitiéndoles desarrollar el valor y reconocimiento de su contexto, esto mediante las competencias comunicativas para mejorar el nivel de inglés ya que facilitan el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Podemos decir que esta pedagogía apoya de manera integral estos propósitos permitiendo el desarrollo de habilidades que los estudiantes necesitan para su desarrollo integro, mejorando la calidad de la educación y permitiendo el desarrollo personal, social, cultural.

Al llevar a cabo el compromiso de hacer uso de las Tecnología en Información y Comunicación (TIC) para contribuir en mejorar la practica pedagógica en el quehacer pedagógico de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua es necesario considerar nuevas formas y maneras para implementar las nuevas herramientas tecnológicas que ayudan al desarrollo de las habilidades y destrezas propias la segunda lengua, es correcto, considerar nuevas e innovadoras maneras de llevar a cabo la practica pedagógica desde una visión transformadora mediante la propuesta pedagógica basada en desarrollar la competencia comunicativa del inglés mediadas por las TIC, propone aplicar los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras marcando como punto de referencia para establecer la capacidad del saber del idioma y del saber hacer con en el contexto determinado con el fin de que los estudiantes se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado.

En el planteamiento de dicha pedagogía se propone afianzar el conocimiento mediante uso de los recursos de la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), en diferentes

actividades didácticas que les permite reforzar el conocimiento adquirido mediante diferentes ejercicios virtuales, en línea así como de las diferentes aplicaciones gratuitas para la adquisición, reconocimiento y clasificación del vocabulario de acuerdo con los temas a enseñar. Dichas actividades permiten clasificar, llenar, relacionar y jugar con el vocabulario asignado para la correcta adquisición y aprendizaje de los temas abordados.

También se planea realizar juegos de competencia de diferentes ejercicios y juegos encontrados en la web tales como Wordwall, Kahoots, Quizzes, Genally, videos alusivos a los diferentes tipos de temas a enseñar, con el fin de que ese aprendizaje se pueda usar en juegos de roles para reforzar y practicar el conocimiento adquirido con la finalidad de que lo apliquen en pequeñas conversaciones. Siguiendo las competencias docentes dicho proyecto se lleva de antemano, mediante las planeaciones de clase en donde se refleja el orden y las indicaciones de cada momento y las respectivas clases así como la elección, elaboración y producción de material tanto físico como virtual basado en los recursos tecnológicos que los estudiantes tanto aprecian y disfrutan se procede a realizar el seguimiento y la evaluación del proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Es de gran importancia que podamos integrar en nuestro que hacer docente cada una de las actividades que permiten innovar para mejorar la calidad de nuestra enseñanza y por ende la calidad de la educación por ello es importante que podamos influir para gestionar mallas curriculares demás documentación para gestionar la calidad del aprendizaje de las instituciones donde nos encontremos.

Teniendo en cuenta los lineamientos y competencias estipuladas para el área de inglés, hacemos seguimiento a las competencias comunicativas de un segundo idioma inglés,  
Escucha: Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor.

Lectura: Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares.

Escritura: Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.

Conversación: Participo activamente en juegos de palabras y rondas.

Monologo: Menciono lo que me gusta y lo que no me gusta.

Con el fin de lograr la motivación, interés, buena disposición y control de ansiedad de los estudiantes se comenzará con la participación de juegos de retos para la competición entre equipos con el fin de conocer y diagnosticar el proceso de aprendizaje. Se utilizará los diferentes recursos mediados por las TIC para lograr el afianzamiento, comprensión y memorización del vocabulario y gramática a enseñar con el fin de que los estudiantes usen, discriminen y mencionen el vocabulario en inglés para consumir sus propios alimentos dentro de su contexto.

En el momento de inicio para los Saberes previos, se presenta una actividad para identificar y recordar vocabulario de los alimentos identificando quienes son contables y quienes son incontables. Mediante por diferentes ejercicios interactivos, con imágenes y preguntas que les permite cuestionar, indagar y elegir la correcta respuesta. En esta actividad se estimulan las diferentes habilidades de Escucha, lectura y correcta pronunciación. Se divide el grado en cuatro grupos, para que los estudiantes puedan competir aplicar el reto de quienes más tienen puntos al responder correctamente la siguiente actividad con el recurso virtual de Wordwall.

Introducción del vocabulario con su respectiva gramática: (a, an some, any) en donde se presentarán los alimentos mediante la presentación de una PowerPoint interactiva que les permitirá recordar e identificar el vocabulario mediante imágenes y frases aplicando y discriminando la gramática. Los estudiantes tomaran apuntes y realizaran en su cuaderno una tabla comparativa de contables e incontables para colocar correctamente el vocabulario de la gramática.

Para socialización y adquisición del tema, se hará presentando juegos interactivos que les permita a los alumnos reconocer el vocabulario, su gramática, de manera divertida y sin presión por una evaluación. Se presenta la actividad de “pasar la pelota” para que el alumno que tenga el balón responderá. Hasta que todos pasen, todo con el fin de que el estudiante este preparado para su proyecto final de la Tabla comparativa con la gramática de (a-an-some- any,) así como las oraciones con sus respuestas acerca del tema enseñado en su cuaderno. Como preparación para una exposición del tema usando la gramática correspondiente con sus alimentos más comunes.

En la siguiente actividad se trabaja en estimular la motivación, interés, buena disposición y control de ansiedad de los estudiantes se comenzará con la participación de juegos de retos para la competición entre equipos con el fin de conocer y diagnosticar el proceso de aprendizaje. Se utilizará los diferentes recursos mediados por las TIC para lograr el afianzamiento, comprensión y memorización del vocabulario y gramática a enseñar. Asi como los recursos didácticos para apoyar el proceso de aprendizaje.

Con el fin de lograr la motivación, interés, buena disposición y control de ansiedad de los estudiantes se comenzará con la participación de juegos de retos para la competición entre equipos con el fin de conocer y diagnosticar el proceso de aprendizaje. Se utilizará los diferentes recursos mediados por la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), para lograr el afianzamiento, comprensión y memorización del vocabulario y gramática a enseñar. Asi como los recursos didácticos para apoyar el proceso de aprendizaje.

### **Enfoque Didáctico**

En la labor docente deducimos que cada estudiante es un ser con un conjunto de capacidades, destrezas y necesidades que tienen que ser debidamente guiadas para lograr su correcto potencial. Siguiendo pautas en un orden estructurado debidamente planeado con actividades que generen interés en el proceso de aprendizaje y a su vez que les permita desarrollar habilidades sociales, cognitivas, interactivas entre pares. Por ello es de gran relevancia generar actividades que involucren formas de pensar, sentir, percibir, actuar, relacionarse, aprender, etc. Para poder transmitir conocimientos en los que estos puedan interiorizarlos y exteriorizarlos en fines de logros y objetivos personales y colectivos. En búsqueda de una transformación en la formación integral de los estudiantes se deben estructurar correctamente dicho proceso de enseñanza aprendizaje, la planeación de clase debe ser la esencia y el eje rector en la dirección científica de dicho proceso.

Enfatizando su carácter sistémico a partir de integrar diferentes elementos que generen perspectivas desarrolladoras de competencias. Siguiendo a Tobón nos enseña que para poner en acción las competencias en los estudiantes debemos realizar prácticas educativas estructuradas en una planeación como proceso educativo, siguiendo estructuradamente la gestión curricular y la gestión de calidad usando los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Con el fin de motivar un aprendizaje autónomo, significativo, mediado por recursos que permitan desarrollar entre pares un aprendizaje basado según Tobón constructivismo y metacognición. Tobón, (2010) Pág. (6).

Siendo necesarios para la formación eficaz del desarrollo humano lo que les permite formarse como seres capaces, solidarios, sociables, con valores y habilidades indispensables para gestionar su propio proyecto ético de vida en pro de su realización personal. Al lograr identificar

los estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes es tal vez uno de los aspectos principales que un docente debe hacer a la hora de llevar a cabo su práctica pedagógica. Keefe (1988) citado por Cazau (2004, p. 1) define el concepto sobre los estilos de aprendizaje de la siguiente forma: “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Retomando este principio se articula actividades que les permite trabajar en equipos, con el fin de lograr objetivos específicos. Trabajando desde la motivación se logra propósitos establecidos mediante los diferentes juegos electrónicos mediados por la Tecnología en Información y Comunicación (TIC). (juegos de Wordwall, Geneally, Quizzes, Kahoots, Quizes de YouTube entre otros) Enfocado en la organización de equipos que integran estudiantes con diferentes necesidades, aptitudes y actitudes que les permiten participar en retos y metas para cumplir objetivos estructurados y específicos, basados en saberes previos y en continuación al nuevo aprendizaje, que les ayudará a enfocarse y a fortalecerse desde el ser, saber y llegar a ser. Afianzando intrínsecamente el nuevo conocimiento, con actitudes de respeto, consideración entre compañeros. Esto de acuerdo con autores que afirman que, los procesos de aprendizaje que siguen preceptos de importancia en aportaciones y habilidades sociales relevantes que pueden desarrollar entre pares “el contacto social y el aprendizaje colaborativo, la motivación y la adquisición de destrezas a través de los juegos en equipos”. Bacca, (2019). Por ello, reconocemos que cuando seguimos una planeación estructurada del aprendizaje de idiomas con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones nos permite reafirmar que “quienes profundizan en los beneficios de estas tecnologías en cuanto a “vocabulario,

comprensión oral, gramática, fonética y comprensión lectora tienen mayor capacidad de aprendizaje debido a su motivación. Krashen, (2010)

En la relevancia a una estructurada planeación, nos permite puntualizar cada ejercicio en su enfoque basado en las necesidades de los estudiantes, permitiendo lograr el interés, bajar los niveles de ansiedad e indisposición del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Con juegos de competencia permite motivar el interés de los estudiantes en el cumplimiento de objetivos cooperativos, así como en el logro de su aprendizaje personal. Kukulska-Hulme y Escudo (2008) y Viberg y Grönlund (2012) citados por Rico & Agudo (2016, p. 5) Sin duda, la planeación estructurada, organizada con el uso de la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), hace que los estudiantes puedan integrar el desarrollo personal, social y cultural de sus competencias y capacidades que les permitirá desenvolverse en las diferentes actividades individuales y grupales a lo largo de su vida. La planeación estructurada nos permite en especial favorecer en los estudiantes las buenas relaciones entre ellos partiendo de la buena comunicación, respeto, asertividad y compromiso por lograr sus objetivos y propósitos para la presentación del logro de retos, juegos, así como trabajos, exposiciones, y proyectos en clase.

De acuerdo con Krashen (1982) citado por Álvarez (2020, p. 26) el adquirir una segunda lengua se debe caracterizar por ser un proceso natural como resultado de la exposición y el uso frecuente y natural del lenguaje entre pares que se apoyan en el proceso. Sin duda el logro más importante que se logra en el proceso de enseñanza es el interés, motivación así como el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje gracias a la TIC, ayudan a desarrollar estas características innatas y complementarias entre pares.



## **Implementación**

### **Implementación Actividad 1**

En la enseñanza del inglés cada tema suele iniciarse con una actividad que permite a los estudiantes despertar el interés e incentivar la motivación. Estas son actividades lúdicas llamadas Warm up (calentamiento), aparte de la motivación se espera lograr que los estudiantes en estas actividades puedan recordar sus conocimientos previos referentes al tema, permitiéndonos evidenciar y diagnosticar en que punto de conocimiento se encuentra cada estudiante. Se dividen a los estudiantes en equipos, con el fin de aplicar diferentes juegos, retos y apuestas para competir entre ellos. Para elegir los participantes a responder por su equipo se aplican diferentes juegos para que le corresponda al azar. Como Hot Potato, 123, ¿What color is...? etc.

En la explicación del tema se presenta PowerPoint alusiva al tema y con contenidos didácticos como lluvia de ideas, crucigramas, mapas conceptuales, cuadros comparativos, acompañados de imágenes interactivas o tarjetas. Para la adquisición del vocabulario se practica con diapositivas interactivas, videos, actividades y juegos didácticos virtuales alusivos al para afianzamiento y refuerzo del vocabulario y expresiones. Cada actividad estimula los diferentes estilos de aprendizaje, a su vez fue completo en brindar un ambiente adecuado y cómodo para la aplicación, distribución de los tiempos estipulados en la estructuración de la planeación. Gracias al uso atractivo de materiales físicos y recursos interactivos, la presentación de las clases fueron de gran gusto e interés para los estudiantes, a su vez estuvieron acorde a las diferentes necesidades y personalidades de los estudiantes estimulando su interés, motivación y disipando los nervios y timidez. Las evaluaciones aplicadas en las clases son diagnosticas para visualizar saberes previos y la asimilación de nuevos conocimientos. A su vez se implementa la evaluación formativa que permite observar, reflexionar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en los

temas enseñados. En donde se evidencia que la mayoría de estos estudiantes expresan el nuevo vocabulario así como pequeñas expresiones del tema, demostrando la correcta adquisición del vocabulario.

### **Implementación Actividad 2**

Teniendo en cuenta los estudiantes con poca participación y poca evidencia de su proceso de aprendizaje, siguiendo sus necesidades, se planea realizar actividades de Warm up enfocándose en ellos, nombrándolos como líderes en los diferentes equipos para que los compañeros incentiven, trabajen y motiven la participación de estos estudiantes en propósito de ganar sus retos. Se aplican los diferentes juegos de discriminación con el uso de los diferentes juegos interactivos como WordWall, Quizzes, Geneally y Kahoots entre otros. Se presenta el tema con presentaciones de PowerPoint y videos de YouTube enfocados en actividades de preguntas con selección múltiple para la asimilación del vocabulario y expresiones referentes al tema, de igual manera se incentiva la socialización del tema mediante juegos didácticos con cartas, poster, cuadros comparativos, manualidades alusivas al vocabulario donde los alumnos participarán y reconocerán la gramática correspondiente para fomentar el aprendizaje significativo a través de experiencias naturales. Se practica expresiones de manera divertida por medio de juegos del rolles y dramatizaciones improvisando entornos alusivos al tema (restaurantes, panadería) donde los estudiantes comprarán y venderán productos aplicando el vocabulario y la gramática correspondiente al tema, mediante estos juegos se aplica la evaluación formativa para reflexionar el proceso de aprendizaje. Siguiendo con las planeaciones estructuradas y la reflexión constante en las respuestas de cada estudiante se evidencia que el proceso de aprendizaje ha sido positivo en el cumplimiento de los objetivos establecidos, en donde se ha logrado mejorar el interés y motivación de los estudiantes así como se ha resuelto

satisfacer las necesidades de cada estudiante al brindar entornos divertidos que inspiran confianza para el desempeño de la buena comunicación en una segunda lengua. Como proyecto final, los estudiantes sustentaran su juego de roles, y conversaciones de acuerdo con su previa asignación, realizando pequeñas conversaciones de compra y venta de alimentos.

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

Haciendo seguimiento a las actividades estructuradas de la planeación didáctica como punto de referencia en la enseñanza del inglés, es de gran relevancia que gracias a una planeación organizada y bien estructurada se pudo aplicar cada una de las actividades diseñadas para hacer que el aprendizaje fuera significativo para los niños y por ende se cumplieran los objetivos propuestos. Señalando como referente a la solución de la pregunta ¿Cómo influyen la Tecnología en Información y Comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje para fortalecer las habilidades lingüísticas del idioma inglés en niños de siete a nueve años del grado tercero primaria del colegio Santa Teresita la libertad? teniendo como fortaleza las TIC, para la adquisición del idioma de inglés a través de los recursos mediados por las tecnologías de la información y comunicación, se evidencia que la didáctica aplicada a este enfoque con el uso adecuado y estructurado de estos recursos mediados por las TIC fomentaron la motivación de estudiantes que estaban desanimados y poco interesados en el aprendizaje de una segunda lengua así, como la correcta actitud entre compañeros fomentando el respeto, la solidaridad, trabajo en equipo entre otros atributos que eran necesarios para alcanzar los logros expuestos en los diferentes juegos que se implementaron para lograr el desarrollo de pequeñas conversaciones en inglés, demostrando que estos estudiantes usaron las expresiones del tema enseñado así como el vocabulario correspondiente para una correcta comunicación en inglés. Lo que nos permite vislumbrar que fue muy positivo para el desarrollo integral de sus competencias. Siguiendo a Tobón nos enseña que para poner en acción las competencias en los estudiantes debemos realizar prácticas educativas estructuradas en una planeación como proceso educativo, siguiendo estructuradamente la gestión curricular y la gestión de calidad usando los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Con el fin de motivar un aprendizaje autónomo, significativo, mediado por recursos que permiten desarrollar entre pares un aprendizaje basado según Tobón entre el constructivismo y la metacognición. Tobón, (2010) Pág. (6). A su vez el valor que las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones presentan grandes aportaciones relevantes en la importancia del contacto social y el aprendizaje colaborativo, la motivación y la adquisición de destrezas a través de los juegos” a firmando que los beneficios de estas tecnologías son de gran relevancia en cuanto a “vocabulario, comprensión oral, gramática, fonética y comprensión lectora del aprendizaje del inglés como segunda lengua”. demostrando que es un apoyo integral en el desarrollo de las competencias.

Si bien es cierto que la Tecnología en Información y Comunicación (TIC) son un gran apoyo para el proceso de aprendizaje y que ha sido muy positivo para cada estudiante, también es muy importante mencionar que los estudiantes como parte de su proceso de aprendizaje necesitan usar estas tecnologías bajo el acompañamiento y vigilancia de los padres en sus casas para estimular la práctica y la adquisición del idioma. como debilidad presentada en el proceso pedagógico se evidencio que hay padres de familia que no hacen acompañamiento y vigilancia a sus hijos en el uso de estos recursos tecnológicos, haciendo que este proceso sea vea limitado y por ende se pierda todas las ventajas que este recurso ofrece. Dando razón a los estudios realizados por Santos et al., (2008) citado por Castellanos, (2016).

Que demuestran que el uso de las herramientas tecnológicas es pertinente y adecuado para los más pequeños pero bajo el acompañamiento de sus adultos responsables, quienes dicen que en una era de cultura digital, y en donde los niños de nuestra sociedad son considerados nativos digitales “es importante y necesario prepararlos para que sepan aprovechar las potencialidades de la TIC para su desarrollo”, donde refieren que esta formación y orientación no

solo debe ser exclusiva de la escuela sino también, de los ambientes familiares. Santos et al., (2008).

Siguiendo a estos autores, se recomienda en proyectos futuros de nuevas clases, concientizar a los padres acerca de la importancia que tienen la TIC como recurso indispensable para el proceso de aprendizaje de sus hijos referente a una nueva lengua, así como también la importancia de sus acompañamientos en el mismo proceso.

## Conclusiones

Haciendo reflexión de la practica pedagógica implementada, podemos considerar que hay una influencia muy positiva en el aprendizaje y enseñanza del inglés cuando nos apoyamos en los recursos de las la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), evidenciamos como estas son una influencia real y poderosa para motivar y despertar el interés de los estudiantes dando oportunidad a un desarrollo íntegro de habilidades y competencias que estos requieren para su autonomía y desempeño en la vida, ya que estas brindan grandes aportaciones relevantes para la importancia del contacto social y el aprendizaje colaborativo, la motivación y la adquisición de destrezas a través de actividades y juegos debidamente planeados y estructurados.

De igual manera estas llegan a ser un atributo inmersivo para el desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés, damos a los cumplimientos a los objetivos tales como

Proporcionar entornos naturales recreados por las TIC para ajustar situaciones reales que estimulen el interés y la motivación del aprendizaje de la segunda lengua.

Profundizar como las estrategias didácticas apoyadas por las TIC fomentan la correcta adquisición de una segunda lengua.

Usar los recursos de las TIC para apoyar el aprendizaje significativo y colaborativo a fin de lograr que los estudiantes desarrollen íntegramente las competencias necesarias del ser, saber para llegar hacer.

Mediante la observación y la aplicación de estas estrategias lúdicas apoyadas por la Tecnología en Información y Comunicación (TIC), damos respuesta y solución a la pregunta problema ¿Cómo las estrategias lúdicas apoyadas por las TIC fortalecen las habilidades lingüísticas del idioma inglés en niños de siete a nueve años del grado tercero de primera del colegio Santa Teresita la Libertad?

Retomando las falencias y las evidencias de las limitantes observadas en clases que impiden el adecuado desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma de inglés. Podemos deducir que dan un aporte valioso al brindar ambientes naturales para recrear entornos y simulaciones reales alusivas a los temas a enseñar, permitiendo impactar a los estudiantes haciendo que, estos tengan más motivación e interés en el proceso de aprendizaje para lograr una fácil adquisición de una segunda lengua con interés y motivación y a su vez, contribuir positivamente a la hora de abordar dificultades relacionadas en la enseñanza.

Podemos deducir que estas pueden constituirse en una estrategia lúdica e inmersiva en el desarrollo de las diversas habilidades lingüísticas del idioma, debido a que permiten recrear contextos interactivos que impactan visual, auditiva y kinestésica mente a nuestros estudiantes contribuyendo de esta forma el mejoramiento y solución a las diferentes falencias evidenciadas en el proceso de aprendizaje- enseñanza dando soluciones significativas. Por ello retomamos en nuestra reflexión acerca de cómo es relevante permitir que el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma de inglés esté apoyado a partir de estrategias lúdicas e inmersivas apoyadas por las TIC. A fin de que estas estén soportadas por las tecnologías de la información y las comunicaciones para recrear entornos que impacten el aprendizaje de los estudiantes en la adquisición natural de una segunda lengua como el inglés.



### Referencias Bibliográficas

- Álvarez, B. (2020). *El rol de los videojuegos en la adquisición de inglés como segunda lengua*.
- Bacca, A. M. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá*.
- Castellanos, G. M. (2016). *Impacto de una estrategia pedagógica basada en TIC en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, como lengua extranjera, en los niños y niñas del grado 01 de transición del colegio Unión Europea JT, durante el segundo trimestre de 2015* (Doctoral dissertation).
- Cazau, P. (2004). *Estilos de aprendizaje: Generalidades*.
- Cueto, J. P. C. (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(4), 2768-2776.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*.
- Martínez, J. (2019). *Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos*. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL)*, 56(2), 1-21.
- Ramos-Galarza, C. (2016). *La pregunta de investigación*.
- Rico García, M. M., & Agudo Garzón, J. E. (2016). *Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos de espías en Educación Secundaria*. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 121-139.
- Tobón, S. T. (2015). *Formación integral y competencias* (Vol. 227). Editorial Macro.

Vargas, A., Tejada, H., & Colmenares, S. (2008). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras (inglés): una lectura crítica*. *Lenguaje*, 36(1), 241-275.

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:w:/g/personal/cquintanat\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EalJM71gx1xNh12XiQwE\\_](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/cquintanat_unadvirtual_edu_co/EalJM71gx1xNh12XiQwE_)

[\\_cBJ2w9b\\_LtIw7QDTaLFJExQA](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/cquintanat_unadvirtual_edu_co/EalJM71gx1xNh12XiQwE/_cBJ2w9b_LtIw7QDTaLFJExQA)