

PROYECTO PARA EL ACERVO DIGITAL

TITULO: JUGAMOS Y APRENDEMOS OTRA LENGUA

DOCENTE: PROFRA. SOTO SOTO CLARA SUSANA

ABRIL DE 2021

CONTEXTO EDUCATIVO

Todas las actividades diseñadas en la secuencia didáctica se establecen retos cognitivos de acuerdo a las características y edades de mis alumnos y esta es la vinculación en cuanto al estadio en que se encuentran los alumnos el cual es operaciones concretas, donde los alumnos de 7-12 años son capaces de colocar cosas en un determinado orden, empiezan a comprender el mundo lo que rodea según Piaget. De igual forma se tomó en cuenta las características físicas y motoras gruesas y finas para la realización de las actividades donde se refleja los diferentes estilos de aprendizaje kinestésicas, visuales y auditivas a través de diferentes estrategias para la obtención de productos como encuestas, entrevistas, dibujos y observación, por lo tanto, puedo mencionar que los alumnos pueden hacer cualquier actividad de acuerdo a las capacidades físicas y motoras de cada uno de ellos, no tienen ningún impedimento físico para desarrollar las actividades planteadas en la secuencia didáctica. Otro punto importante que está vinculada con el aprendizaje son las características cognitivas de mis alumnos, considero las capacidades cognitivas de cada uno de mis alumnos ya que no todos tienen desarrollada las habilidades del pensamiento al mismo nivel, algunos de ellos aún se encuentran en las habilidades inferiores del pensamiento, tomando en cuenta todo esto diseñe actividades con diferentes retos cognitivos para que todos los alumnos tengan la oportunidad de desarrollar los diferentes niveles de las habilidades del pensamiento y de esta manera cada alumno podrá ir avanzando hasta lograr llegar la habilidades del pensamiento superiores con la ayuda la comunidad escolar. En cuanto a las características sociales mencionadas en el diagnostico son empleadas y reforzadas en las actividades colaborativas donde implica la organización del grupo en las diferentes formas de trabajo como: en pares, equipos, grupal e individual, de esta manera se favorece el trabajo colaborativo, la interacción entre la comunidad escolar y con la ayuda de recursos orales y escritos logran un aprendizaje significativo y no solo eso sino también desarrollan competencias para la convivencia y la vida en sociedad. Otra de las características de desarrollo que es importante mencionar es la emocional y la curiosidad que tienen los alumnos por comprender los cambios sociales y culturales en las que se desenvuelven en la que no se ve tan complicado en involucrarlos en el desarrollo de este proyecto que es transversal como es el juego de palabras siendo este la base de mi proyecto. Y de esta manera es como vinculo las características de desarrollo y de aprendizaje con la planeación de mi secuencia didáctica. Otro punto es las características de aprendizaje de mis alumnos en donde son tomados en cuenta los canales de aprendizaje de cada uno de ellos en la que menciono en el diagnóstico que en este grupo predomina el visual por lo tanto implica actividades con el uso del sentido de la vista, por lo cual, las actividades se centran en la estimulación de la atención, la discriminación visual, la percepción de diferencias y la orientación espacial. Así mismo, se trabaja la atención, planificación, monitorización, y concentración, con el fin de ayudar a los alumnos en el desarrollo cognitivo, a través de imágenes, graficas, juegos donde implique un aprendizaje, ordenamiento de un juego, resolviendo juegos de memoria o de acertijos, con la ayuda de distintos materiales. Las actividades diseñadas se podrá favorecer el estilo de aprendizaje en los alumnos y de esta manera se le facilitará la adquisición de una segunda lengua, también se utilizará los demás estilos de aprendizaje en las actividades para favorecer a todos los alumnos. Dependiendo de la actividad los alumnos son motivados a realizarla, como las actividades lúdicas ya que para ellos es solo un juego, pero estas actividades tiene un reto cognitivo, e incluyo otras actividades donde permiten a los alumnos a la interacción de manera oral y escrita para favorecer los diferentes canales de aprendizaje. Otra característica importante para el diseño de la secuencia didáctica es el ritmo de aprendizaje en el

grupo hay alumnos que presentan un ritmo de aprendizaje lento lo cual implica una mayor cantidad de actividades que implique a los alumnos buscar repetidamente la respuesta de los retos cognitivos establecidos, de esta manera los alumnos tendrán la oportunidad de alcanzar los retos de manera paulatinamente en dado caso que no se logre el reto en el primer intento, los alumnos podrán ir avanzando con la ayuda de sus compañeros y la retroalimentación, así como las acciones diferenciadas que ellos requieran, todo esto que menciono no afecta al ritmo de trabajo que tiene el grupo para realizar las actividades ya que es muy aparte al ritmo de aprendizaje. Con esto concluyo que las características de desarrollo y de aprendizaje de mis alumnos están siempre vinculadas en el desarrollo del proyecto, seguimiento y evaluación de cada una de las actividades diseñadas en la secuencia didáctica.

La vinculación del contexto escolar con la planeación de mi proyecto surge a partir de la observación, exploración, comprensión e interés por retomar diferentes situaciones que los alumnos han dejado de lado como son los juegos de mesa que implique la manipulación, concentración y al mismo tiempo aprendizaje significativo, todo esto se ha sustituido por los videojuegos u otros aparatos electrónicos que también es bueno dándole un uso adecuado, en este caso considero de gran importancia los juegos de palabras como las crucigramas ya que es una actividad divertida e ideal para ejercitar la mente, ya que implica la búsqueda de información, concentración y resolución de problemas, y además disminuir las horas que pasan los alumnos frente a los televisores en su tiempo libre, y es mejor hacer reflexionar sobre la importancia de alimentar al cerebro de una forma sana y divertida en compañía de la comunidad escolar, y de aquí surge la situación didáctica, así como el reto cognitivo que ayudará a alcanzar el aprendizaje esperado. Otro punto importante son los recursos físicos como aula de medios, patio y salón de clases, y recursos humanos (comunidad escolar) con las cuenta la escuela para llevar a cabo el proyecto. Al hacer uso de los diferentes espacios facilita la socialización y la realización de las actividades de una forma adecuada ya que no se requiere la inversión económica por parte de los alumnos o padres de familia para llevar a cabo este proyecto, solo se le pide a los padres de familia el apoyo y la participación en algunas de las actividades planeadas, como se menciona en el diagnostico algunos padres de familia tiene conocimiento de la lengua inglesa o por lo menos un familiar, esto quiere decir que tienen el interés en la lengua y algunos de ellos tienen la disposición de apoyar a sus hijos en el aprendizaje dentro y fuera de la escuela porque el trabajo se los permite. Y de esta manera se logra un trabajo colaborativo. Algunos padres no apoyan en las actividades de la escuela porque no tiene el tiempo para invertir en la escuela con sus hijos pero se les hace la conciencia para que acompañe en el aprendizaje de sus hijos desde la casa. En cuanto a lo sociocultural la manera de vincular el proyecto es de comunicarnos y socializar con los demás y esto lo hacemos a través de la lengua, por lo tanto hacer énfasis en la importancia de los registros lingüísticos ya que en la sociedad podemos encontrar diferentes personas con distintas lenguas y culturas. Como ente caso la población donde se ubica la escuela tiene conocimientos del idioma por lo que puede ayudar al aprendizaje de la misma en los alumnos, así mismo hay personas de diferentes estados que traen diferentes creencias, lenguas y de igual forman contribuyen al aprendizaje y de esta manera los alumnos pueden relacionarse y transferir los conocimientos a la comunidad y lograr un aprendizaje significativo ya que todos aprenden de todos a través de las vivencias. Y con este proyecto se espera que la comunidad escolar empiece a impactar en la sociedad donde vive y así vinculo el proyecto con la comunidad.

NARRACION DE LA ESTRATEGIA

Para el diseño de las actividades de la secuencia didáctica, tomé en cuenta todas las características de mis alumnos de desarrollo y de aprendizaje para abarcar todas sus necesidades y fortalecer el logro del aprendizaje esperado, la primera actividad de la secuencia es para recuperar conocimientos previos en la cual implica la interacción entre ellos, con el uso de diferentes materiales didácticos para atender los estilos de aprendizaje de cada uno de mis alumnos y al mismo despertar el interés para la realización del proyecto considerando a las capacidades y destrezas de los alumnos. En la siguiente actividad implica la capacidad de trabajar en equipo donde todos los participantes son responsables del logro de la meta establecida y es una forma de socializar y fomentar una clima agradable en el grupo, la actividad es para distinguir los diferentes juegos de palabras que existen y puedan discriminar imagen con la descripción y el título del juego, la cual favorece a los alumnos con estilo de aprendizaje visual. Después de reconocer los diferentes juegos de palabras los alumnos diseñaron un crucigrama donde implica un reto cognitivo de manera individual ya que es importante en los alumnos para aprender a seguir adelante y terminar las tareas de manera exitosa con la retroalimentación que se le hace, e ir desarrollando las habilidades del pensamiento. Otra actividad es donde se refleja los intereses personales y emocionales de los alumnos fue el rally donde participa la comunidad escolar, además de crear un ambiente armónico, es algo que los alumnos les encanta, ya que implica diferentes juegos con retos cognitivos, y los padres de familia contribuyen al aprendizaje de sus hijos y estas actividades están basados en las características de los alumnos de acuerdo a su edad y la madurez para interactuar con los padres de familia y la comunidad escolar.

También incluyo actividades de búsqueda de información donde implique el uso de la tecnología en la cual los alumnos tienen que seleccionar la información adecuada y para lograr esto tienen que leer, comparar y elegir la información que necesitan, en este caso los alumnos utilizaron la tecnología para la búsqueda del significado de algunas palabras para la elaboración de las pistas de las crucigramas. La tecnología ya no es algo nuevo para los alumnos lo utilizan constantemente para investigar algo de su interés en cualquier dispositivo electrónico, considero que es muy importante fomentar el uso adecuado de los dispositivos para la adquisición de nuevos conocimientos por medio de la navegación de sitios de internet educativos que fortalezcan sus competencias. Además el uso de la tecnología en las aulas es algo innovador para los alumnos porque salen de lo cotidiano a algo más motivador y una forma diferente de aprender y este es un paso para que los alumnos sean independientes en cuanto a su aprendizaje a través de un software educativo y de este modo los alumnos van a aprender de diferentes maneras con la exploración y probando diferentes técnicas de estudio. Para darle relevancia al proyecto realizado se brindara la oportunidad de que los alumnos compartan su trabajo con sus compañeras de grupo, después con sus familias y finalmente con la comunidad escolar para que el impacto sea de manera significativa, ya que los alumnos se sentirán orgullosos al que otras personas jueguen las crucigramas que ellos mismos crearon, se buscara un espacio adecuado para colocar las crucigramas para que esté a disposición de los alumnos que quieran jugar de todos los grados. Y de esta manera se dará a conocer los logros alcanzados en el desarrollo de este proyecto. Además con este trabajo se pretende de demostrar que todos pueden aprender una segunda lengua cuando uno se compromete realmente a hacerlo, esperando con esto hacer conciencia entre los alumnos sobre la importancia de aprender una nueva lengua con la ayuda de los demás y también con esto espero que los padres de familia se preocupen

más por el aprendizaje de sus hijos, ya que para ellos no es tan importante porque no aparece una calificación en la boleta ya que no están viendo el beneficio que obtiene su hijo al estudiar la lengua desde la edad temprana, y con esto demostrar que todos podemos aprender de una forma divertida, aprovechando los recursos que ofrece la escuela y los alumnos van adquiriendo nuevos conocimientos que les será de gran utilidad en un futuro próximo para cuando entren al siguiente nivel educativo.

FUNDAMENTACION

Las características de las actividades consideradas en la planeación de la secuencia didáctica son las siguientes: durante el desarrollo de las diferentes actividades se utilizó los diferentes espacios con la que cuenta la escuela para darle una diversidad donde los alumnos puedan interactuar creando ambientes de aprendizaje, ya que cada espacio posee una intencionalidad particular dependiendo de lo que queremos que los alumnos aprendan y de qué manera, y con el uso de los diferentes espacios ayuda a potencializar el aprendizaje, dándole un uso óptimo y versátil, ya que los alumnos pasan la mayor parte del día en la escuela, por lo cual es importante crear un ambiente agradable para que los alumnos se sientan a gusto, donde puedan aprender de manera significativa y que se sientan integrados y valorados en la comunidad escolar por este motivo es de gran importancia que los alumnos usen los diferentes espacios educativos para contribuir al desarrollo de las competencias en los alumnos, ofreciéndoles herramientas para convivir en la sociedad.

Otra característica de las actividades son colaborativas siendo que el enfoque didáctico es comunicativo, funcional y sociocultural, esto quiere decir que las actividades deben de ser interactivas con las personas, objetos y el medio ambiente en se encuentran y fortalecer el aprendizaje actitudinal, procedimental y conceptual. También incluyo actividades individuales con un reto cognitivo para poder evaluar el logro del aprendizaje de cada uno de mis alumnos. Las actividades están basados dentro del contexto de los alumnos, aprovechando los materiales con las que cuenta la escuela.

Otra característica es que son actividades lúdicas que favorecen a los diferentes estilos de aprendizaje donde se pretende que existan estímulos visuales, auditivos y materiales manipulables para que los alumnos puedan trabajar en la resolución de problemas establecidos en las diferentes actividades ya que es muy importante que los alumnos aprendan a investigar, leer, descubrir y aplicar los conocimientos para que sea un aprendizaje significativo en ellos ya que la meta debe ser algo que motive al alumno a continuar en el proceso de aprendizaje del idioma a través de la investigación o interacción con los demás, además son actividades que van dirigidas a cierto grupo de acuerdo a los intereses y edades los niños como es el juego ya que es algo innato y hay que aprovechar esta cualidad para obtener buenos resultados en el aprendizaje, haciendo uso de una serie de actividades que vincule el placer del juego, de la representación, de la música y de la interacción con los contenidos, además, los alumnos van a desarrollar los 4 habilidades de la lengua: escuchar, hablar, escribir y leer, ya que las actividades lúdicas tiene diferentes metas cognitivas.

En todas las actividades se hace uso de los materiales didácticos tradicionales y digitales para guiar y motivar al estudiante en la construcción del conocimiento, además los digitales son herramientas tecnológicas innovadoras para los alumnos que sirve de apoyo para el proceso de aprendizaje, siempre y cuando tener un propósito bien establecido para darle un uso adecuado a la tecnología y de esta manera obtener un resultado óptimo.

Otra característica de las actividades es que activan los saberes: *hacer con el lenguaje* donde el alumno aprenda a interactuar con los contenidos y con la comunidad escolar; *saber con el lenguaje* esto implica tener más conciencia sobre la gramática, vocabulario y las convenciones de escritura para mejorar las capacidades de leer, escuchar, hablar y escribir; *ser con el lenguaje* implica las actitudes y valores que toman los alumnos ante el lenguaje. A través de los diferentes actividades diseñadas donde requiere una interacción y trabajo colaborativo.

Todas las actividades presentadas tiene el propósito con la búsqueda y de manejo de información para la toma de decisiones sobre el proyecto y fomentar una convivencia sana entre ellos y la comunidad para mejorar el contexto y la vida en general, esta es la base de las competencias para la vida y el perfil de egreso de educación básica.

ESTRATEGIA

Todas las actividades diseñadas en el proyecto desde el inicio al cierre son para que los alumnos pongan todos sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el programa de inglés menciona dentro del enfoque didáctico.

1. Es importante generar un ambiente de aprendizaje para que los alumnos muestren el interés y la disposición para investigar y aprender más sobre el juego de palabras y esto se realiza al inicio de cada proyecto de enseñanza y sirve para recabar información sobre los conocimientos previos de cada uno de los alumnos y esto ayudará para saber de dónde partir para el desarrollo de este proyecto y tener un mejor resultado en el aprendizaje esperado.
2. Explorar diferentes juegos de palabras enfocada al interés de los alumnos, esta actividad es para que los alumnos identifiquen el propósito de cada uno de los juegos ya que implica leer y reconocer el nombre de cada uno de los juegos presentados, así como descubrir que hay diferentes juegos tanto en español como en inglés y podrán comunicar sus opiniones con sus compañeros. Esto implica la articulación de los contenidos y trabajo colaborativo.
3. La elaboración de un crucigrama de manera individual esta actividad es con la finalidad de recabar información de los conocimientos previos y lo aprendido para evaluar el proceso en que se encuentran los alumnos ya que en este punto buscamos el área de oportunidad a mejorar tanto para los alumnos como para los docentes. Por este motivo son importantes los trabajos individuales para la evaluación.
4. Organizar un crucigrama este trabajo se realiza en equipos para fomentar la colaboración, la comunicación y la articulación de los contenidos desde la vida personal, cultural y social, ya que para esto los alumnos deben de tener conocimiento de un crucigrama donde los alumnos trabajan con los elementos que debe de tener. Esto también involucra a los alumnos a la investigación de los elementos de los crucigramas. Al conocer los elementos de un crucigrama y la función de cada uno les ayudará a los alumnos a resolver crucigramas ya que es parte de los contenidos para lograr el aprendizaje esperado.
5. Por equipos seleccionan un campo semántico y palabras de la misma, para después buscar y escribir el significado de las palabras y finalmente diseñar un crucigrama. Esta actividad involucra la

organización de la información, trabajo colaborativa donde implica la distribución de responsabilidades entre los alumnos, el intercambio de experiencias y todos los integrantes del equipo tenga la misma oportunidad de participar con lo que saben hacer y lo que necesitan aprender para obtener un buen resultado, abarcar los nuevos contenidos que necesitan conocer los alumnos para el logro de una meta. Además se fomenta la investigación con el uso de la TIC's ya que es una herramienta que nos permite acceder a gran cantidad de información en la cual los alumnos tienen que seleccionar la información adecuada para dicho trabajo, y esto es algo diferente para los alumnos ya que salen del aula para buscar la información en el aula de medios. También en este punto los alumnos articulan los contenidos programáticos.

6. Rally, esta actividad me parece muy adecuada para este enfoque comunicativo y funcional con un ambiente de aprendizaje lúdico, y cumple con la práctica social del lenguaje que es jugar con las palabras, leer y escribir. Esta es una actividad de juegos recreativos donde encuentran bases con retos cognitivos establecidos por lo que aquí entra la búsqueda de información con el uso de diferentes medios para la resolución de problemas ya que es una de las habilidades que deben desarrollar los alumnos para poder socializar con personas nativas o no nativas del habla inglesa, además es algo que necesitan los humanos a lo largo de su vida. También se trabaja el desarrollo socio-emocional ya que los alumnos se relacionan entre ellos y con su familia de manera afectiva con sonrisas, abrazos, comunicación y trabajando juntos en la actividad y de esta manera los alumnos crean una confianza en sí mismos para concluir un reto cognitivo y alcanzar el éxito para relacionarse en la sociedad. También se promueve los valores como el respeto a la diversidad cultural, actitud positiva ante las actividades, el autodomínio para controlar sus impulsos, colaboración para participar en equipo, la empatía y el esfuerzo para lograr los objetivos establecidos. También se promueve el trabajo colaborativo para el logro de un aprendizaje significativo y favorecer una buena comunicación dentro del grupo para la toma de decisiones. La comunicación es muy importante para el aprendizaje de una lengua, en esta actividad los alumnos hacen uso de la lengua para darse a entender lo que necesitan hacer en cada base y poder cumplir con el reto y además van ampliando sus conocimientos para hacer uso del idioma.

Todas las actividades presentadas en el proyecto responden al enfoque didáctico de la asignatura, ya que son actividades donde se centra tareas reales como hacer un juego de palabras, en la cual los alumnos tienen que diseñar y después resolver el juego, ya sea de ellos mismos o de otro compañero y esto genera un aprendizaje significativo. Además los alumnos hacen uso de la tecnología de información y comunicación para la investigación y manejo de información. Al elaborar juegos de crucigramas y compartir con sus compañeros de otros grupos y grados desarrollan sus capacidades para interactuar con otras personas, además crean un ambiente armónico dentro de la comunidad escolar donde los alumnos pasan muchas horas del día.

CONCLUSIÓN

El diseño de las actividades para la secuencia didáctica de este proyecto está pensado para favorecer la resolución de retos cognitivos de una forma ascendente para el logro del aprendizaje esperado que es "comparar la composición de palabras" con la ayuda de elaboración de crucigramas, por lo tanto tome en cuenta la taxonomía de Bloom para la realización de estas actividades por tal motivo primero puse las actividades de conocimiento, como la de identificar los diferentes juegos de palabras en

donde los alumnos tiene que reconocer el nombre del juego a través de las pistas e imágenes que se les da. Otra actividad es la de ordenar los elementos que debe de llevar un crucigramas. Después hacen una actividad de resolver un crucigrama para familiarizarse con los elementos que debe de llevar y el formato en que se presenta, esto es para que los alumnos ubiquen la información en el formato y de esta manera trabajamos con la comprensión que son las habilidades inferiores del pensamiento. Posteriormente se presenta una actividad donde los alumnos tiene que usar la información aprendida para la elaboración de un crucigrama aquí es donde entra la aplicación y análisis ya que los alumnos tienen que recabar la información necesaria para aplicarla en una nueva creación de crucigrama y además identificar los diferentes campos semánticos y clasificar las palabras que pertenecen a ella para poder utilizarlas y comparar con las demás palabras y de esta forma los alumnos logran llegar al aprendizaje superiores del pensamiento. Y para que todos tengan la oportunidad de lograr alcanzar los aprendizajes esperados se dará de manera paulatinamente, esto quiere decir que si el alumno no lo logro o les faltó algún elemento del crucigrama en la primera lo podrá hacer en el segundo intento y de igual forma en dado caso que llegara hasta cierto nivel de las habilidades del pensamiento, tendrá una tercera oportunidad para que logre alcanzar el objetivo esperado. En cada oportunidad que tienen los alumnos para llegar al aprendizaje esperado lo podrán hacer con diferentes campos semánticos para los crucigramas. Cada actividad planteada en la secuencia didáctica está ligada al logro de aprendizaje esperado en diferente complejidad cognitiva basándose a la taxonomía de Bloom y en las características de desarrollo aprendizaje de mis alumnos dentro de su contexto.