



Sistematización de experiencias de la práctica profesional: Diseño de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas del idioma inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué

Luisa Fernanda Acosta Arango

ID: 722430

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Centro Sur

Centro Universitario Ibagué

Programa Licenciatura en Educación Infantil

junio de 2024

Diseño de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas de idioma inglés
en el primer grado de primaria del colegio americano de Ibagué

Estudiantes:

Luisa Fernanda Acosta Arango

ID: 722430

Sistematización presentada como requisito para optar al título de
Licenciado en Educación Infantil

Asesor de grado:

Mg. José Orlando Pava Ibáñez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Centro Sur

Centro Universitario Ibagué

Programa Licenciatura en Educación Infantil

junio de 2024

TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN	4
2. INTRODUCCIÓN	6
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
4. JUSTIFICACIÓN	9
5. OBJETIVOS	10
5.1.GENERAL	10
5.2.ESPECIFICOS	10
6. MARCO REFERENCIAL	11
6.1. Antecedentes	11
6.1.Marco teórico	11
6.2.Marco conceptual	15
6.3.Marco internacional	20
6.4.Marco nacional	24
6.5.Marco legal	25
6.6.Marco contextual	28
7. RUTA METODOLOGICA DEL PROCESO DE SISTEMATIZACION	30
7.1.FASE 1. PRIMEROS PASOS: PUNTO DE PARTIDA	30
7.2.FASE 2. PRIMEROS PASOS: LAS PREGUNTAS INICIALES	31
7.3.FASE 3. ACTUAR: PLAN DE ACCION	33
7.4.FASE 4. ANALISIS: REFLEXION DE FONDO	34
7.4.1. INTERPRETACION CRITICA: REFLEXION DE FONDO	34
7.5.FASE 5. CIERRE: PUNTO DE LLEGADA	36
7.5.1. CONCLUSIONES	38
7.5.2. RECOMENDACIONES	39
7.5.3. PRODUCTOS DE COMUNICACIÓN	39
8. BIBLIOGRAFIA	41
9. ANEXOS	43

1. RESUMEN

Este documento presenta la experiencia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras en el Colegio Americano de Ibagué para abordar las dificultades de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés, así como para mejorar la dinámica de las clases.

Durante la práctica, se notó que algunos niños tenían problemas para aprender el idioma inglés, y las clases no eran lo suficientemente dinámicas para mantener su interés. Por lo tanto, se diseñó una estrategia pedagógica personalizada que incluyó el uso de herramientas interactivas y actividades lúdicas, adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

Inspirados en la búsqueda de estrategias innovadoras, se analizó el uso exitoso del rincón multisensorial en otro contexto educativo y el empleo de herramientas dinámicas para la enseñanza del inglés en la primera infancia. A través de la implementación de metodologías creativas, se buscó transformar el proceso de aprendizaje, despertando el interés y compromiso de los estudiantes. Con el uso de un tablero interactivo y juegos educativos, se logró aumentar la atención y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del idioma. Además, estas actividades promovieron el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como valores que les permitieron a los niños mejorar su entorno educativo y su vida personal. Se reconoció la importancia de una reflexión crítica sobre la práctica, que condujo a recomendaciones para mejorar el enfoque pedagógico y crear experiencias significativas que promuevan el desarrollo integral de los alumnos. Este enfoque sistémico busca abordar las necesidades específicas de los estudiantes del Colegio Americano de Ibagué, adaptando y combinando estrategias exitosas de otros contextos para mejorar el aprendizaje del inglés y superar las dificultades identificadas.

Palabras clave: Estrategias, pedagogía, aprendizaje, actividades lúdicas, desarrollo integral.

Abstract: This document presents the experience of implementing innovative pedagogical strategies at the Colegio Americano de Ibagué to address students' difficulties in learning the English language and enhance classroom dynamics. During the practice, it was noted that some children had trouble learning English, and the classes were not dynamic enough to maintain their interest. Therefore, a personalized pedagogical strategy was designed, including the use of

interactive tools and playful activities tailored to the individual needs of the students. Inspired by the search for innovative strategies, the successful use of the multisensory corner in another educational context and the use of dynamic tools for teaching English in early childhood were analyzed. Through the implementation of creative methodologies, the aim was to transform the learning process, awakening students' interest and commitment. Using an interactive board and educational games, attention and engagement in language learning were increased. Furthermore, these activities promoted the development of social and emotional skills, as well as values that allowed children to improve their educational environment and personal life. The importance of critical reflection on practice was recognized, leading to recommendations for improving the pedagogical approach and creating meaningful experiences that promote the comprehensive development of students. This systemic approach seeks to address the specific needs of students at the Colegio Americano de Ibagué, adapting and combining successful strategies from other contexts to enhance English language learning and overcome identified difficulties.

Keywords: Strategies, pedagogy, learning, playful activities, integral development.

2. INTRODUCCIÓN

"El juego es la forma más elevada de investigación." - Albert Einstein.

Inspirada por la famosa cita que resalta la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, este trabajo presenta una propuesta destinada al diseño de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas en inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué. Se reconoce que el juego, como actividad intrínsecamente lúdica, puede ser una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje en los niños, especialmente en un contexto educativo dinámico y participativo.

Este enfoque se fundamenta en la comprensión de reconocidos teóricos del aprendizaje, como Lev Vygotsky, Jean Piaget y Jerome Bruner, quienes destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Además, investigaciones contemporáneas respaldan la idea de que el aprendizaje basado en el juego no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades sociales.

Basándose en la reflexión de Oscar Jara (2009) sobre la sistematización como un proceso colectivo y participativo de aprendizajes, se reconoce la importancia de abordar las dificultades identificadas en el aula mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. En este sentido, se plantea la necesidad de diseñar actividades dinámicas que no solo fomenten el aprendizaje del idioma inglés, sino que también promuevan la participación de los estudiantes y se adapten a sus diferentes estilos de aprendizaje.

Dentro del marco de la práctica docente, se observó la necesidad de profundizar en estrategias pedagógicas que permitieran abordar las dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en la población de primera infancia atendida por la institución. Estos desafíos, especialmente en el ámbito del desarrollo de habilidades comunicativas, motivaron la selección de la sistematización de experiencias como trabajo final de grado.

A través de este trabajo, se busca no solo mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, sino también fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en el Colegio Americano de Ibagué. La sistematización de esta experiencia permitirá documentar los aprendizajes obtenidos y generar recomendaciones para futuras intervenciones, con el objetivo de

contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y al mejoramiento continuo de la calidad educativa en la institución.

Asimismo, para garantizar que los niños realmente alcancen estas habilidades comunicativas en la primera infancia, es imperativo utilizar una metodología integral que abarque la expresión oral, la comprensión auditiva, la escritura y la lectura. Basándose en los trabajos de teóricos del aprendizaje de idiomas como Krashen, Cummins y Vygotsky, se requiere un enfoque equilibrado que integre el uso significativo del lenguaje en contextos auténticos, apoyo estructurado y amplias oportunidades de interacción y práctica. A través de actividades como cuentacuentos, juegos de rol, juegos interactivos y proyectos colaborativos, los niños pueden participar activamente con el lenguaje y desarrollar competencias de manera significativa y placentera.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sistematización de la experiencia educativa "*Diseño de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas en el primer grado del Colegio Americano de Ibagué*" surge como respuesta a la identificación de dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer grado. A través de la observación en el aula, se evidenció que los niños enfrentaban desafíos para expresarse y comprender el idioma, lo que impactaba su rendimiento académico y su participación en clase. Además, las clases tradicionales no lograban mantener su interés ni su motivación para aprender.

Motivada por la necesidad de abordar estas dificultades, se propone diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que integren el juego como herramienta para mejorar las habilidades comunicativas en inglés. Siguiendo la reflexión de teóricos como Vygotsky y Piaget, se reconoce la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles aprender de manera activa y significativa.

Se buscará implementar actividades que no solo mejoren las habilidades lingüísticas, sino también promuevan la confianza, la autoestima y la empatía en los estudiantes, siguiendo los principios de aprendizaje socioemocional. Este planteamiento del problema se fundamenta en la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas efectivas que respondan a las características y necesidades específicas de los estudiantes de primera infancia, garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso y significativo.

La pregunta problematizadora o eje de sistematización que orienta esta investigación es:

¿Cómo podemos diseñar y aplicar estrategias lúdicas e innovadoras que promuevan un aprendizaje efectivo del idioma inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué, abordando las dificultades identificadas en la falta de dinamismo de las clases?

4. JUSTIFICACIÓN

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras es crucial para abordar las dificultades en el aprendizaje de habilidades comunicativas en la primera infancia, específicamente en el contexto del Colegio Americano de Ibagué. Diversos estudios han demostrado que el juego es una herramienta efectiva para el desarrollo del lenguaje y la comunicación en niños en edad escolar (Smith et al., 2019). Además, se ha encontrado que el uso de metodologías lúdicas puede aumentar significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Plass et al., 2019).

La selección de esta metodología responde a la necesidad de adaptar las prácticas educativas a las características y necesidades específicas de los estudiantes del primer grado. Investigaciones recientes han destacado la importancia de diseñar actividades dinámicas y participativas que promuevan un aprendizaje activo y significativo en la primera infancia (García & González, 2020). Es fundamental que estas estrategias sean inclusivas y consideren la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula (Hernández et al., 2018).

En este sentido, el proyecto de sistematización de experiencias propuesto no solo busca mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del Colegio Americano de Ibagué, sino también fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la institución. A través de la documentación y el análisis riguroso de las prácticas educativas implementadas, se espera identificar las estrategias más efectivas y generar recomendaciones prácticas para mejorar la calidad educativa en la institución.

Además, este proyecto contribuirá a resolver un problema práctico en la comunidad educativa, ya que proporcionará herramientas y enfoques innovadores que ayudarán a los docentes a abordar las dificultades identificadas en el aprendizaje de las habilidades comunicativas en inglés. Los principales beneficiarios serán los estudiantes del primer grado del Colegio Americano de Ibagué, quienes experimentarán un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y efectivo, así como los docentes, quienes contarán con nuevas estrategias pedagógicas respaldadas por la evidencia para mejorar su práctica educativa.

5. OBJETIVOS:

5.1.General: Diseñar una estrategia didáctica innovadora para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, integrando herramientas pedagógicas efectivas y adaptadas a la necesidad de los estudiantes del curso de primero en el Colegio Americano de Ibagué.

5.2.Específicos:

1. Identificar diferentes estrategias didácticas utilizadas en la enseñanza del inglés.
2. Clasificar las estrategias creativas de enseñanza de conocimientos básicos en inglés con enfoques tradicionales de educación, evaluando su efectividad y relevancia en el contexto del aula.
3. Construir un marco de referencia que evidencie la aplicación efectiva de estrategias pedagógicas didácticas como herramienta esencial para facilitar un aprendizaje integral en grupos de estudio.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1. Antecedentes

El presente proyecto de sistematización de experiencias surge en respuesta a la necesidad de abordar las dificultades en el aprendizaje de habilidades comunicativas en la primera infancia, específicamente en el contexto del Colegio Americano de Ibagué. Para fundamentar esta iniciativa, se ha recurrido a diversos referentes teóricos y estudios previos que respaldan la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso educativo.

En primer lugar, estudios como el de Smith et al. (2019) han destacado la efectividad del juego como herramienta para el desarrollo del lenguaje y la comunicación en niños en edad escolar. Este enfoque coincide con la reflexión de Piaget (1962), quien señaló que el juego es la actividad principal de la infancia y una vía fundamental para el aprendizaje. Asimismo, autores como Vygotsky (1978) han resaltado la importancia del juego simbólico en la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas.

Además, investigaciones recientes han resaltado la eficacia de las metodologías lúdicas para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Plass et al., 2019). Esta idea se alinea con los hallazgos de autores como García y González (2020), quienes subrayan la importancia de diseñar actividades dinámicas y participativas que promuevan un aprendizaje activo y significativo en la primera infancia.

Por otro lado, se ha observado la necesidad de adaptar las prácticas educativas a las características y necesidades específicas de los estudiantes del primer grado. Hernández et al. (2018) enfatizan la importancia de considerar la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula y diseñar estrategias inclusivas que atiendan estas diferencias individuales.

En este contexto, el presente proyecto busca construir sobre estos antecedentes teóricos y empíricos para diseñar y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras, incluyendo la gamificación, que aseguren un aprendizaje efectivo del idioma inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué.

6.2. Marco teórico

La importancia del desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia ha sido ampliamente reconocida en la literatura educativa. En este sentido, el juego se ha destacado como

una herramienta fundamental para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños (Johnson et al., 2020). En el contexto específico del aprendizaje del inglés como segunda lengua, es crucial implementar estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen la participación activa de los estudiantes y fortalezcan sus habilidades comunicativas desde una edad temprana (García & González, 2020).

Uno de los enfoques teóricos relevantes para comprender la importancia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia es la teoría socio constructivista de Lev Vygotsky. Vygotsky (1978) destacó el papel fundamental del entorno social y cultural en el proceso de adquisición del lenguaje y la comunicación. Según este autor, el lenguaje y la comunicación se desarrollan a través de la interacción con otros miembros de la sociedad, mediados por herramientas culturales y símbolos. En este contexto, el juego simbólico, donde los niños representan roles y escenarios imaginarios, emerge como un contexto propicio para el desarrollo del lenguaje, fomentando la colaboración, la negociación de significados y la internalización de conceptos. Vygotsky sostiene que el juego simbólico permite a los niños representar roles y situaciones de la vida real, lo que contribuye a la capacidad de simbolizar, comprender y asimilar aprendizajes del entorno. Además, esta actividad facilita la socialización con pares y promueve la internalización de normas y roles sociales, aspectos cruciales para el desarrollo de habilidades comunicativas y la construcción de identidad en la etapa temprana de la vida infantil.

Además, la teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb proporciona un marco conceptual para entender cómo los niños adquieren habilidades comunicativas a través de la experimentación y la reflexión (Kolb, 1984). Sugiere que el aprendizaje ocurre a través de un ciclo continuo que incluye la experiencia, la reflexión, la conceptualización y la experimentación activa. Según Kolb, los niños aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de experimentar de primera mano el contenido del aprendizaje y reflexionar sobre sus experiencias. En este sentido, esto implica diseñar actividades lúdicas que permitan a los niños interactuar con el idioma de manera significativa y práctica, promoviendo así la internalización de estructuras lingüísticas y vocabulario. Por lo tanto, el diseño de actividades lúdicas que permitan a los niños explorar, reflexionar y aplicar sus conocimientos en situaciones reales puede potenciar su desarrollo comunicativo en inglés.

Asimismo, en el contexto del aprendizaje del inglés como segunda lengua, el papel del docente adquiere una relevancia significativa en la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños. Siguiendo los principios del constructivismo de Jean Piaget (1952), se destaca la importancia de proporcionar un ambiente de aprendizaje estimulante y desafiante que fomente la exploración y el descubrimiento. Piaget sostiene que los niños son exploradores innatos que aprenden mediante la experimentación y la manipulación de objetos, lo que implica que el aprendizaje del idioma debe ser activo y participativo. En este sentido, el docente debe diseñar actividades sensoriales, juegos de roles y proyectos de investigación que permitan a los niños explorar el idioma de manera significativa.

Además, Piaget relaciona estrechamente la evolución del pensamiento infantil con el proceso de adquisición de habilidades comunicativas. Según su teoría del desarrollo cognitivo, el juego simbólico surge con la aparición del pensamiento simbólico, que se desarrolla entre los 2 y 4 años, dando paso a la imaginación y la capacidad de representar objetos y situaciones a través de símbolos lúdicos. Este tipo de juego no solo involucra la imitación de roles y situaciones, sino que también implica la sustitución de elementos reales por representaciones simbólicas, lo que refleja un avance significativo desde el plano sensoriomotor hacia un pensamiento más representativo y abstracto.

En este contexto, el docente actúa como facilitador del proceso de aprendizaje al proporcionar oportunidades para la experimentación y el descubrimiento. Debe crear un ambiente propicio que estimule la participación de los estudiantes, promoviendo así la exploración del idioma y el desarrollo de habilidades comunicativas. Además, el docente desempeña un papel crucial en la orientación de las actividades, brindando apoyo y retroalimentación adecuada para guiar el proceso de aprendizaje de los niños. En conjunto, estas acciones del docente contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor que potencia el desarrollo integral de las habilidades comunicativas en la primera infancia (Piaget, 1952). En este sentido, el juego simbólico, al poner como referencia figuras adultas y sus roles correspondientes, potencia el desarrollo del lenguaje al proporcionar un espacio para la comunicación verbal entre pares. Además, promueve la imaginación, la creatividad y la socialización con niños de edades similares, aspectos fundamentales para el desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia. Por otro lado, el juego de reglas, que se presenta como una etapa posterior en la evolución del pensamiento preescolar y escolar, combina destrezas adquiridas y promueve la regulación de la

conducta a través de normas y pautas del juego. De esta manera, tanto el juego simbólico como el juego de reglas contribuyen al desarrollo integral de los niños y a la adquisición de habilidades comunicativas en el contexto del aprendizaje del inglés como segunda lengua.

En concordancia con lo anterior, resulta vital mencionar el enfoque metodológico propuesto por William Kilpatrick, que abre nuevas perspectivas para comprender la dinámica del aprendizaje en la primera infancia. Al explorar su visión constructivista y su énfasis en la participación activa del estudiante, se fortalece el vínculo entre teoría y práctica en el contexto educativo. Este enfoque, enriquecido por las aportaciones de Piaget, Vygotsky y Kolb, resalta la importancia del juego simbólico como vehículo para el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños. A través de la integración de estas perspectivas teóricas, se distingue un panorama educativo donde la experimentación, la reflexión y la colaboración son los pilares fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como afirmó Kilpatrick (sf), "la escuela debe ser hecha a medida, basándose en la educación de cada uno de sus alumnos y sus particularidades personales". Al igual que Piaget, Kilpatrick reconoce el papel fundamental del juego simbólico en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños, destacando su capacidad para representar roles y situaciones de la vida real, así como para promover la socialización y la internalización de normas sociales. Según Piaget, "el juego simbólico tiene gran trascendencia intelectual, ya que a través de este el niño y la niña desarrollan la capacidad de simbolizar, comprender y asimilar cualquier aprendizaje del entorno que los rodea" (Piaget, 1946). Además, el método por proyectos se alinea con la teoría socio constructivista de Vygotsky al enfatizar la interacción social y cultural como mediadora del aprendizaje, proporcionando a los estudiantes oportunidades para colaborar, negociar significados y construir conocimiento de manera conjunta. Vygotsky sostuvo que "el juego simbólico proporciona un contexto propicio para el desarrollo del lenguaje, promoviendo la colaboración, la negociación de significados y la internalización de conceptos" (Vygotsky, 1978). Del mismo modo, la perspectiva de Kolb sobre el aprendizaje experiencial encuentra eco en el enfoque de Kilpatrick, que busca involucrar a los estudiantes en un proceso activo de exploración, experimentación y reflexión para facilitar la comprensión profunda y significativa. Según Kolb, "los niños aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de experimentar de primera mano el contenido del aprendizaje y reflexionar sobre sus experiencias" (Kolb, 1984). En última instancia, el objetivo es crear un entorno educativo en el que los niños puedan explorar, reflexionar y aplicar sus conocimientos de manera

significativa, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo con confianza y habilidad.

6.3. Marco conceptual

Habilidades:

En el contexto del desarrollo infantil, las habilidades se refieren a las capacidades que los niños adquieren para interactuar con su entorno y con otras personas. Estas habilidades abarcan una amplia gama de áreas, como habilidades motoras, lingüísticas, sociales, emocionales y cognitivas, entre otras. Según Vygotsky (1978), "el desarrollo de las habilidades se ve influenciado por la interacción del niño con su entorno sociocultural". Además, Decroly (1871) enfatiza la importancia de adaptar la educación a las necesidades individuales de cada alumno, lo que implica el desarrollo de habilidades personalizadas. Esto sugiere que las actividades de nuestro proyecto deben diseñarse considerando las habilidades específicas de cada niño para promover un aprendizaje óptimo.

Por otro lado, Decroly (1871) destaca la importancia de adaptar la educación a las necesidades individuales de cada alumno. Esto implica reconocer las diferencias en las habilidades y capacidades de cada niño y ajustar las estrategias de enseñanza para satisfacer esas necesidades de manera personalizada. Según Decroly, cada niño tiene un ritmo y estilo de aprendizaje únicos, por lo que es fundamental brindar oportunidades para que desarrollen sus habilidades de acuerdo con sus capacidades individuales.

En este sentido, las actividades educativas deben diseñarse considerando las habilidades específicas de cada niño, proporcionando un entorno enriquecedor que fomente su desarrollo integral. Esto implica crear experiencias de aprendizaje que desafíen y estimulen las habilidades de los niños en diferentes áreas, permitiéndoles explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa.

Por ejemplo, el juego puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades, ya que proporciona un espacio seguro y lúdico donde los niños pueden practicar y mejorar sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. A través del juego, los niños pueden aprender a resolver problemas, trabajar en equipo, expresar emociones y desarrollar su creatividad, entre otras habilidades importantes para su crecimiento y desarrollo.

Emocionalidad

La emocionalidad en nuestro proyecto se refiere a la capacidad de los niños para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como para responder adecuadamente a las emociones de los demás. Según Goleman (1995), "la inteligencia emocional es fundamental para el éxito en la vida, ya que afecta nuestras relaciones interpersonales y nuestra capacidad para manejar el estrés". Por lo tanto, nuestro enfoque debe incluir estrategias para promover el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, lo que contribuirá a su bienestar y desarrollo integral, esta habilidad es crucial para el éxito en la vida, ya que influye en nuestras relaciones interpersonales y en nuestra capacidad para manejar el estrés y los desafíos cotidianos.

La inteligencia emocional comprende varias competencias clave, entre las que se incluyen la conciencia emocional, la autorregulación emocional, la motivación, la empatía y las habilidades sociales. Estas competencias no solo son importantes para el bienestar emocional de los niños, sino que también tienen un impacto significativo en su rendimiento académico y su éxito en diferentes áreas de la vida.

En el contexto de nuestro proyecto, es fundamental integrar estrategias y actividades que fomenten el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños desde una edad temprana. Esto puede incluir la enseñanza de habilidades de regulación emocional, como la identificación de emociones, la expresión emocional adecuada y la resolución de conflictos de manera constructiva.

Además, es importante crear un ambiente emocionalmente seguro y de apoyo donde los niños se sientan cómodos expresando sus emociones y recibiendo el apoyo necesario para manejarlas de manera saludable. Los educadores y cuidadores juegan un papel clave en este proceso al modelar y enseñar habilidades emocionales y al proporcionar un entorno que promueva la empatía, la colaboración y el respeto mutuo.

Investigaciones recientes han demostrado que el desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia está asociado con resultados positivos a largo plazo, como mejores relaciones interpersonales, mayor bienestar emocional y éxito académico. Por lo tanto, al priorizar el desarrollo de la emocionalidad en nuestro proyecto, estamos sentando las bases para el crecimiento y el éxito integral de los niños en su vida presente y futura.

Juego:

En nuestra sistematización, el juego se considera una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo en la primera infancia. De acuerdo con Hughes (2002), "el juego permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa". Además, el juego promueve la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas, como señala Piaget (1946), quien sostiene que "el juego simbólico es una forma de pensamiento en los niños que les permite representar su realidad y desarrollar habilidades cognitivas y sociales". Esta actividad lúdica no solo es una fuente de diversión, sino que también constituye un medio fundamental a través del cual los niños desarrollan una amplia gama de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. El juego en la infancia fomenta la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños expresarse libremente y explorar diferentes roles y escenarios. Esta dimensión creativa del juego les brinda la oportunidad de desarrollar su pensamiento abstracto y su capacidad para resolver problemas de manera innovadora. Según Piaget (1946), el juego simbólico, en el cual los niños representan situaciones de la vida real a través de la imaginación y los símbolos, es especialmente importante en este sentido, ya que les permite explorar y comprender su entorno de una manera más profunda.

Además de su impacto en el desarrollo cognitivo, el juego también desempeña un papel crucial en el desarrollo emocional y social de los niños. Durante el juego, los niños practican habilidades de comunicación, colaboración y negociación, lo que les ayuda a desarrollar relaciones interpersonales saludables y a comprender mejor las emociones y perspectivas de los demás.

Es fundamental reconocer el valor del juego como una herramienta pedagógica poderosa y aprovechar su potencial para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños. Esto implica diseñar actividades y entornos de juego que sean estimulantes, desafiantes y culturalmente relevantes, y que permitan a los niños explorar y descubrir el mundo que los rodea de manera activa y participativa. Al priorizar el juego en nuestra sistematización, estamos brindando a los niños la oportunidad de desarrollar todo su potencial y de construir una base sólida para su crecimiento y desarrollo integral.

Interacción social

La interacción social se refiere a la capacidad de los niños para relacionarse de manera positiva con sus pares y adultos significativos. Según Bronfenbrenner (1979), "el desarrollo del

niño se ve influido por múltiples sistemas, incluidos la familia, la escuela y la comunidad". Por lo tanto, es importante fomentar oportunidades de interacción social en diferentes contextos para promover el desarrollo socioemocional y cognitivo de los niños. Este entorno incluye no solo la familia y la escuela, sino también la comunidad en su conjunto, así como otros sistemas más amplios que influyen en la vida de los niños.

La interacción social en el contexto de nuestro proyecto se refiere a la capacidad de los niños para relacionarse de manera positiva y constructiva con sus pares y con adultos significativos, como maestros, cuidadores y miembros de la comunidad. Estas interacciones proporcionan oportunidades para que los niños aprendan a comunicarse, cooperar, resolver conflictos y desarrollar habilidades sociales clave que son fundamentales para su éxito en la vida.

Además, la interacción social no solo ocurre dentro de un entorno específico, sino que también se extiende a diferentes contextos, como el hogar, la escuela, el parque y otros lugares comunitarios. Estos diversos contextos ofrecen oportunidades únicas para que los niños interactúen con personas de diferentes edades, antecedentes culturales y experiencias de vida, lo que enriquece su comprensión del mundo y promueve la aceptación de la diversidad.

Es importante reconocer que las interacciones sociales pueden influir en el bienestar emocional de los niños, así como en su desarrollo cognitivo. Las relaciones positivas con sus pares y adultos significativos pueden brindarles apoyo emocional y afectivo, aumentar su autoestima y promover un sentido de pertenencia y conexión con los demás.

Aprendizaje significativo

En nuestro enfoque, el aprendizaje significativo se refiere a la capacidad de los niños para relacionar la nueva información con sus conocimientos previos de manera relevante y significativa. Ausubel (1968) sostiene que "el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se integran con la estructura cognitiva existente del individuo". Por lo tanto, debemos diseñar actividades de aprendizaje que sean relevantes para los niños y que les permitan construir activamente su comprensión del mundo que les rodea.

El aprendizaje significativo, según Ausubel (1968), se caracteriza por la capacidad de los individuos para relacionar la nueva información con sus conocimientos previos de manera relevante y sustantiva. Este enfoque pone énfasis en la construcción activa del conocimiento por

parte del estudiante, donde los nuevos conceptos se integran con la estructura cognitiva existente. En otras palabras, el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes son capaces de atribuir sentido a la información nueva en función de su comprensión previa.

Este concepto tiene implicaciones importantes para la enseñanza y el diseño de actividades de aprendizaje. En lugar de simplemente transmitir información, los educadores deben crear experiencias que permitan a los estudiantes relacionar los nuevos conceptos con sus experiencias y conocimientos previos. Según Novak (2010), el aprendizaje significativo se facilita cuando los estudiantes pueden identificar relaciones y conexiones entre los conceptos nuevos y los ya existentes en su estructura cognitiva.

Además, el aprendizaje significativo fomenta una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con lo que ya saben, están más motivados para aprender y retener esa información a largo plazo. Esto se alinea con la teoría de la motivación intrínseca de Deci y Ryan (1985), que sugiere que los individuos están más comprometidos y motivados cuando perciben que una actividad es significativa y relevante para sus metas y valores personales.

Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en nuestra sistematización se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren habilidades cognitivas fundamentales que les permiten comprender, procesar y manejar la información de manera efectiva. Según Piaget (1952), "el desarrollo cognitivo ocurre a través de la asimilación y la acomodación, donde los niños construyen activamente su comprensión del mundo a partir de sus experiencias". Por lo tanto, debemos diseñar actividades que desafíen y estimulen el pensamiento de los niños, promoviendo así su desarrollo cognitivo de manera integral. La asimilación implica integrar nuevas experiencias en las estructuras mentales existentes, mientras que la acomodación implica modificar esas estructuras mentales para adaptarse a las nuevas experiencias.

Por otro lado, las teorías de Vygotsky (1978) enfatizan el papel del entorno sociocultural en el desarrollo cognitivo de los niños. Vygotsky propuso la idea de la zona de desarrollo próximo, que es la brecha entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más competente. Esto resalta la importancia del entorno social y la interacción con otros en el desarrollo cognitivo de los niños.

Para promover el desarrollo cognitivo de manera integral, es crucial diseñar actividades que desafíen y estimulen el pensamiento de los niños. Según Bruner (1960), las actividades deben ser estructuradas de manera que fomenten la exploración, la experimentación y el descubrimiento. Esto implica proporcionar a los niños oportunidades para resolver problemas, plantear preguntas y generar soluciones de manera creativa.

6.4. Marco Internacional

Contribuciones de Lev Vygotsky al Desarrollo de Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Comunicativas en el Primer Grado

Lev Vygotsky, uno de los pioneros en el campo de la psicología del desarrollo, revolucionó nuestra comprensión sobre cómo los niños adquieren el lenguaje y la comunicación a través de su teoría sociocultural. En su obra seminal *"Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes"*, Vygotsky (1978) expuso la idea fundamental de que el juego simbólico desempeña un papel crucial en el desarrollo del lenguaje y la comunicación en la infancia. Esta perspectiva sugiere que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un contexto rico y dinámico donde los niños interactúan, negocian significados y construyen conocimiento de manera colaborativa.

Según Vygotsky, el juego proporciona un entorno natural para la práctica del lenguaje, ya que implica interacción social, negociación de significados y construcción de roles. En su obra *"Mind in Society"*, Vygotsky enfatizó que "el juego simbólico es una forma privilegiada de actividad infantil que promueve el desarrollo cognitivo y lingüístico al mismo tiempo que refleja la cultura y las normas sociales del entorno en el que se desenvuelve el niño" (p. 16). Esta afirmación destaca la interconexión entre el juego, el lenguaje y el contexto sociocultural en el que se desarrolla el niño. Asimismo, Vygotsky argumentó que, durante el juego simbólico, los niños no solo practican habilidades lingüísticas, sino que también internalizan y aplican las normas y valores de su cultura, lo que contribuye a su desarrollo socioemocional y cognitivo (p. 24).

Estas ideas sugieren que las estrategias lúdicas en el aula deben diseñarse de manera que fomenten la colaboración entre los niños y promuevan el uso activo del lenguaje en situaciones cotidianas y socialmente significativas. Por ejemplo, actividades como el juego de roles permiten a los niños practicar habilidades comunicativas mientras representan escenarios de la vida real y negocian roles con sus compañeros. Según Vygotsky, "la colaboración y la interacción social

durante el juego son fundamentales para el desarrollo del lenguaje y la comprensión del mundo por parte del niño" (p. 42). Además, Bruner (1983) destaca que "el juego de roles no solo proporciona una plataforma para el desarrollo del lenguaje, sino que también facilita la construcción de identidades sociales y culturales" (p. 67). Estas perspectivas respaldan la idea de que el juego simbólico en el aula puede ser una herramienta poderosa para mejorar las habilidades comunicativas de los niños, al tiempo que promueve su desarrollo socioemocional y cognitivo.

Al integrar las ideas de Vygotsky en el diseño de estrategias lúdicas, podemos crear un ambiente de aprendizaje en el primer grado que fomente el desarrollo de habilidades comunicativas de manera efectiva y significativa. Para Vygotsky, "el juego proporciona un entorno natural para la práctica del lenguaje, la negociación de significados y la construcción de roles" (p. 55). Esto implica que, al incorporar actividades lúdicas en el aula, los niños tienen la oportunidad de interactuar de manera activa con el lenguaje en un contexto socialmente significativo. Además, según Bruner (1983), "el juego simbólico permite a los niños explorar y experimentar con diferentes identidades y roles sociales, lo que contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas y de construcción de identidad" (p. 79). Estas perspectivas respaldan la idea de que el juego en el aula puede ser una herramienta poderosa para promover el desarrollo del lenguaje y la comunicación en los niños de primer grado.

El juego como herramienta para potenciar las habilidades comunicativas en el primer grado: Perspectivas desde la teoría de Piaget"

El juego ha sido objeto de estudio por parte de destacados teóricos del desarrollo infantil, entre ellos Jean Piaget, cuyas investigaciones han arrojado luz sobre la importancia del juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños. En su obra "El juego y el desarrollo del conocimiento", Piaget (1962) examina detalladamente cómo el juego, especialmente el juego simbólico, desempeña un papel crucial en la construcción del conocimiento y la adquisición de habilidades cognitivas en la infancia. Piaget sostiene que el juego no solo es una actividad placentera para los niños, sino que también constituye un medio fundamental a través del cual exploran y comprenden el mundo que les rodea.

A lo largo de sus estudios, Piaget observó cómo los niños utilizan el juego para representar situaciones de la vida real, asumir roles y resolver problemas de manera creativa. Según Piaget, el juego simbólico permite a los niños explorar diferentes perspectivas y desarrollar habilidades

lingüísticas y sociales mientras interactúan con sus compañeros (Piaget, 1945). Esta perspectiva sobre el juego como un proceso activo de construcción de conocimiento ha influido profundamente en la teoría y la práctica educativa, destacando la importancia de incorporar el juego de manera significativa en el contexto escolar.

La teoría del juego de Jean Piaget ofrece una perspectiva valiosa para comprender cómo el juego puede facilitar el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de primer grado. Según Piaget, el juego simbólico es una fase crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite representar roles y situaciones de la vida real (Piaget, 1945). Durante esta etapa, los niños utilizan la imaginación para crear escenarios y asumen diferentes roles, lo que les brinda la oportunidad de practicar habilidades lingüísticas mientras interactúan con sus compañeros. En su trabajo "El juego y el desarrollo del conocimiento", Piaget (1952) subraya la importancia del juego como una herramienta para la resolución de problemas y la adquisición de nuevas habilidades en los niños. Durante el juego de roles, los niños tienen la oportunidad de experimentar diferentes situaciones y escenarios, lo que les permite explorar diversas formas de comunicación y desarrollar estrategias para interactuar de manera efectiva con sus compañeros.

Piaget (1952) enfatiza cómo este proceso de juego proporciona a los niños un espacio seguro y libre de presiones para practicar el uso del lenguaje de manera espontánea y creativa, lo que contribuye significativamente a su desarrollo lingüístico y comunicativo. Al participar en el juego de roles, los niños no solo imitan situaciones de la vida real, sino que también tienen la oportunidad de experimentar con diferentes roles y perspectivas, lo que les permite desarrollar habilidades sociales como la empatía y la cooperación.

Además, Piaget (1952) destaca que el juego de roles les proporciona a los niños un espacio para resolver conflictos de manera constructiva y aprender a negociar con sus compañeros. Este proceso contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas y de resolución de problemas, ya que los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva y a encontrar soluciones creativas para los desafíos que enfrentan en el juego. Al sumergirse en diferentes escenarios y asumir diversos roles, los niños tienen la oportunidad de interactuar con sus compañeros de una manera que promueve el desarrollo de habilidades comunicativas. Piaget enfatiza cómo esta práctica lúdica no solo permite a los niños experimentar y explorar diferentes roles y situaciones, sino también desarrollar estrategias para comunicarse de manera efectiva.

Para este teórico, el énfasis en el juego de roles como una herramienta para el desarrollo comunicativo se alinea perfectamente con la idea de que las estrategias lúdicas en el aula deben ser diseñadas para promover la colaboración entre los estudiantes y facilitar el uso activo del lenguaje en contextos significativos. Al participar en el juego de roles, los niños no solo practican sus habilidades lingüísticas, sino que también aprenden a adaptarse a diferentes situaciones y a comprender las perspectivas de los demás. El juego de roles proporciona una plataforma valiosa para el desarrollo de habilidades comunicativas que son esenciales para el éxito en la vida cotidiana y en el entorno educativo. En este contexto, los niños no solo practican el uso del lenguaje, sino que también experimentan con diferentes formas de expresión verbal y no verbal.

El juego de roles permite a los niños explorar diversos roles sociales y situaciones, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar estrategias para comunicarse de manera efectiva. Piaget (1962) sostiene que esta práctica lúdica no solo mejora la fluidez verbal de los niños, sino que también enriquece su capacidad para expresar ideas y emociones en un contexto socialmente significativo. Al integrar las ideas de Piaget en el diseño de estrategias lúdicas, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje que fomente el desarrollo comunicativo de manera natural y significativa. Las actividades basadas en el juego de roles, por ejemplo, pueden proporcionar a los niños experiencias prácticas que reflejan situaciones de la vida real, lo que les permite aplicar y consolidar sus habilidades lingüísticas en contextos relevantes para su vida diaria.

Al integrar las ideas de Piaget en el diseño de estrategias lúdicas, podemos crear un ambiente de aprendizaje que estimule el desarrollo de habilidades comunicativas de manera natural y significativa (Piaget, 1962). Por ejemplo, actividades como el juego de roles pueden proporcionar a los niños la oportunidad de practicar el lenguaje en contextos relevantes para su vida diaria, lo que puede mejorar su fluidez verbal y su capacidad para expresar ideas y emociones.

Piaget (1962) resalta cómo el juego de roles permite a los niños sumergirse en situaciones y escenarios que reflejan aspectos de su entorno cotidiano. Durante estas actividades, los niños tienen la oportunidad de interactuar verbalmente con sus compañeros mientras asumen roles y roles diversos, lo que les permite practicar el uso del lenguaje en contextos significativos y pertinentes para su experiencia diaria. Este proceso lúdico facilita la internalización del lenguaje y promueve el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales.

6.5. Marco nacional

Contribuciones de Carlos Enrique López López a la Educación Colombiana

Carlos Enrique López López es reconocido como un destacado pedagogo colombiano cuyas contribuciones han impactado significativamente el ámbito educativo en Colombia. Con una vasta trayectoria en el campo de la educación, López ha dedicado gran parte de su carrera a investigar y promover el uso del juego como una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo integral de los niños.

Entre sus obras más destacadas se encuentra "El juego como estrategia pedagógica en el aula de clase", donde López aborda de manera exhaustiva la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. López resalta cómo el juego puede ser utilizado no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta fundamental para estimular el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en edad escolar.

A lo largo de su carrera, López ha enfocado su investigación en la aplicación práctica de estrategias lúdicas en el aula de clase, proponiendo formas innovadoras de integrar el juego en el currículo escolar. Sus estudios han demostrado que el juego promueve el aprendizaje activo, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes, así como el desarrollo de habilidades comunicativas clave, como la expresión verbal y la interacción social.

En su obra seminal "El juego como estrategia pedagógica en el aula de clase" (2008), López sostiene que el juego no solo es una actividad recreativa, sino que constituye una parte esencial del proceso educativo, especialmente en los primeros años de vida de los niños. Según López (2008), el juego ofrece a los niños la oportunidad de explorar el mundo que les rodea de una manera activa y participativa. A través del juego, los niños pueden experimentar con el lenguaje, interactuar con sus pares y desarrollar habilidades comunicativas de manera natural y significativa. López enfatiza la importancia de diseñar actividades lúdicas que estimulen la expresión verbal y la interacción entre los estudiantes, reconociendo que el juego puede ser un vehículo poderoso para el aprendizaje y el desarrollo.

Una de las principales contribuciones de López (2008) radica en su enfoque centrado en el estudiante y en la individualización de las estrategias lúdicas en el aula. Él aboga por tener en cuenta las características individuales de cada estudiante y adaptar las actividades lúdicas a sus

necesidades específicas. Por ejemplo, el uso de juegos de roles y dramatizaciones permite a los niños practicar el lenguaje en contextos relevantes para su vida cotidiana, lo que contribuye a mejorar su fluidez verbal y su capacidad para expresar ideas y emociones de manera efectiva.

Al integrar el juego en el currículo escolar de manera transversal, López (2008) propone que este se convierta en una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo de habilidades comunicativas en el primer grado del colegio, ya que se les ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades comunicativas de manera contextualizada y significativa. Esta integración implica no solo dedicar tiempo específico al juego, sino también incorporarlo de manera orgánica en diferentes áreas del currículo, como la lectoescritura, las matemáticas y las ciencias. Las actividades lúdicas en el aula no solo fomentan la expresión verbal y la interacción entre los estudiantes, sino que también promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Con esto, las ideas de López han tenido un impacto significativo en la educación colombiana, inspirando a docentes y educadores a adoptar enfoques pedagógicos más dinámicos y participativos. Su trabajo ha contribuido a la transformación de las prácticas educativas en Colombia, promoviendo un enfoque centrado en el estudiante y el reconocimiento del juego como una parte fundamental del proceso educativo. Su enfoque transversal ofrece nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades comunicativas en el primer grado del colegio, proporcionando a los estudiantes experiencias educativas enriquecedoras y significativas.

6.6. Marco legal

La presente sistematización se sustenta legalmente en el siguiente conjunto de normas, leyes, Decretos y artículos:

Constitución Política de Colombia (1991):

Artículo 44: Establece que la familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger integralmente a la infancia para garantizar su desarrollo armónico e integral.

Artículo 13: Establece el principio de igualdad y prohíbe la discriminación por razones de raza, género, origen nacional, orientación sexual, entre otros. Garantiza la protección de los derechos de todas las personas, incluyendo a niños, niñas y adolescentes.

Ley 1618 de 2013:

Establece medidas para promover la inclusión social y la participación efectiva de las personas con discapacidad. Reconoce la diversidad como un valor fundamental de la sociedad colombiana y busca garantizar el ejercicio pleno de los derechos de las personas con discapacidad en todos los ámbitos, incluyendo el educativo.

Decreto 1421 de 2017:

Reglamenta la inclusión educativa de personas con discapacidad en el sistema educativo colombiano. Establece medidas para garantizar el acceso, permanencia y éxito escolar de estudiantes con discapacidad, promoviendo la eliminación de barreras físicas y sociales en los centros educativos.

Ley 1617 de 2013:

Promueve la inclusión laboral de personas en situación de discapacidad, garantizando su acceso al empleo digno, la igualdad de oportunidades y el trato equitativo en el ámbito laboral.

Acuerdo 02 de 2017 del Ministerio de Educación Nacional:

Establece lineamientos para la atención educativa de poblaciones vulnerables, incluyendo a niños y niñas en situación de desplazamiento, víctimas del conflicto armado, poblaciones afrodescendientes, indígenas y personas con discapacidad, entre otros.

Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación):

Artículo 3: Define los principios y fines de la educación, destacando la formación integral de los individuos desde la primera infancia.

Artículo 5: fines de la educación.

Inciso 5: la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

Inciso 9: el desarrollo de la capacidad crítica reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Inciso 10: la adquisición de una conciencia para la conservación protección del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la preservación de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo.

Artículo 10: Establece que la educación preescolar es obligatoria en el ciclo de educación formal y hace parte del proceso de formación integral de los individuos.

Ley 1804 de 2016 (Ley de Primera Infancia):

Artículo 2: Declara de interés público la atención integral a la primera infancia, reconociéndola como una etapa fundamental en el desarrollo humano.

Artículo 4: Establece los derechos de los niños y niñas en la primera infancia, incluyendo el acceso a servicios de educación y cuidado de calidad.

Decreto 2247 de 1997 (Por el cual se reglamenta la organización, el funcionamiento y la prestación del servicio de la educación preescolar en Colombia):

Establece las disposiciones para la organización y funcionamiento de los establecimientos educativos de educación preescolar, garantizando su calidad y pertinencia.

Ley 1801 de 2016 (Por medio de la cual se regula la profesión de educación inicial y preescolar en Colombia):

Define las competencias y responsabilidades del personal que trabaja en el ámbito de la educación inicial y preescolar, asegurando la idoneidad y calidad de los servicios educativos.

Decreto 1286 de 2005 (Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en materia de evaluación):

Establece disposiciones para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos, incluyendo la educación preescolar.

Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia):

Artículo 2: Establece que todas las personas menores de 18 años son sujetos de especial protección por parte del Estado.

Artículo 15: Reconoce el derecho de los niños, niñas y adolescentes a la educación integral, incluyendo la formación en valores, el desarrollo de habilidades y el acceso a oportunidades para su pleno desarrollo.

Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación):

Artículo 67: Establece la obligatoriedad de la educación inicial para niñas y niños entre los 3 y 6 años de edad, como parte de la educación básica.

Artículo 71: Establece que la educación preescolar debe promover el desarrollo integral de los niñas y niños, incluyendo aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales.

Código de Infancia y Adolescencia:

Artículo 24: Garantiza el acceso a una educación de calidad para todos los niños, niñas y adolescentes, sin discriminación de ningún tipo.

Artículo 38: Establece la obligación del Estado y la sociedad de promover la participación de los niños, niñas y adolescentes en la toma de decisiones relacionadas con su educación y desarrollo.

6.7. Marco contextual:

El Colegio Americano de Ibagué, una institución educativa privada confesional presbiteriana, se encuentra ubicado en la ciudad capital del Tolima, Colombia, específicamente en la carrera 4 No. 4 – 47, en el barrio La Pola. Desde su fundación en 1942, el colegio ha mantenido un compromiso inquebrantable con su misión de educar integralmente a sus estudiantes, guiados por principios basados en la fe cristiana y en el modelo de Jesucristo como paradigma de formación humana.

La visión del Colegio Americano de Ibagué se proyecta hacia el año 2021, donde aspira a seguir siendo una institución cristiana de calidad, clasificada por el ICFES en la categoría A+, con un enfoque holístico del mundo. Busca generar desarrollo tanto para la comunidad americanista como para el país en general, a través de una gestión eficaz, eficiente, efectiva y de relaciones internacionales, promoviendo intercambios para fortalecer el dominio de una segunda lengua.

Por otro lado, la misión del Colegio Americano de Ibagué se define como una institución educativa privada confesional presbiteriana dedicada a educar integralmente seres humanos con el

fin de glorificar a Dios y disfrutar de él para siempre, teniendo a Jesucristo como modelo. Se busca alcanzar una educación de calidad en las dimensiones psicológica, biológica, espiritual y social, para servir competentemente a la sociedad y ser protagonistas con un liderazgo interdependiente.

El proyecto educativo institucional del Colegio Americano de Ibagué se fundamenta en la filosofía expresada en Lucas 2:52, donde se busca que los estudiantes crezcan en sabiduría, estatura y gracia para con Dios y los hombres. Esta filosofía institucional se apoya en la Biblia como la Palabra de Dios y en Jesucristo como Dios hecho Hombre.

En cuanto a sus principios corporativos, el colegio enfatiza valores como la integridad, el respeto, la responsabilidad, la excelencia académica y el servicio a la comunidad. Estos principios guían todas las actividades y decisiones dentro de la institución, promoviendo un ambiente de convivencia armónica y de compromiso con el bienestar de todos los miembros de la comunidad educativa.

El proyecto educacional para la población de primero del Colegio Americano de Ibagué se centra en el desarrollo integral de los estudiantes, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, espirituales y sociales. Se busca cultivar habilidades para la investigación, la comunicación en inglés, el desarrollo artístico, el deporte y la responsabilidad ambiental, todo ello mediante un enfoque pedagógico basado en proyectos y el aprendizaje activo. Además, se promueve el conocimiento bíblico y el desarrollo de valores éticos y morales en línea con los principios cristianos que sustentan la institución.

7. RUTA METODOLÓGICA DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN

En la ejecución de este proyecto de sistematización, se parte de una profunda experiencia vivida en el aula, donde se evidenció una falta de dinamismo y entusiasmo por parte de los niños en el aprendizaje del idioma inglés. Los docentes y observadores percibieron una desconexión emocional y un desinterés generalizado durante las clases, lo que reveló una necesidad urgente de cambiar la forma en que se abordaba este tema. Los niños mostraban señales de frustración y aburrimiento, evidenciando una carencia en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Ante esta situación, se planteó una propuesta metodológica basada en el uso de estrategias lúdicas y dinámicas que permitieran estimular el interés y la participación activa de los estudiantes. Se reconoció la importancia de involucrar a los niños en su propio proceso de aprendizaje, brindándoles un espacio donde pudieran experimentar, explorar y aprender de manera significativa. Además, se priorizó el trabajo colaborativo y el diálogo constante entre docentes y estudiantes, fomentando un ambiente de confianza y apertura para expresar ideas y emociones.

Considerando lo anterior, se ha elaborado una guía que facilita el desarrollo de futuros procesos de sistematización de experiencias de manera más efectiva. A continuación, se describen las fases utilizadas en los cuatro momentos del desarrollo de esta sistematización:

7.1. FASE 1. PRIMEROS PASOS: PUNTO DE PARTIDA

Para iniciar la sistematización de la experiencia en el Colegio Americano de Ibagué, se llevó a cabo un proceso de inmersión en la institución educativa y su entorno. Se comenzó con la revisión detallada de la misión, visión y principios corporativos del colegio, con el fin de comprender el enfoque pedagógico y los valores que orientan su trabajo. Esto permitió establecer una base sólida para la práctica y la posterior sistematización, al alinear los objetivos del proyecto con los propósitos institucionales.

Posteriormente, se realizó un acercamiento directo al aula de clase donde se llevaría a cabo la intervención. Se observaron las dinámicas de aprendizaje, se dialogó con los docentes y se interactuó con los estudiantes para comprender sus necesidades y desafíos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Esta etapa inicial fue fundamental para identificar áreas de oportunidad y definir los primeros pasos a seguir en la implementación de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas en inglés.

Siguiendo un enfoque cualitativo, se llevó a cabo una entrevista abierta con el equipo directivo y docente del colegio, utilizando un espacio para que expresaran sus puntos de vista y experiencias en relación con la enseñanza del inglés en el primer grado de primaria. Esta interacción proporcionó información valiosa sobre el contexto educativo, los recursos disponibles y las expectativas institucionales, lo cual orientó la planificación y ejecución del proyecto.

7.2.FASE 2. PRIMEROS PASOS: LAS PREGUNTAS INICIALES

➤ ¿Para qué quiero sistematizar?

Me baso en las necesidades identificadas durante la ejecución del proyecto, donde se evidenció una falta de dinamismo en las clases de inglés del primer grado de primaria en el Colegio Americano de Ibagué. Durante mi experiencia, observé que los estudiantes mostraban dificultades para participar activamente en las actividades de aprendizaje del idioma debido a la falta de estrategias lúdicas y participativas. Esta situación generaba un desinterés por parte de los estudiantes y dificultaba su progreso en el dominio del inglés como segunda lengua.

Además, al analizar críticamente el contexto institucional, pude constatar que la misión y visión del colegio enfatizaban el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo el dominio de una segunda lengua como parte fundamental de su formación. Sin embargo, esta visión no se estaba materializando completamente en las prácticas pedagógicas cotidianas, lo que generaba una brecha entre los objetivos institucionales y la realidad del aula.

Por lo tanto, la sistematización de esta experiencia tiene como objetivo abordar esta brecha identificada, desarrollando y documentando estrategias efectivas para mejorar el aprendizaje del inglés en el primer grado de primaria. Esto implicará reflexionar sobre nuestras prácticas pedagógicas, identificar barreras y facilitadores para el aprendizaje de los estudiantes, y proponer intervenciones innovadoras y centradas en el estudiante que puedan cerrar la brecha entre la visión institucional y la práctica educativa real.

➤ ¿Qué experiencia(s) quiero sistematizar?

La experiencia que se busca sistematizar se centra en el diseño e implementación de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades comunicativas en inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué.

➤ ¿Qué aspectos centrales de esas experiencias me interesa sistematizar?

Los aspectos centrales de la experiencia que me interesa sistematizar se centran en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en el contexto del Colegio Americano de Ibagué. Esto incluye el diseño y aplicación de herramientas interactivas y actividades lúdicas adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes. También me enfoco en el análisis del uso exitoso de recursos como el rincón multisensorial y el tablero interactivo, así como en la integración de metodologías creativas para despertar el interés y compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

➤ **¿Qué fuentes de información voy a utilizar?**

En la sistematización de mi experiencia, utilizaré diversas fuentes de información para recuperar y ordenar los principales elementos del proceso. Estas incluyeron entrevistas con docentes, directivos y estudiantes para recopilar información sobre las dificultades en el aprendizaje del idioma inglés y las necesidades específicas de los estudiantes. Además, realicé observaciones directas de las clases y actividades pedagógicas para obtener información sobre la dinámica del aula y el nivel de participación de los estudiantes. También revisé documentos institucionales, planes de estudio, materiales didácticos y otros recursos relacionados con la enseñanza del inglés y la implementación de estrategias pedagógicas. Finalmente, tuve en cuenta las experiencias y conocimientos adquiridos durante mi práctica pedagógica en el Colegio Americano de Ibagué, así como las lecciones aprendidas y los resultados obtenidos. Estas fuentes de información proporcionaron datos valiosos para comprender el contexto, identificar los desafíos y diseñar estrategias efectivas para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en el entorno educativo específico del colegio.

➤ **¿Qué procedimientos voy a seguir?**

Para llevar a cabo la sistematización de la experiencia, se seguirá un plan operativo detallado que incluye diversas tareas y responsabilidades. En primer lugar, se designará un equipo responsable de la sistematización, integrado por mí como investigador principal, supervisado por un asesor académico. Las tareas principales incluirán la recopilación y organización de datos, la realización de entrevistas y observaciones, el análisis de la información recopilada y la redacción del informe final. Se establecerá un cronograma de actividades que incluirá fechas límite para cada etapa del proceso, desde la recolección inicial de datos hasta la presentación del informe final. Se utilizarán diversos instrumentos y técnicas, como entrevistas semiestructuradas, análisis de

documentos, registros de observación y análisis de datos cualitativos. Además, se contará con recursos como acceso a la biblioteca y bases de datos, así como apoyo técnico y logístico de la institución educativa. El plan operativo se ejecutará de manera sistemática y organizada, siguiendo un enfoque riguroso para garantizar la calidad y la validez de los resultados obtenidos.

7.3.FASE 3. ACTUAR: PLAN DE ACCION

Se emprendieron una serie de acciones meticulosamente planificadas para abordar las dificultades identificadas en el proceso de enseñanza del inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué. Estas acciones se llevaron a cabo de manera secuencial y cuidadosa, con el objetivo de proporcionar un enfoque integral que abarcara tanto las necesidades individuales de los estudiantes como los desafíos generales del aula.

En primer lugar, se realizaron observaciones participativas durante las clases de inglés para obtener una comprensión profunda de las áreas específicas en las que los estudiantes enfrentaban dificultades. Estas observaciones se llevaron a cabo de manera activa, permitiendo una inmersión completa en el entorno de aprendizaje y facilitando la identificación de patrones y tendencias en el desempeño de los estudiantes.

A partir de estas observaciones, se diseñaron y aplicaron una variedad de actividades lúdicas pedagógicas, adaptadas a las necesidades individuales y grupales de los estudiantes. Estas actividades fueron concebidas con el propósito de fomentar la participación activa de los estudiantes y brindarles oportunidades significativas de aprendizaje. Se utilizaron juegos, canciones, actividades de expresión oral y otros recursos dinámicos para crear un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor.

Además, se llevaron a cabo acompañamientos personalizados durante las actividades, con el fin de proporcionar apoyo individualizado y observar de cerca el progreso de cada estudiante. Estos acompañamientos permitieron identificar comportamientos específicos y necesidades particulares, informando así el diseño de estrategias pedagógicas más efectivas y centradas en el estudiante. Se establecieron reuniones regulares con los profesores para discutir los hallazgos y colaborar en el desarrollo de estrategias de enseñanza adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Estas reuniones proporcionaron un espacio para el intercambio de ideas y la planificación colaborativa, promoviendo una cultura de aprendizaje continuo y mejora constante en el aula.

7.4.FASE 4. ANALISIS: REFLEXION DE FONDO

Dentro de las estrategias implementadas en la enseñanza del inglés en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué, se destacó el uso del tablero dinámico como una herramienta clave para el aprendizaje interactivo y participativo de los estudiantes.

El tablero dinámico consistía en un recurso visual compuesto por una serie de números y colores que representaban diferentes actividades y elementos del idioma inglés. Cada número y color estaba asociado a una tarea específica, como la práctica de vocabulario, la formación de oraciones o la realización de ejercicios de comprensión auditiva.

Durante las clases, se utilizaba el tablero dinámico como una guía visual para estructurar las actividades y mantener el interés de los estudiantes. Por ejemplo, los números podían representar el orden de las actividades, mientras que los colores indicaban el tipo de tarea a realizar (por ejemplo, el color azul para actividades de vocabulario y el color rojo para actividades de gramática).

Además del tablero dinámico, se implementaron dinámicas interactivas que fomentaban la participación de los estudiantes. Por ejemplo, se realizaron juegos de roles donde los estudiantes actuaban como personajes en situaciones cotidianas en inglés, lo que les permitía practicar el uso del idioma de manera contextualizada y significativa.

También se llevaron a cabo actividades de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajaban en parejas o en grupos pequeños para resolver problemas y completar tareas relacionadas con el contenido del idioma inglés. Estas dinámicas promovían el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

En conjunto, la utilización del tablero dinámico junto con las dinámicas interactivas permitió crear un ambiente de aprendizaje estimulante y participativo en el aula de clases. Los estudiantes se involucraban activamente en el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades lingüísticas de manera efectiva y disfrutando del proceso de adquisición del idioma inglés.

7.4.1. INTERPRETACIÓN CRÍTICA: REFLEXION DE FONDO

Durante el proceso de práctica en el primer grado de primaria del Colegio Americano de Ibagué, se evidenciaron diversas tensiones y contradicciones que impactaron en el desarrollo de la experiencia. Una de las principales causas de estas tensiones fue la falta de alineación entre los

métodos tradicionales de enseñanza y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en un contexto cada vez más digitalizado y globalizado.

Se observó una brecha entre las expectativas de los estudiantes y las estrategias pedagógicas utilizadas en el aula. A pesar de la implementación de herramientas como el tablero dinámico y dinámicas interactivas, algunos estudiantes mostraron resistencia o desinterés hacia las actividades propuestas. Esto sugiere la necesidad de explorar en mayor profundidad las motivaciones y preferencias de los estudiantes, así como de adaptar las estrategias pedagógicas para abordar de manera más efectiva sus necesidades individuales.

Es así como también se hizo evidente la falta de alineación entre los métodos tradicionales de enseñanza y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes fue una de las tensiones clave identificadas durante el proceso de práctica en el primer grado de primaria. Esto se manifestó en la resistencia o desinterés de algunos estudiantes hacia las actividades propuestas, a pesar de la implementación de herramientas como el tablero dinámico y dinámicas interactivas. Una posible explicación de este fenómeno radica en la desconexión entre las estrategias pedagógicas utilizadas y las preferencias de los estudiantes, quienes encontraron mayor motivación y concentración cuando las actividades se basaban en el juego, la recreación, la emocionalidad y la estimulación. Esto evidencia que, en este contexto específico, las prácticas lúdicas y estimulantes resultaron más efectivas para el aprendizaje que los métodos tradicionales.

La falta de integración de las dinámicas de participación de los padres de familia también contribuyó a las tensiones observadas. A pesar de los intentos por involucrar a los padres a través de actividades como el proyecto de aula, se identificó una falta de compromiso y apoyo por parte de algunos de ellos. Esta falta de participación puede atribuirse a diversos factores, como la falta de tiempo o interés, y puede tener consecuencias negativas en el rendimiento académico y desarrollo integral de los estudiantes.

Al analizar estos hallazgos desde la teoría sociocultural de Vygotsky, se destaca la importancia del contexto social y cultural en el proceso de aprendizaje. La falta de alineación entre las prácticas educativas y el entorno sociocultural de los estudiantes puede generar fricciones que obstaculizan el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, la confrontación con la teoría del constructivismo social de Vygotsky nos lleva a reflexionar sobre cómo promover un ambiente de aprendizaje colaborativo y socialmente mediado en el aula. Si bien la teoría de Vygotsky

enfatisa la importancia del entorno social en la construcción del conocimiento, nuestros hallazgos sugieren que puede existir un desequilibrio entre la interacción social y el aprendizaje individual en el aula. Por lo tanto, se plantea la necesidad de diseñar experiencias de aprendizaje que fomenten la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, en consonancia con los principios del constructivismo social.

7.5.FASE 5. CIERRE: PUNTO DE LLEGADA.

Los puntos de llegada de esta experiencia reflejan tanto los hallazgos concretos obtenidos durante el proceso de sistematización como las reflexiones teóricas y prácticas derivadas de ellos. En primer lugar, se destaca la importancia de promover una pedagogía que integre de manera efectiva el juego simbólico como herramienta para el aprendizaje significativo de habilidades comunicativas en el idioma inglés. Esta afirmación se basa en la evidencia recopilada durante la práctica, que sugiere que el juego simbólico puede facilitar la adquisición de vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión oral en los estudiantes de primer grado.

Además, se plantea la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que se centren en los intereses y experiencias de los estudiantes, reconociendo su papel activo en la construcción de su propio conocimiento. Esto implica una revisión crítica de las prácticas educativas tradicionales y un enfoque más centrado en el estudiante, que fomente la participación, la creatividad y la autonomía en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, el uso del juego como método didáctico en el aula de idiomas ha resultado ser una estrategia pedagógica altamente efectiva y enriquecedora. A lo largo de esta experiencia, se ha podido observar cómo el juego no solo facilita el proceso de aprendizaje del idioma, sino que también promueve el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y sociales en los estudiantes.

Una de las reflexiones pedagógicas más importantes es la capacidad del juego para generar un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador. Al emplear juegos interactivos y actividades creativas, he logrado captar el interés y la atención de los estudiantes de manera significativa. Esto sugiere que el juego no solo es una herramienta para enseñar el idioma, sino que también es un vehículo para mantener el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Además, el juego proporciona oportunidades para la práctica del idioma en contextos auténticos y significativos. A través de juegos de roles, simulaciones y actividades de resolución

de problemas, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar el vocabulario y las estructuras lingüísticas de manera práctica y funcional. Esto contribuye a una mejor internalización y retención del contenido, así como al desarrollo de la fluidez y la confianza en la expresión oral.

Otra reflexión importante es el papel del juego en el fomento de habilidades sociales y emocionales. Durante las actividades lúdicas, los estudiantes tienen la oportunidad de colaborar, comunicarse y trabajar en equipo, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, el respeto y la empatía. Además, el juego proporciona un espacio seguro para la exploración y expresión de emociones, lo que contribuye al bienestar emocional y al desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

Desde una perspectiva teórica, estos puntos de llegada nos invitan a reconsiderar las concepciones tradicionales de enseñanza y aprendizaje, y a explorar enfoques más innovadores y contextualizados. Asimismo, plantean interrogantes abiertas sobre cómo integrar de manera efectiva el juego simbólico en el currículo escolar y cómo aprovechar al máximo el potencial educativo de esta estrategia.

En términos prácticos, estos puntos de llegada ofrecen orientaciones para el diseño e implementación de intervenciones pedagógicas en el aula de idiomas, destacando la importancia de la creatividad, la flexibilidad y la adaptabilidad en la planificación y ejecución de actividades. Además, la propuesta definida o seleccionada resultó especialmente interesante debido a su enfoque en la motivación y las actividades creativas, que incorporaron el juego como elemento central. Esta elección se fundamenta en la comprensión de que, a través del juego, los niños adquieren habilidades de manera más efectiva y disfrutan del proceso de aprendizaje.

La introducción de actividades lúdicas y creativas en el aula de idiomas no solo fomenta la participación de los estudiantes, sino que también estimula su imaginación, promueve la expresión personal y favorece el desarrollo de habilidades comunicativas. Esta aproximación se alinea con los principios del aprendizaje experiencial, que enfatiza el aprendizaje a través de la acción y la experimentación. Al permitir a los estudiantes explorar y experimentar con el idioma de manera activa y divertida, se crea un ambiente propicio para el desarrollo lingüístico y cognitivo.

Asimismo, estas conclusiones invitan a una reflexión continua sobre el impacto de nuestras prácticas educativas y la búsqueda constante de mejoras e innovaciones. La incorporación del juego simbólico como elemento central en las actividades pedagógicas promueve un enfoque más

holístico y centrado en el estudiante, que reconoce y valora la diversidad de estilos de aprendizaje y preferencias individuales. En este sentido, la propuesta definida o seleccionada se destacó por su capacidad para adaptarse a las necesidades y características específicas de los estudiantes, ofreciendo un espacio de aprendizaje dinámico y enriquecedor que potencia su desarrollo integral.

7.5.1. CONCLUSIONES.

Esta experiencia ha sido invaluable en mi desarrollo profesional, ya que me ha brindado la oportunidad de integrar teoría y práctica en el ámbito educativo. A lo largo de este proceso, he podido poner en práctica diversos enfoques pedagógicos y estrategias de enseñanza que han demostrado su eficacia en el contexto del aprendizaje del idioma inglés en el primer grado de primaria. Espero que los hallazgos y reflexiones compartidos en este trabajo puedan servir como guía y fuente de inspiración para futuras sistematizaciones en el ámbito de la enseñanza de idiomas, así como para aquellos profesionales interesados en diseñar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras y centradas en el estudiante.

Una de las principales conclusiones de esta experiencia es la importancia de integrar el juego simbólico como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. El juego simbólico ha demostrado ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa y facilitar la adquisición de habilidades comunicativas en un contexto lúdico y significativo.

Asimismo, se destaca la necesidad de diseñar actividades y materiales educativos que se adapten a los intereses y necesidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje contextualizado y relevante. Esto implica una revisión crítica de las prácticas educativas tradicionales y un enfoque más centrado en el estudiante, que reconozca su papel activo en la construcción de su propio conocimiento. Igualmente, se espera que a partir de esta sistematización se ofrezcan las orientaciones para el diseño y la implementación de intervenciones pedagógicas en el aula de idiomas, destacando la importancia de la creatividad, la flexibilidad y la adaptabilidad en la planificación y ejecución de actividades. Además, invitan a una reflexión continua sobre el impacto de nuestras prácticas educativas y la búsqueda constante de mejoras e innovaciones.

Finalmente, esta experiencia nos recuerda la importancia de mantenernos abiertos al cambio y la experimentación en el ámbito educativo, y de colaborar con otros profesionales en la búsqueda de soluciones innovadoras para los desafíos que enfrentamos en la enseñanza de idiomas.

7.5.2. RECOMENDACIONES

Como resultado de la experiencia y reflexión crítica en el Colegio Americano de Ibagué, se derivan recomendaciones importantes para fortalecer las emociones y competencias comunicativas tanto en los niños como en los profesores, y para adoptar un nuevo estilo de enseñanza y aprendizaje más dinámico e interesante dentro del contexto de las nuevas tecnologías.

En primer lugar, es fundamental integrar el juego como una estrategia central en el proceso educativo. Según Plass et al. (2019), el juego es una herramienta pedagógica poderosa que promueve el desarrollo emocional, social y cognitivo de los estudiantes. Por lo tanto, se sugiere incorporar actividades lúdicas que fomenten la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad en el currículo escolar.

Además, se recomienda promover el uso de tecnología educativa como complemento al aprendizaje tradicional. Estudios como el de García y González (2020) destacan el impacto positivo de la tecnología en el desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia. Por lo tanto, se sugiere aprovechar herramientas como aplicaciones educativas, plataformas en línea y recursos digitales para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Otra recomendación clave es fomentar el aprendizaje experiencial a través de actividades significativas y relevantes para los estudiantes. Investigaciones previas han demostrado que las experiencias de aprendizaje prácticas y activas son más efectivas para el desarrollo de habilidades y la retención de conocimientos (Kolb, 1984). Por lo tanto, se sugiere diseñar actividades que permitan a los estudiantes explorar y descubrir conceptos de manera activa y práctica.

Finalmente, es importante capacitar a los docentes en metodologías innovadoras para que puedan implementar en el aula estrategias pedagógicas efectivas. Según Hernández et al. (2018), la formación continua y el desarrollo profesional son clave para garantizar la calidad de la educación. Por lo tanto, se sugiere proporcionar oportunidades de formación y actualización a los profesores, incluyendo talleres, cursos y comunidades de práctica.

7.5.3. PRODUCTOS DE COMUNICACIÓN

El producto de comunicación resultante de esta experiencia se presentará en varios formatos para garantizar su accesibilidad y utilidad para diversas audiencias. En primer lugar, se elaborará un informe detallado que documente todo el proceso de sistematización, desde la

identificación del problema hasta las conclusiones y recomendaciones derivadas. Este informe estará dirigido a la institución educativa donde se realizó la práctica, y se compartirá con los directivos, docentes y otros miembros del personal educativo involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Además del informe escrito, se desarrollará una presentación multimedia que resuma los principales hallazgos, conclusiones y recomendaciones de manera visual y dinámica. Esta presentación se utilizará para realizar sesiones de socialización con el personal docente, los padres de familia y otros actores relevantes, con el fin de compartir los aprendizajes y promover la reflexión sobre las prácticas pedagógicas.

El documento final también se anexará a un repositorio digital accesible a la comunidad educativa, donde podrá ser consultado y utilizado como referencia para futuros proyectos de sistematización y trabajos de grado en el campo de la educación infantil. Este repositorio servirá como una fuente de conocimiento compartido y una plataforma para el intercambio de experiencias entre estudiantes, docentes e investigadores interesados en el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras.


8. BIBLIOGRAFIA


- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Oxford University Press.
- Colegio Americano de Ibagué. (s.f.). Proyecto educativo institucional. *Recuperado de <https://colegioamericanodeibague.edu.co/saludo/>*.
- García, M., & González, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia. *Revista de Educación*, 20(2), 45-58.
- García, A., & González, L. (2020). Aprendizaje activo y significativo: Una experiencia en el aula de educación infantil. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(1), 57-74.
- Hernández, M., et al. (2018). Estilos de aprendizaje y estrategias de enseñanza en alumnos de educación básica. *Revista Electrónica de Psicología Educativa*, 22(3), 1-18.
- Jara, O. (2006). Sistematización de experiencias: La producción de conocimientos en el campo de la intervención social. *Cinta de Moebio*, (26), 127-138.
- Johnson, R., et al. (2020). Play-Based Learning in Early Childhood Education: Concepts, Findings, and Implications. *Journal of Early Childhood Education*, 40(3), 321-335.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- López López, C. E. (2008). El juego como estrategia pedagógica en el aula de clase. *Editorial Magisterio*.
- McMillan, J., & Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa: Una introducción conceptual*. Pearson Educación.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. *Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf*
- Plass, J. L., et al. (2019). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. Wiley.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y epistemología: hacia un racionalismo biológico*. Siglo XXI.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Smith, E., et al. (2019). *Play in early childhood education: Learning in diverse contexts*. Sage.


UNESCO. (2005). Estándares de competencia en lenguas extranjeras: aprendizaje, enseñanza, evaluación. *Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140846>*.


Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

9. ANEXOS:


		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD			FORMATO A		
1. Nombres y apellidos del estudiante en formación: Luisa Fernanda Acosta Arango				2. Fecha: 15/03/2023 Día /mes/ año	3. Periodo académico	4. ID: 722430	5. Diario de campo N.o 1
6. Nombre de la Institución o Escenario de Práctica: Colegio Americano de Ibagué		7. Grado, curso o nivel: Primero	8. Diario de Campo No 1	9. profesor acompañante de práctica: Daniela Delgadillo			
10. Lineamientos escriturales							
Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)							
11. DESCRIPCIÓN		¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción donde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.					
<p>En el colegio Americano de Ibagué me correspondió acompañar al grado primero, en el cual está distribuido en 5 niñas y 5 niños, En este grado me he podido dar cuenta de los comportamientos de los niños, de sus habilidades, de sus dificultades. Mediante mi practica de profundización realicé mi primera planeación en inglés, pude observar que los niños les gusta mucho esta materia. Inicie con una pequeña oración y continúe mostrándole un video de los animales en inglés, donde estuvieron muy atentos y repitieron cada uno de ellos, seguido a esto les hice la explicación de la pregunta ¿What are they? Y la respuesta They are, donde detalladamente les explicaba cómo se escribía y como se pronunciaba. Pude observar que los niños iban entendiendo a medida que les iba explicando, como primera actividad los niños participaron activamente con las memo fichas de los animales, allí todos participaron y algunos quisieron pasar al frente a responder una pregunta, después cada uno escribió en su cuaderno lo antes visto, finalmente realice un juego donde tenían que sacar un papelito de una bolsa y en cada papelito había un animal antes mencionado, para esto los niños tenían que pronunciarlo, imitar o hacer sonidos del animal que sacaran, en este juego me pude dar cuenta que a los niños de este grado no se les dificulta este tema, son muy pilosos atendieron a cada una de las instrucciones de la planeación.</p>							

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD			FORMATO A	
DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN						
12 ANÁLISIS SITUACIONAL:		De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: El juego como estrategia para enseñar inglés. Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citaciones) y deben obedecer a las normas APA.				
<ul style="list-style-type: none"> - En la enseñanza de las lenguas extranjeras, el uso del juego es invaluable ya que con su adecuada implementación se puede afianzar el planeamiento de estructuras que favorecen la adquisición y asimilación de la nueva lengua. Tal trabajo conlleva asumir que, como lo manifiesta Arias (2014, p. 8) “el juego tiene un claro carácter formativo el cual debe ser el producto de una rigurosa planificación didáctica, obedecer a objetivos de aprendizaje precisos y aplicarse a cualquier público (niños, adolescentes, adultos, etc.)” - Por otra parte, es claro que el aprendizaje de lenguas extranjeras es más significativo cuando el estudiante está en contacto constante con el idioma meta en el contexto en el que se encuentra inmerso. Por esta razón, el juego como práctica social puede dar a los individuos que lo usan, herramientas y conocimientos significativos sobre la cultura en la cual se habla la lengua meta. Para Arias (2014), el juego en el salón de puede 33 ayudar a trabajar la interculturalidad, puesto que el juego le permite a los estudiantes reflexionar acerca de la cultura de los aprendices y de la cultura extranjera (p. 9). Finalmente, vale la pena tener presente que el uso del juego en el aula de lenguas extranjeras debe estar bien enfocado. Los docentes deben tener claro, en primera instancia, qué es el juego y cómo se puede emplear de manera general. En segunda instancia y con base en el contexto, el docente debe poder identificar qué tipo de juego es el más adecuado, qué temas se quieren enseñar, cómo adaptar el juego escogido para que ayude a alcanzar los objetivos que se proponen en el aula y cómo se pone en práctica. 						
13. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA		Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)				

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
<p>En esta primera planeación me pude dar cuenta de las habilidades que los niños del grado primero tienen al momento de aprender inglés, los estudiantes estuvieron muy atentos y esto hace que ellos puedan entender mejor, la participación de esta planeación fue muy buena por parte de los niños, note el interés de todos y en algunos pude identificar algunas dificultades donde los pude reforzar frente al tema, en esta planeación en inglés me sentí muy a gusto ya que pude notar el interés de los niños en aprender el inglés, como aspecto positivo no se me dificultó la enseñanza de esta planeación. Me pareció muy interesante llevarles 2 actividades lúdicas ya que a medida de que lo fuera revolviendo iban a tener un mejor aprendizaje.</p>		

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------


Fecha de ejecución de experiencia	Día: 15	Mes: 03	Año: 2023	Institución o escenario de práctica: Colegio Americano de Ibagué	Grado, curso o nivel que acompaña: Primero
Nombre estudiante en Formación	Luisa Fernanda Acosta Arango				
ID estudiante en formación	722430			Número de Planeación	1
Propósito de trabajo	<p>Competencia Lingüística: Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras.</p> <p>Tema: "What are they? Con la respuesta" They are... " utilizando el vocabulario de algunas mascotas como: Dog, Cat, Birth, turtle, Frog, rabbit.</p>				
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Juego: se realizará el "You must guess" utilizando los animales: Dog, Cat, Birth, turtle, Frog, rabbit.				
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL					
Eje 1: Desarrollo social y personal	Los estudiantes tendrán la participación de la actividad, obteniendo conocimiento y apropiación sobre la pregunta "What are they? Con la respuesta" They are... "				
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Los estudiantes expresan sus conocimientos entorno al juego "You must guess" permitiendo la expresión del cuerpo.				

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

14. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejorar de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora.
Aspectos positivos: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños participaron en todas las actividades propuestas. - El tema se les facilitó y no tuvieron ninguna dificultad. - Evidencia que tuvieron buena pronunciación respecto a lo aprendido. - Fue una clase activa. Aspectos de mejorar: <ul style="list-style-type: none"> - Practicar más la pronunciación de algunas palabras. 	
15. REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo.
Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria, 6(3), 169-185. Disponible en http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf Andreu, M ^a ., Garcia, M., & Mollar, M. (2005). La simulación y juego en la enseñanza aprendizaje de lengua extranjera. Cuadernos Cervantes, 11 (55), 34-38. Disponible en https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf	
16. Observaciones del profesor de práctica:	
_____ 17. Firma profesor de práctica	_____ 18. NOTA VALORATIVA


	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

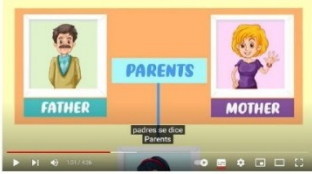
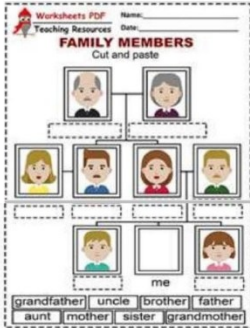
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Motivación: <i>Se iniciará con una oración de agradecimiento a Dios, seguido a esto, se les pondrá un video de los animales en inglés, a medida que el video se reproduce, en algunas partes se hace una pausa para que los niños repitan como se pronuncia cada animal.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Cancion para aprender Ingles - Los animales - Canciones infantiles - YouTube 	<i>Con el video se logra reconocer los animales en inglés, así mismo al momento de hacer las pausas se pretende que los niños puedan pronunciar bien cada una de ellos.</i>
Desarrollo: <i>Luego, se les proyectará unas diapositivas y se explica la pregunta ¿What are they? Que significa: ¿que son? Mostrándole 2 o más animales, seguida a esto se les explica que la respuesta debe ser "They are" que significa: son.</i> <i>Se les pedirá a los estudiantes que escriban en sus cuadernos 1 pregunta y una respuesta en inglés.</i> <i>Para seguir abordando el tema, se pondrá en práctica con algunas memo fichas que contienen 2 o más animales vistos, la profesora les preguntará con ¿What are they?, ellos tendrán que observar cuantos animales hay y tendrán que contestar con They are, el número de animales y el animal en inglés.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Marcadores - Video beam 	Competencia: Comprender y pronunciar la pregunta: ¿What are they? Y la respuesta: They are, a través de la interacción y relación con los animales. Habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Producir oraciones cortas usando los los animales y acciones para fortalecer la producción escrita en inglés. - Reconocer que significa: ¿What are they?, They are y apropiarlo en su dialogo en inglés.

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Universidad del Valle de Colombia</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<i>Eje: They Are three cats.</i>		
Cierre de la experiencia: <i>Finalmente, se realiza el juego "You must guess" el cual se realizan unas pequeñas fichas con los animales vistos, se pondrán en una bolsa y los niños tendrán que sacar una, decir el nombre en inglés del animal e imitar el sonido.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa plástica - Fichas didácticas de animales 	<ul style="list-style-type: none"> - Evidenciar el fortalecimiento de comprensión frente al tema visto de la enseñanza del inglés.
BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA) <ul style="list-style-type: none"> - <i>MALLA CURRICULAR.</i> (08 de Enero de 2019). Obtenido de AREA: LENGUAS EXTRANJERAS (ENGLISH): https://www.elrosariodebello.edu.co/Documentos/2019/MALLA%20ESTRUCTURADA/SEGUNDO/MALLA%20%20INGLES%20SEGUNDO.pdf 		


Anexo 1: Diario de campo y planeación pedagógica 15/03/23.

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Universidad del Valle de Colombia</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 29 Mes: 04 Año: 2023	Institución o escenario de práctica: Colegio Americano de Ibagué
Nombre estudiante en Formación	Luisa Fernanda Acosta Arango	
ID estudiante en formación	722430	Grado, curso o nivel que acompaña: Primero
Propósito de trabajo	Competencia Lingüística: Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Tema: Reconocer y nombrar a los distintos miembros de la familia en inglés, (Mother, Father, sister, brother, grandmother, grandfather)	
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Arte: se realizara una actividad "vecindario familiar"	
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL		
Eje 1: Desarrollo social y personal	Los estudiantes tendrán la participación de la actividad, obteniendo conocimiento y apropiación sobre los miembros de la familia en inglés.	
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Los estudiantes expresan sus conocimientos entorno a la actividad " vecindario familiar"	


	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Motivación: <ul style="list-style-type: none"> - De manera grupal se realizará una descripción de los miembros de la familia y también se indagará si tienen si tienen algún conocimiento previo de los nombres de los mismos en inglés. - Se proyectará un video el cual tiene por título: "La Familia en inglés Miembros de La Familia en Inglés" 	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?v=TZ6eC2EMstQ 	<p>Con el video se logra reconocer los miembros de la familia en inglés, así mismo al momento de hacer las pausas se pretende que los niños puedan pronunciar bien cada una de ellos.</p>
Desarrollo: <i>Se le proporcionara a cada alumno una ficha con las imágenes del rostro de diferentes integrantes de la familia, en la parte inferior se pueden observar los nombres de los mismos en inglés con el objetivo de que los estudiantes los ubiquen en el lugar correcto y finalmente en el recuadro donde se ubican ellos, deberán dibujar su propio rostro.</i>		<p>Competencia: Comprender y pronunciar los miembros de la familia, sister, mother, father. Grandmother, grandfather, etc.</p> <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer que significa cada miembro de la familia en inglés.

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
Cierre de la experiencia: <i>Para terminar, se les pedirá a los niños que copien en sus cuadernos los nombres de los miembros de la familia con quien viven actualmente.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno - Lápiz 	
BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA) <ul style="list-style-type: none"> - MALLA CURRICULAR. (08 de Enero de 2019). Obtenido de AREA: LENGUAS EXTRANJERAS (ENGLISH): https://www.elrosariodebello.edu.co/Documentos/2019/MALLA%20ESTRUCTURADA/SEGUNDO/MALLA%20INGLES%20SEGUNDO.pdf 		

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	------------------


1. Nombres y apellidos del estudiante en formación: Luisa Fernanda Acosta Arango		2. Fecha: Día /mes/ año	3. Período académico	4. ID: 72240	5. Diario de campo N.o
6. Nombre de la Institución o Escenario de Práctica: Colegio Americano de Ibagué	7. Grado, curso o nivel: primero	8. Diario de Campo No 2	9. profesor acompañante de práctica: Daniela Delgadillo		
10. Lineamientos escriturales					
Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)					
11. DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción dónde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.				
<p>Al realizar mi planeación con los niños del grado primero pude observar que varios niños si tenían algunos conocimientos previos sobre algunos miembros de la familia, luego hicimos una ronda de preguntas y todos participaron, al momento de observar el video todos trataron de pronunciar lo que les decían, mediante el video observe que los niños les llamó mucho la atención lo repetimos 2 veces, después realizaron la actividad donde me pude dar cuenta que los niños son muy activos para este tema, todos participaron e hicieron correctamente la guía, mediante esta guía los niños aprendieron a escribir cada miembro en inglés, algunos se les dificultó pero la mayoría lo hicieron, finalmente se les dio un espacio a cada niño para que contaran con quien y cuantos miembros de su familia viven , enseguida de esto tenían que dibujarlos cada uno en sus cuadernos.</p>					

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	------------------

14. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejorar de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora.
<p>Como aspectos positivos de mi planeación logre que los niños pudieran aprender y nombrar algunos miembros de la familia como (mother, father, sister, brother, grandmother) etc, para oportunidad de mejora tengo como propósito desenvolverme más al momento de pronunciar algunas palabras en inglés, esta planeación me deja mucho aprendizaje para seguirme preparando día a día y ser una excelente maestra.</p>	


15. REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo. <ul style="list-style-type: none"> - Bartolomé, P. A. (1987). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. Disponible en: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2360/01_ARBP_1de11.pdf.txt?sequence=22 - Blanco Sánchez, M. I. (2012). <i>Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en inglés</i>. Disponible en: https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E%20I.pdf
--	---

16. Observaciones del profesor de práctica:	_____ 17. Firma profesor de práctica	_____ 18. NOTA VALORATIVA
---	--	-------------------------------------


 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	------------------


12 ANÁLISIS SITUACIONAL:	<p>De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.</p> <p>Al realizar mi planeación pude observar que al momento de proyectarles el video les llamo mucho la atención, incluso pidieron que lo repitieron y observe que la mayoría de los niños pudieron pronunciar e identificar algunos miembros de la familia. El uso del video ofrece a los alumnos de un segundo idioma, la oportunidad de utilizar el lenguaje en contextos pertinentes, ser creativo, hacer uso del valor de trabajar en equipo, mejorar sus habilidades en relación a la expresión oral y fluidez, y con esto obtener una mayor comprensión para lograr un aprendizaje significativo (Martínez, 2003). Considerando que el texto y las imágenes, son herramientas fundamentales de la enseñanza y aprovechando que la imagen tiene un poder incuestionable de comunicación, y que bien combinados multiplicarían su poder de comunicación; además tomando en cuenta que los mensajes visuales tienen un gran poder de atracción de la mirada y seducción, dichos estímulos se deben aprovechar a través del uso del video, para generar situaciones apropiadas que fortalezcan la formación básica que imparte el docente.</p> <p>“Los medios audiovisuales son simples canales mediante los cuales se comunica cualquier contenido en inglés (son instrumentos tanto para la recepción del mensaje como para su transmisión)” (Bartolomé, 1987) de ahí la importancia del uso del video en el aula, el cual servirá como transmisor y los alumnos como receptores principales de la información que les permitirá dotarse de ésta, para la construcción de opiniones en torno a determinado tema, tomando además en consideración que tanto como la vista como el oído son los dos sentidos por los cuales el individuo adquiere casi todas sus experiencias, por lo que su uso en el aula permitirá que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, necesarias en su vida cotidiana.</p>
13. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	<p>Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)</p> <p>Al momento de ejecutar la planeación tuve muchas emociones, entre esas un poco de nervios al principio, pero a medida que la iba realizando me iba desenvolviendo, además que los niños acogieron muy bien la actividad, estuvieron muy activos y participando en todo momento. Pude analizar que este tema fue de su gusto y se interesaron por aprenderlo.</p>

Anexo 2: Diario de campo y planeación pedagógica


 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

Fecha de ejecución de experiencia	Día:	Mes:	Año:	2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:
Nombre estudiante en Formación	Luisa Fernanda Acosta				Colegio Americano de Ibagué	Primero
ID estudiante en formación	722430				Número de Planeación	
Propósito de trabajo	Escuchar, pronunciar y practicar las partes del cuerpo en inglés, por medio de la realización de diferentes ejercicios lúdicos, con el fin de involucrar el inglés en actividades cotidianas.					
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Juego: se realizará mediante “Simón Says”					
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL						
Eje 1: Desarrollo social y personal	El estudiante se desenvuelve con sus compañeros y sigue instrucciones.					
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	El estudiante se expresa a través del movimiento de su cuerpo con el juego “Simón Says”					

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Inicio:</p> <p>La docente saluda a los estudiantes y les explica el tema y el objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Good morning students,; how are you? - Buenos días, estudiantes, ¿cómo están? - Today we are going to learn the parts of the body - Hoy vamos a aprender las partes del cuerpo <p>Luego, se explicará que vamos a escuchar y representar una canción sobre las partes del cuerpo. Para esto se les pide a los niños que se muevan de acuerdo con la canción y toquen las partes del cuerpo que se les indica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?v=h4eueDYPTlg 	<ul style="list-style-type: none"> - El Niño participa activamente de la actividad del video y logra reconocer las partes del cuerpo en inglés.
<p>Desarrollo:</p> <p>Para continuar, La docente explica a los estudiantes que van a jugar a "Simón says", este juego consiste en nombrar las partes del cuerpo y los estudiantes las deben indicar con su propio cuerpo.</p> <p>Ahora vamos a jugar. Simón dice, se le explica que deberán nombrar las partes que la docente nombre.</p> <p>Ejemplo: Simón dice: toca la cabeza, los hombros, las rodillitas, los pies, los ojos, las orejas y la nariz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Canción " Simon Says" 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño participa activamente en el juego, reconoce, señala y nombra las partes del cuerpo en inglés.

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para Finalizar se explica a los estudiantes que van a formar tres o los estudiantes grupos, a cada uno de ellos se le entregará partes cuerpo, las cuales deben ir armando y uniendo hasta que quede completo, después se le preguntará a cada educando el nombre en inglés de cada parte.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - El Niño mediante su creatividad asocia las partes del cuerpo.
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.crehana.com/blog/negocios/partes-cuerpo-ingles/ 		

	<p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD</p> <p style="text-align: center;">DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN</p>	<p style="text-align: center;">FORMATO A</p>
---	---	--


1. Nombres y apellidos del estudiante en formación: Luisa Fernanda Acosta Arango	2. Fecha: Día /mes/ año	3. Periodo académico	4. ID: 72240	5. Diario de campo N.o
--	-------------------------	----------------------	--------------	------------------------

6. Nombre de la Institución o Escenariode Práctica: Colegio Americano de Ibagué	7. Grado, curso onivel: primero	8. Diario de CampoNo 2	9. profesor acompañante de práctica: Daniela Delgadillo
---	---------------------------------	------------------------	---

10. Lineamientos escriturales
Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)

11. DESCRIPCIÓN ¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción dónde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.

Realice mi planeación con los niños del grado primero del colegio americano, en el inicio los niños participaron todos en la canción donde tenían que tocarse la parte del cuerpo que se les indicaba, todos estuvieron muy atentos y repetían las partes en inglés, en la siguiente actividad pude observar que los niños son muy hábiles, para este juego todos lo realizaron y comprendían que parte del cuerpo se estaba hablando al mismo tiempo de que ellos lo iban haciendo, me di cuenta que en especial a solo un niño se le dificultó ya que estaba disperso al momento de explicar el juego, al finalizar se les pidió que formaran grupos y lo hicieron sin ningún problema, todos se veían muy motivados, estaban dispuestos a aprender, esta planeación fue muy emotiva para los niños.

	<p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD</p> <p style="text-align: center;">DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN</p>	<p style="text-align: center;">FORMATO A</p>
---	---	--


12 ANÁLISIS SITUACIONAL: De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.

Al realizar mi planeación de las partes del cuerpo en inglés pude observar el interés de los niños al momento de realizar el juego "Simon Says" Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: "la situación de juego aporta estimulación variedad, interés, concentración y motivación" (1990: 87). Los juegos ayudan a mantener el interés por el aprendizaje de una nueva lengua. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: "los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades" (1984: 46).

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p. 264).


13. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)

Al realizar esta planeación me di cuenta el interés que los niños del grado primero del colegio americano tienen al momento de aprender inglés, todos estuvieron muy dispuestos a estas actividades realizadas, pude evidenciar que mediante el juego "Simon Says" los niños pudieron aprender algunas partes del cuerpo en inglés.


	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	------------------



14. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejorar de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora. Como aspectos positivos en esta planeación fue la realización del juego ya que me pude dar cuenta que es una de las mejores maneras de enseñar, sobre todo en el inglés, como oportunidad de mejora me queda seguir practicando mi vocabulario en inglés.
15. REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo. - Gee, J. P. (2003). What Games Have to Teach Us about Learning. Oxford: Palgrave MacMillan. - Auerbach, S. (2006). Smart Game, Smart Toy. New York: St. Martin's Griffin
16. Observaciones del profesor de práctica:	
_____ 17. Firma profesor de práctica	_____ 18. NOTA VALORATIVA


Anexo 3: Diario de campo y planeación pedagógica 10/05/23.


	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
--	---	------------------

Fecha de ejecución de experiencia	Día: _____	Mes: _____	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:
Nombre estudiante en Formación	Luisa Fernanda Acosta			Colegio Americano de Ibagué	Primer
ID estudiante en formación	722430			Número de Planeación	
Propósito de trabajo	Mencionar e identificar las partes adecuadas de la casa en inglés. (Bathroom,				
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	Literatura: Cuento "the haunted house" Arte: Realizando las guías asignadas para identificar las partes de la casa.				
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL					
Eje 1: Desarrollo social y personal	El estudiante sigue instrucciones al momento de realizar las actividades.				
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	El estudiante se expresa a través del lenguaje participando en la actividad de inicio.				

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Inicio:</p> <p>Para iniciar, se les proyectara una canción donde los niños deberán escuchar e identificar las partes de la casa, y luego deberán escribirlas en el cuaderno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?v=jUNTMKpoLAI 	<ul style="list-style-type: none"> - El Niño participa activamente de la actividad del video y logra reconocer y escribir las partes de la casa en inglés.
<p>Desarrollo:</p> <p>Para continuar se les dará un vocabulario con todas las partes de la casa en inglés, seguidamente tendrán que realizar una sopa de letras, donde tendrán que encontrar algunas partes de la casa e inglés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colores - Guia de sopa de letras 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño realiza la sopa de letras identificando algunas partes de la casa en inglés.
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para finalizar se les leerá un cuento "the haunted house" donde a medida de que la docente lo vaya leyendo los niños tendrán que ir identificando algunas partes de la casa nombradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento: "the haunted house" 	<ul style="list-style-type: none"> - El Niño escucha detenidamente el cuento identifica y pronuncia algunas partes de la casa.

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://aprendoingles.com/partes-de-la-casa 		

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	---	------------------

1. Nombres y apellidos del estudiante en formación: Luisa Fernanda Acosta Arango	2. Fecha: Día /mes/ año	3. Periodo académico	4. ID: 722430	5. Diario de campo N.o
--	----------------------------	----------------------	------------------	------------------------

6. Nombre de la Institución o Escenario de Práctica: Colegio Americano de Ibagué	7. Grado, curso o nivel: primero	8. Diario de Campo No	9. profesor acompañante de práctica: Daniela Delgadillo
--	----------------------------------	-----------------------	---


10. Lineamientos escriturales

Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)

11. DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción dónde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.
------------------------	---

Al realizar mi planeación de las partes de la casa en inglés pude observar que los niños del grado primero tienen muy buena pronunciación, pudieron transcribir cada parte y se interesaron por la actividad, además mediante esta actividad los niños aprendieron de forma didáctica por medio de la sopa de letras, pude observar que son muy atentos y pudieron lograr identificar las partes como (window, bedroom, bathroom, kitchen)etc.

Al realizar la actividad del cuento, los niños estuvieron muy emotivos y sobre todo muy silenciosos para poder escuchar e identificar en que parte nombraban algunas partes de la casa. En cada parte nombrada se hacía una pausa y los niños participaban pronunciándolas.

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	---	------------------

12 ANÁLISIS SITUACIONAL:	De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.
---------------------------------	--

Una de las razones por las que la comprensión de escucha es de primordial importancia es que los seres humanos pasamos una gran cantidad, sino la mayor parte, de nuestra vida escuchando. Brown (1980, p. 39), por ejemplo, aduce que la comprensión auditiva es el modo de aprendizaje más eficaz, hasta por lo menos el sexto grado de la educación primaria, y que alrededor del 60% del tiempo lectivo de un estudiante se invierte en escuchar. Aunque no existen estudios publicados, es de suponer que un porcentaje similar ocurre también en el hogar, si tomamos en cuenta la cantidad de tiempo que los niños invierten en escuchar las órdenes e instrucciones de sus padres y otros adultos que cuiden de ellos, y el tiempo que invierten frente al televisor. Más adelante, durante la vida adulta, tanto en la vida social como profesional, la comprensión auditiva seguirá jugando un papel fundamental, ya que la persona invertirá mucho de su tiempo en escuchar a otras personas: en el trabajo, en seminarios, en eventos sociales y religiosos, entre otros.

13. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)
---	---

Al realizar esta planeación me di cuenta que desarrollé la competencia auditiva en los niños a partir de la lectura del cuento, ya que ellos tenían que escuchar atentamente para poder identificar cada una de las partes del cuento en inglés. Pude evidenciar que los niños se aprendieron mínimo 5 partes de la casa en inglés.



Anexo 6: Implementación del tablero dinámico, herramienta para el desarrollo del aprendizaje del inglés.





Anexo 7: Un vistazo al dinamismo del salón de primer grado, desarrollo de las actividades.



Anexo 8: El aula de primer grado como espacio de desarrollo integral.

https://www.youtube.com/watch?v=2e7EZ6IYP70&ab_channel=LuisaArango

Anexo 9: Guía y explicación para el desarrollo de la dinámica del tablero dinámico.