

**Efectos de aplicar una estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas del grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz**

Estudiante:

Yuri Tatiana Huertas Vargas

Docente: Karen Lucuara

Diplomado de profundización: Práctica e Investigación Pedagógica

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD Escuela de ciencias de la educación -  
ECEDU

Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

mayo

2021

## Resumen

Esta investigación surge gracias al problema encontrado a través de la observación realizada dentro de la institución educativa Colegio Básico Hogar Feliz de la ciudad de Tunja, es un colegio de básica primaria con énfasis en la asignatura de matemáticas, por este motivo se evidencia bajo nivel de inglés en cada uno de los cursos.

Una vez inmersos en el contexto se observa un bajo nivel del idioma inglés, el desinterés por parte de los estudiantes y cansancio a causa de la monotonía de las clases, siendo estas, unas de las razones por las que se considera fundamental innovar con estrategias que aporten al desarrollo óptimo de las clases y que refuercen de manera significativa los conocimientos del idioma inglés en cada uno de los estudiantes.

Para esta investigación se toma como grupo muestra el grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz, ya que es un grupo donde los niños presentan niveles de bajo rendimiento en la asignatura, por lo que se ha diseñado una estrategia basada en juegos didácticos e interactivos para mejorar, no solo, el nivel de inglés de los estudiantes, sino también el interés, su atención y participación haciendo uso de herramientas como Kahoot, Educaplay y Word, buscando fortalecer los temas que contiene como son los saludos, la presentación personal, los números y los animales.

Este proyecto nos permite resaltar que los juegos son una buena herramienta que se puede utilizar para generar interés y sobre todo para generar conocimiento en los participantes, al mismo tiempo, que brindar elementos innovadores a los docentes para que se repliquen en sus clases independientemente del área que orienten.

Palabras Claves: Juegos, didáctica, interactivos, herramientas, permanentes

## **Abstract**

This research arises thanks to the problem found through the observation made within the educational institution Colegio Básico Hogar Feliz in the city of Tunja, it is an elementary school with emphasis on the subject of mathematics, for this reason, there is evidence of a low level of English in each of the courses.

Once immersed in the context, a low level of the English language is observed, the disinterest on the part of the students and tiredness because of the monotony of the classes, being these, some of the reasons why it is considered fundamental to innovate with strategies that contribute to the optimal development of the classes and that reinforce in a significant way the knowledge of the English language in each one of the students.

For this research, the second grade of the Colegio Básico Hogar Feliz is taken as a sample group, since it is a group where the children present low-performance levels in the subject, so a strategy based on didactic and interactive games has been designed to improve not only the English level of the students but also their interest, attention, and participation using tools such as Kahoot, Educaplay and Word, seeking to strengthen the topics it contains such as greetings, personal presentation, numbers, and animals.

This project allows us to highlight that games are a good tool that can be used to generate interest and above all to generate knowledge in the participants while providing innovative elements for teachers to replicate in their classes regardless of the area they guide.

**Keywords:** Games, didactics, interactive, tools, permanent.

## Tabla de Contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica.....	5
Marco de referencia.....	7
Pregunta de investigación.....	11
Marco metodológico.....	13
Producción de conocimiento pedagógico.....	18
Implementación.....	24
Análisis y discusión.....	27
Conclusiones.....	32
Referencias.....	34
Anexos.....	36
Instrumento rúbrica de evaluación video de sustentación de la propuesta pedagógica.....	37

## **Diagnóstico de la propuesta de pedagógica**

El Colegio Básico Hogar Feliz es una institución educativa que centra su énfasis en la asignatura de matemáticas, por lo que se evidencia una problemática con respecto a la asignatura del idioma inglés, donde los estudiantes presentan un nivel básico, este nivel se evidencia en cada una de las clases que se ofrecen a los estudiantes, se ve reflejado en calificaciones bajas y en la poca participación de los estudiantes por temor a equivocarse, temor que es causado por la falta de conocimiento.

Debido a lo mencionado anteriormente, los estudiantes no presentan buenas habilidades en el manejo del idioma inglés, pero el problema no aplica exclusivamente para esta asignatura, el problema se está evidenciando en todas las áreas de enseñanza. A raíz de la problemática mundial por el COVID-19, también se observa un desinterés por parte de los estudiantes para participar en las clases virtuales y directamente esto está afectando los procesos de enseñanza – aprendizaje en cada uno de ellos; esta problemática se puede asociar a la estrategia pedagógica que se está utilizando, a la monotonía de las clases o a factores extrínsecos de la institución, por lo que se debe rediseñar la forma en la que se imparten estas clases, para convertirlas en clases que generen interés a los estudiantes y conocimiento.

Para rediseñar la forma en la que se imparten las clases, hay que tener en cuenta la modalidad educativa con la que se está trabajando en la actualidad (virtualidad), además conocer el significado de lúdica que en general hace referencia a un conjunto de acciones que se realizan para generar un impacto en el ser, también este significado está inmerso y se relaciona con los juegos ya que cada juego está orientado a generar un ambiente de armonía y placer, que para esta oportunidad se tienen como herramienta para generar un cambio. Entonces se implementara una estrategia de juegos didácticos e interactivos a fines con el área de enseñanza de mi profesión,

para poder rediseñar la forma en que se imparten las clases, un rediseño que sea atractivo, que despierte el interés en los estudiantes para asistir a clases y especialmente en aprender, y además que fomenten la educación desde casa, para que de esta manera se contribuya al aprendizaje de un segundo idioma y de manera indirecta se invite a las demás docentes a practicar esta estrategia educativa.

## Marco de referencia

La docencia es una profesión en la cual se construye conocimiento diariamente, cada día se convierte en una profesión que debe estar en constante investigación, dichas investigaciones siempre están orientadas a generar un cambio educativo, o están orientadas a solucionar problemas de aula o institucionales que surgen a través de la observación. Existen dos tipos de investigación a nivel educativo, como lo menciona Pérez Abril, M. (2003) en su artículo titulado “LA INVESTIGACIÓN SOBRE LA PROPIA PRÁCTICA COMO ESCENARIO DE CAMBIO ESCOLAR” hay dos tipos de investigación, “La investigación sobre educación y la investigación en educación” (Pérez, M, 2003), una hace relación a la investigación acción que realiza un directivo o un docente dentro de la institución, involucrándose con los participantes directamente para observar los efectos que puede tener o no tener un proyecto y la otra hace referencia a la investigación que ejecuta una persona que no hace parte de la institución o un docente desde fuera de la institución con el objetivo de consolidar información y archivarla para que sirvan como investigaciones de tipo informativas.

Esta investigación titulada “efectos de una estrategia pedagógica de juegos lúdicos e interactivos para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas del grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz”, cuenta con un desarrollo y una relación entre el saber pedagógico y el saber profesional, primero debemos entender cada uno de estos saberes, para esto se hace necesario citar a Restrepo Gómez, B. (2004) que en su artículo titulado “La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico” nos ofrece una definición sobre el saber pedagógico, el comenta que:

El saber pedagógico entonces, implica una red de conocimientos acerca de la educación y la enseñanza, configurados por la práctica pedagógica. Es un discurso que se instaura

no solo por la síntesis de otros saberes, si no a propósito de las prácticas de formación e instrucción de otros, es decir, que los conocimientos disciplinarios se transforman en objetos de enseñanza, al ser procesados didácticamente, sistematizados y registrados.

Para ello, el maestro puede contar con el diario de campo de su práctica (p. 49),

también indica que:

“en otras palabras el saber pedagógico no se relaciona solo con la didáctica del saber que se enseña, sino también con todo lo que la formación del maestro implica, esto es, con el para qué, cómo y por qué...” (Gómez, B, 2004)

Lo anterior nos aclara cada uno de los significados, de esta manera podemos entender que el saber pedagógico hace referencia a lo que el docente conoce de su especialidad, es decir, sabe qué y cómo debe enseñar los conocimientos, y por otro lado el saber disciplinar está enfocado a lo que el docente debe enseñar, y se relaciona también con la formación del estudiante, de cómo el docente se vuelve en un apoyo o un guía para que los estudiantes construyan conocimiento y comportamientos.

En el ámbito pedagógico, por otra parte, se investiga y construye el saber hacer, para lograr apropiación del saber disciplinar por parte de los estudiantes (enseñar), así como el saber hacer para que el estudiante interiorice actitudes y valores (saber formar, saber mostrar caminos, saber convencer)” (Restrepo Gómez, B. 2004).

Por lo tanto, empezamos a evidenciar que la educación es un conjunto en el cual se involucran las dos partes que participan, es decir que existe una relación entre los dos saberes, el saber pedagógico y el saber disciplinar, ya que se relacionan directamente los conocimientos que tiene el docente de qué debe enseñar con el cómo lo quiere hacer, en este caso apoyados de la

gamificación, o dicho en otras palabras de una estrategia educativa basada en juegos lúdicos e interactivos.

Como todas las investigaciones pueden surgir preguntas, por ejemplo ¿esta estrategia basada en juegos funcionara?, y aparecen de igual manera autores que apoyan esta idea para darle un horizonte más claro; primero aparece Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. mencionando que “La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas” (2013, p.3) lo que apoya uno de nuestros objetivos específicos que es generar atracción para participar de las clases y de aprender, convirtiendo a los estudiantes en seres con capacidad de decidir en qué actividad quieren realizar.

Por otro lado, Bodrova y Deborah citados por Bryan Montero H. (2017) “pensaban que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos”. (p.84), De igual manera Bloom (1971) citado por el mismo autor:

Encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructurar muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa (p.84).

Todas estas citas apoyan la idea de la relación entre los saberes, que facilitará de modo directo el desarrollo de esta propuesta, convirtiendo a esta estrategia en algo innovador y

atractivo, que podrá tener buenos resultados ya que los antecedentes son buenos con relación al uso de esta estrategia para la enseñanza.

### **Pregunta de investigación**

¿Cuál es el efecto de aplicar una estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas del grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz?

Teniendo en cuenta que la institución en la cual se quiere desarrollar esta estrategia centra su énfasis en la asignatura de matemáticas, los estudiantes no presentan buenas habilidades en el manejo del idioma inglés, el cual se evidencia en las calificaciones y falta de interés por participar en cada una de las clases, entendiendo el problema como la falta de confianza por no saber que expresar.

Es evidente que el problema no aplica exclusivamente para esta asignatura, el problema se está evidenciando en todas las áreas de enseñanza, esta afirmación teniendo en cuenta que la problemática mundial por el COVID-19 ha generado espacios de enseñanza virtuales que aburren a los estudiantes, por lo que de manera indirecta al desarrollar la pregunta de investigación se brindará una estrategia a las demás profesoras para que implementen nuevas maneras de transmitir conocimientos y aportar a los procesos de enseñanza – aprendizaje en cada uno de los estudiantes. Mencionado lo anterior se puede decir que esta pregunta de investigación podrá tener un campo de acción amplio.

Teniendo en cuenta la modalidad educativa con la que se están impartiendo las clases (virtualidad), el área de enseñanza de mi profesión y el marco referencial investigado, una de las maneras con las cuales se puede mejorar el rendimiento académico y sobre todo fortalecer el aprendizaje de un segundo idioma es implementar una estrategia basada en juegos lúdicos e

interactivos, en la cual los estudiantes puedan participar sin temor a equivocarse, fortalezcan y adquieran conocimientos específicos de la asignatura.

## Marco metodológico

A lo largo de la historia del ser humano, podemos observar que los conocimientos se adquieren a través de la experiencia y de la práctica, teniendo en cuenta lo anterior y el instinto competitivo que tenemos cuando somos niños, ese instinto que permite relacionarnos por medio de juegos, que aprendamos jugando y ese afán por ser los mejores, podemos decir que se puede enseñar a partir de los juegos didácticos e interactivos.

Uno de los principales retos que tenemos los docentes es implementar estrategias que despierten y generen una atracción en nuestros alumnos, dichas estrategias deben permitir un aprendizaje progresivo, significativo, equilibrado e integral, teniendo en cuenta que los niños y niñas de este siglo se encuentran fácilmente desde pequeños inmersos en la tecnología, la televisión y que por ende debemos incluirlas dentro de los procesos con el fin de enseñar a los niños no solo procesos formativos, sino también el uso racional, responsable y adecuado de estos elementos tecnológicos.

Dicho lo anterior, podemos decir que enseñar a los niños y niñas con juegos temas que encontremos dentro de los derechos básicos de aprendizaje de cualquier área, en este caso temas de la asignatura de inglés; a través de los elementos que nos brinda el contorno, la tecnología e incluso los propios niños con sus experiencias, volviendo el aprendizaje significativo.

Es importante tener en cuenta que además de enseñar temas relacionados con el área podemos acercar la realidad para que los niños y niñas aprendan a solucionar problemas reales expuestos en juegos o a través de los juegos, que profundicen en la búsqueda de soluciones y reflexionen sobre su papel en el aprendizaje y la importancia de idioma inglés.

Utilizando esta estrategia también nos facilitará mantener la observación constante de nuestros estudiantes, permitiéndonos identificar problemas o dificultades que se puedan ir presentando clase tras clase, por lo que se hace necesario al mismo tiempo implementar diarios de campo que nos permitan llevar una historia real de los procesos que se desarrollan, permitiéndonos también estar en constantes reestructuración a partir de la evaluación cualitativa de cada proceso que se realice; de esta manera estaremos como docentes en constante aprendizaje para llevar a nuestros estudiantes las mejores estrategias didácticas e interactivas partiendo de las necesidades observadas clase tras clase.

Por otro lado, esta estrategia nos permite interactuar en tiempo real con nuestros estudiantes, como sabemos los juegos facilitan la comunicación entre las partes que participan, en este caso facilitará la relación entre docentes y estudiantes como también entre estudiantes y estudiantes, lo que por un lado permitirá fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje y por otro lado mejorará las relaciones interpersonales en el aula de clase. Entonces además de contribuir en el aprendizaje de los estudiantes, también contribuirá en la labor docente permitiendo trabajar alrededor de la realidad y manteniendo a los docentes en constante aprendizaje, como también permitiéndole trabajar de manera transversal.

En este momento aparece otro instrumento mencionado anteriormente, el diario de campo, un instrumento que como lo mencionamos nos permitirá llevar una historia detallada de todos los procesos realizados en el aula de clase, para poder implementar nuevas estrategias o fortalecer las estrategias utilizadas, un instrumento que contribuye para el desarrollo de las capacidades del docente, invitándolo de manera indirecta a centrarse en los problemas que se van evidenciando en los estudiantes y también invitándolo a ser un maestro investigador, ya que, de manera real podrá contener información para que el docente reevalúe sus capacidades en cuanto

a las estrategias utilizadas, un diario de campo servirá para evaluar los procesos utilizados, la evolución de los estudiantes y también permite evaluar las capacidades del docente, ya que podrá contener información detallada de cada acción realizada por parte de los estudiantes y del docente.

Volviendo al eje central de este texto, que es la implementación de una estrategia basada en juegos didácticos e interactivos podemos decir que es una de las mejores estrategias que puede utilizar un docente en el aula para repasar y enseñar contenidos disciplinarios, y que además es una estrategia que puede fortalecer el trabajo colaborativo, autónomo y responsable, que permitirá que los estudiantes aprendan a tomar decisiones a partir de su conocimiento, ya que se fortalecerá de manera indirecta la confianza en cada uno de ellos, aprenderán a confiar en sus conocimientos y esto facilitara la toma de decisiones, por otro lado los juegos al direccionarlos a problemas reales trabajando transversalmente, facilitara la toma de decisiones en problemas que se pueden presentar a lo largo de la vida, convirtiéndolos en seres capaces de desenvolverse fácilmente en distintos ámbitos de la cotidianidad.

Esta investigación tendrá un método de investigación mixta, ya que se pretende analizar cuantitativa y cualitativamente los resultados de aplicar una estrategia pedagógica basada en juegos didácticos e interactivos, El enfoque mixto puede ser comprendido como “(...) un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio” (Tashakkori y Teddlie, 2003, citado en Barrantes, 2014, p.100).

Contará con un enfoque de investigación crítico social, ya que, se mantendrá una comunicación entre investigador y participantes describiendo y evaluando situaciones como lo menciona la Escuela Normal Superior de Caldas “el enfoque crítico social es una mezcla de

todos los tipos de investigación, ya que posee cualidades cuantitativas, cualitativas, hermenéuticas, empíricas, métodos deductivos e inductivos, entre otros”.

Este proyecto tendrá un tipo de investigación-acción, ya que es una investigación en la cual se involucra el investigador con el grupo al cual se le aplica la investigación, Según Creswell, la investigación acción participativa “implica una inclusión completa y abierta de los participantes en el estudio, como colaboradores en la toma de decisiones, comprometiéndose como iguales para asegurar su propio bienestar” (2012, p. 583).

Se podrá dar respuesta a esta pregunta de investigación entendiendo el significado de las siguientes palabras: sistematizar, investigación y pedagogía; de esta manera reconocer los anteriores términos como procesos que se utilizan y facilitan los procesos de enseñanza, también pienso que es importante reconocer los términos que cada uno de los tres procesos involucran, como, por ejemplo: experiencia, practica, conocimiento, participación, entre otras. Dicho lo anterior puedo decir que un maestro siempre debe ser investigador activo, para poder conseguir los objetivos teniendo en cuenta que el proceso de investigación nos permite encontrar problemas reales para darles solución, también puedo entender que sistematizar es trabajar alrededor de las experiencias, es decir se convierte en una acción que se realiza dentro de una investigación, para generar pedagogías apropiadas que permitan en primer lugar a los docentes transmitir de la mejor manera el conocimiento que es nuevo para sus estudiantes y que en segundo lugar involucre a los estudiantes para participar y construir conocimiento o reafirmarlo basado en la experiencia.

Entonces implica que el maestro este en constante observación con sus estudiantes, para poder interpretar la realidad y mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje, permitiéndole crecer autónomamente y permitiendo el crecimiento de sus estudiantes, todo partiendo del

ejercicio de investigación – experiencia, dicho en términos investigativos es central investigaciones de índole investigación – acción, el cual permite una participación de las variables que hacen parte de una investigación, por un lado encontramos a los actores como son los profesores y alumnos, y por otro lado encontraremos las acciones, los instrumentos, que se utilicen para generar conocimiento.

De esta manera, los profesores se convierten en acompañantes que guían y afirman los conocimientos, mientras que sus estudiantes se convierten en sujetos activos que buscan y construyen un conocimiento partiendo de la subjetividad y de la objetividad. En conclusión, puedo decir que sistematizar implica que los docentes estén en constante aprendizaje y en constante comunicación con sus estudiantes, permitiendo generar y fortalecer conocimiento partiendo de la realidad y de la experiencia.

## **Producción de conocimiento pedagógico**

Es importante que partamos de entender que la práctica pedagógica es un ejercicio que realiza cualquier educando de licenciaturas en las universidades, un ejercicio que ayudará a desarrollar y/o fortalecer capacidades para desenvolverse de la mejor manera a la hora de realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del aula.

Pedro Baquero Másmela en su artículo “Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente”, menciona que:

Concibe la enseñanza como (...) una actividad compleja, que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargados de conflictos de valor que requieren opciones éticas y políticas. Por ello, el profesor debe concebirse como un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula (Pérez Gómez, 1992: 410, citado por Ferrández et al., 2000: 53) (p. 16)

la anterior citación nos apoya las ideas dadas anteriormente; y nos ofrece otra idea mencionándonos que el profesor debe desarrollar una sabiduría experiencial y una creatividad, lo cual nos hace suponer que el docente debe mantenerse en constante investigación, para desarrollar etapas de la práctica y procesos en el aula, para encontrar problemáticas y dars solución de manera transversal, contribuyendo al crecimiento integral de sus educandos.

En el mismo artículo encontramos el siguiente fragmento:

El proyecto pedagógico que debe realizar el practicante se convierte ahora en el ordenador y organizador de todo su proceso. Es el dispositivo para articular los

conocimientos disciplinares y sus proyecciones pedagógicas. La puesta en escena del practicante se hace desde la identificación de una problemática particular que debe resolver a través del proyecto pedagógico... (Baquero, 2006, p.17),

entonces, una vez más podemos confirmar que cada grupo tiene distintas particularidades y por ende distintos problemas, lo cual nos hace estar de acuerdo cada vez más con la citación mencionada al inicio de este texto, no podemos aplicar las mismas estrategias en distintos grupos de estudiantes, porque sus características son distintas, ahora encontramos que el proyecto pedagógico además de ser un instrumento para solucionar problemas es un organizador que nos ayudara a controlar las actividades, y por supuesto dentro de este proyecto pedagógico encontraremos diarios de campo que nos ayudaran a controlar los resultados día a día, sirviéndonos como evaluador diario para saber si lo que estamos desarrollando es lo adecuado o si es necesario rediseñarlo; entonces como conclusión al respecto de la citación en estudio, podemos decir que un educador no puede desarrollar una estrategia y mantenerla por años con distintos grupos y mucho menos no puede aplicar estrategias de otros colegas para solucionar un problema similar ya que debe entender que cada grupo, cada estudiante tiene distintas características y maneja distintas capacidades de aprender.

Como licenciados y/o profesores, vivimos en un mundo que nos acerca a una realidad donde los problemas son parte del que hacer y del día a día, la primer experiencia que muchos tienen en su vida como licenciados es la practica pedagógica, otros gozan con el privilegio de tener una experiencia en esta labor docente, una labor docente que se puede ejercer de varias maneras, por mi parte una experiencia la cual viene enmarcada por el cambio, un cambio en cuanto a la pedagogía, en cuanto a la modalidad; un cambio que muchos docentes han decidido no aceptar y recurren a su jubilación. Como docente en el área de inglés, tengo la experiencia en

aula presencial, donde los problemas más frecuentes son la distracción, la agresividad en el aula, entre otros; y también tengo la experiencia en la virtualidad, una virtualidad “obligada”, ya que se dio por factores de salud mundial, marcada por el COVID-19, esta experiencia que nos obligó a capacitarnos en temas virtuales para poder llegar a nuestros estudiantes, una problemática que nos obligó a aplicar y evaluar constantemente las estrategias que utilizamos, donde muchas veces y en muchos colegios ha sido y sigue siendo difícil impartirla con facilidad por los factores socio-económicos, porque muchas familias no cuentan con la tecnología que se requiere para participar de una clase, una problemática que por fortuna para muchos que hacemos parte de los establecimientos privados se aleja un poco de nuestra realidad.

En este que hacer como docente, uno de mis objetivos ha sido ofrecer cambios de estrategias de enseñanza, cambios para invitar a los estudiantes a participar en las clases, uno de los principales problemas al impartir clases virtuales en niños menores de 10 años, es y será el aburrimiento que les produce sentarse frente a una pantalla y escuchar sentados por varios minutos las explicaciones de los temas; por esto se hace necesario ofrecer curriculum divertidos y atractivos, que cumplan con el objetivo de la educación y que no permitan la deserción escolar; por esto creo que le ofrezco a mí que hacer como docente un camino nuevo, un camino que me invita a investigar y a encontrar las mejores estrategia, el mejor método, las mejores acciones, la mejor forma para llegar a impactar de manera positiva en estos procesos de enseñanza – aprendizaje.

Partiendo de lo mencionado anteriormente, del pensamiento que un docente no nace, si no que un docente se hace a través de las practicas, de la experiencia en el aula; y entendiendo que un currículo se puede transformar únicamente si el docente toma decisiones, creo que la mejor manera de contribuir a la enseñanza de los estudiantes es construyendo saber pedagógico,

de manera que como docentes aprendamos a partir de nuestra experiencia; es decir, como docentes podemos diseñar, aplicar y evaluar ejercicios que promuevan la enseñanza de nuestros estudiantes, de esta manera construimos saber pedagógico identificando formas de enseñanza y estrategias que faciliten el aprendizaje de nuestro estudiantes. En este punto nuestra práctica docente se convertiría en creación de conocimiento, porque aprenderíamos día a día para perfeccionar nuestro que hacer docente.

Por estas razones, he decidido investigar sobre la aplicación de juegos para observar los efectos en el aprendizaje, en otras palabras, surge un interrogante directo ¿podemos enseñar con juegos?, y entonces encontramos una articulación curricular en esta investigación, primero apuntamos a contribuir a enseñar el saber, un saber que viene enmarcado con los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) y también apuntamos a enseñar un saber ser inculcando buenos comportamientos, contribuyendo con la práctica de ejercicios al saber hacer, logrando una articulación curricular con los saberes; y en este momento nos podemos generar una hipótesis, “si es posible enseñar con juegos el idioma inglés, es posible enseñar cualquier materia”, y entrando en la actividad de investigación surgen más preguntas como ¿podemos generar una transversalidad curricular con esta estrategia?, ¿podríamos generar articulaciones de orden curricular apoyados de esta estrategia?, y creo que la respuesta a esta pregunta es “SI”, en el idioma inglés creo que siempre trabajamos transversalmente, enseñamos números en inglés y enseñamos matemáticas, enseñamos partes del cuerpo y transversalmente estamos enseñando temas de naturales y si además le inyectamos la estrategia de los juegos, creo que la articulación sería una herramienta que ayudaría a mejorar la educación en una institución educativa.

Entonces al aplicar una estrategia de esta magnitud, donde el objetivo es contribuir a la enseñanza apoyándonos de juegos lúdicos e interactivos, el último ejercicio sería generar

acuerdos con participantes, en los cuales la obligación de ellos será divertirse y jugar, de manera indirecta estarían aprendiendo, los acuerdos serían cuestión de reglas y normas para poder ejecutar de la mejor manera la actividad y de manera directa la investigación.

De esta manera, creo que una de las mejores opciones que tenemos los docentes es investigar y estar en constante crecimiento profesional, entendiendo que como todo lo que existe estamos sujetos a cambios, pero que estos cambios en la educación deben depender de nosotros mismos, buscando siempre apuntar al objetivo de la educación, debemos aprender de lo que hacemos, cuestionarnos si está bien o está mal y de esta manera evaluar y reevaluar cada acción para perfeccionarla y aportar a la enseñanza de nuestros estudiantes, en conclusión puedo decir que la mejor manera de lograrlo es aplicar investigación sobre la práctica, sobre nuestro que hacer como docentes.

La práctica pedagógica es un escenario de investigación que invita a docentes en formación a dar solución a problemas reales a través de un saber y mediante un método de investigación – acción que busca solucionar el problema encontrado y generar conocimiento en los educandos; esto se convierte en construcción de conocimiento que permite fortalecer cada uno de los saberes de la educación tanto en profesores en formación como en estudiantes que participan de la investigación. Cuando manejamos un método de investigación – acción interactuamos con nuestros educandos, permitiéndonos reflexionar desde nuestra experiencia; uno de los problemas que suelen evidenciarse dentro de las aulas de clase, es la poca participación de los estudiantes y el aburrimiento causado por la monotonía, por lo que he decidido implementar una propuesta pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos para facilitar y fortalecer el aprendizaje del idioma inglés.

Como toda investigación surgen hipótesis de resultados, lo que sirve como incentivo para buscar que estos resultados se hagan realidad; esta propuesta pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos fomenta la producción de conocimiento pedagógico, ya que al ser experiencial y al trabajar alrededor de temas plasmados dentro de los derechos básicos de aprendizaje, se construye conocimiento en cada una de las participaciones, por otro lado permite crear una línea productiva de actividades y conocimientos para aplicar no solo durante la investigación y dentro de la investigación, ya que al conseguir los resultados esperados servirá como invitación para que se aplique en otras áreas del saber.

## Implementación

Para esta investigación se trabajará con niños y niñas de grado segundo del colegio Básico Hogar Feliz de la ciudad de Tunja, se utilizarán espacios virtuales teniendo en cuenta que debido a la problemática mundial que se deriva del COVID-19 se viene desarrollando el ejercicio de educación virtual en la mayoría de instituciones del país.

Se aplica un instrumento denominado actividades permanentes, el cual contiene 4 momentos: Momento 1: Esta actividad se desarrollará en 4 momentos específicos, en cada momento se trabajara alrededor de un tema, (momento 1: saludos en inglés; momento2, presentación personal; momento 3, numero; momento 4, animales); estos temas se escogieron teniendo en cuenta que son temas vistos durante el anterior año escolar, se utilizarán juegos en cada uno de los momentos, en cada juego se darán una serie de puntuación la cual servirá para observar la progresión en el aprendizaje de los estudiantes realizando una evaluación cualitativa de cada actividad realizada, además la puntuación servirá para realizar un análisis cuantitativo de los resultados obtenidos al final. Se pedirá la participación de cada estudiante y en otras ocasiones deberán levantar la mano por medio de la aplicación ZOOM cuando la actividad se realice interactivamente por la aplicación. El primer tema que utilizaremos serán los saludos en inglés, primero se encontraran las palabras incompletas de los saludos en inglés, los niños deben indicar cual letra o cuales letras falta en cada uno de los saludos; luego de reconocer cada uno de los saludos en sus formas de escritura completa deberán relacionar el saludo en inglés con la imagen correspondiente ejemplo Good night con el dibujo de una luna.

Momento 2: El siguiente tema será presentación personal, la tercera actividad será una sopa de letras en donde deberán encontrar vocabulario relacionado con presentación personal por ejemplo encontrarán palabras como: name, years, live, surname, old, five, my, you, from etc.

Como cuarta actividad encontrarán la presentación personal de un personaje, en la cual deberán completarla con las palabras que encontraron dentro de la sopa de letras. Para este momento 2 se compartirá un link, donde encontrarán la sopa de letras diseñada en la aplicación de EDUCAPLAY, en donde ellos deberán desarrollar la actividad.

Momento 3: el siguiente tema que se trabajará será los números, para esta actividad se utilizará la herramienta de kahoot, donde se le compartirá a cada uno de los estudiantes un link en el que deberán ingresar para poder participar. En ella encontrarán cada uno de los números y tendrán diferentes opciones con relación a la escritura, la idea será escoger la opción correcta por ejemplo el número 1 con opciones a) two, b) three, c) one y d) ten.

Momento 4: el último tema que se trabajara será animales, para esta actividad se realizara una sopa de letras en la herramienta de educaplay, donde se encontrara el nombre en inglés de diferentes animales, los niños deberán encontrar la mayor cantidad de palabras en un tiempo determinado.

En este proceso se pudo observar que los juegos son una herramienta que los estudiantes adoptan fácilmente y que participan activamente sin problema; fue una experiencia significativa ya que se pudo reflexionar con referencia a las actividades propuestas y realizadas, permitiendo evaluarlas para mejorar la herramienta. La aplicación de la herramienta genero conocimientos en mí y en los estudiantes, también permitió identificar conocimientos previos de los estudiantes y algunas falencias. Se lograron buenos resultados con cada una de las actividades porque los estudiantes recordaron y fortalecieron sus conocimientos, además se logró una transversalidad con asignaturas como informática, matemáticas, biología y ética.

Una vez aplicadas en dos sesiones la herramienta didáctica denominada "actividades permanentes" en el grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz de la ciudad de Tunja a través de la aplicación de ZOOM, he logrado generar conocimiento significativo para mi vida profesional y también logre generar conocimiento en cada uno de los participantes, se pudo observar que los juegos son una buena estrategia que permite interactuar a los estudiantes y generar conocimiento, sea cual sea el juego o la actividad siempre generara conocimiento en los participantes y en quien los aplica, los niños estuvieron atentos a participar, en cada una de las sesiones.

Algo significativo de la sesión 2 se da a partir de las falencias y errores que se evidenciaron con los momentos ya aplicados, permitiendo desarrollarla de mejor manera, y que nos permitieron realizar ajustes a las herramientas que se utilizaron, así como también me permitió identificar la mejor forma de interactuar para facilitar el proceso de entendimiento por parte de los estudiantes y reivindicar la experiencia que los niños tenían en la aplicación de esta herramienta.

Los niños mostraron más confianza de sus conocimientos permitiéndome evidenciar que la primera sesión sirvió como base de construcción de conocimiento para aplicarlo en la segunda sesión permitiendo que los estudiantes se apropiaran de cada uno de los temas de la actividad. En otras palabras, se puede decir que la actividad aplicada cumplió con los objetivos de generar conocimiento, generar confianza y demostrar que a través de juegos lúdicos e interactivos se pueden generar espacios de conocimiento.

## **Análisis y discusión**

En cada actividad los niños reflexionaron acerca de los conocimientos previos que tienen, despejaron dudas de la escritura de todas las palabras que se relacionen en cada uno de los juegos, desarrollaran confianza de sus conocimientos para emplearlos en el presente y en el futuro. Durante el desarrollo de toda la actividad los niños estuvieron practicando writing, Reading, speaking y listening, ya que ellos debían participar escribiendo las palabras que encontraban en la sopas de letras, al igual participaron completando palabras y textos, y por ultimo leyendo las palabras que encontraban en cada actividad, esto se evidencio a lo largo de la clase, las aplicaciones utilizadas de kahoot y educaplay sirvieron para evaluar los conocimientos y comportamientos, ya que ellos compartían los resultados por medio de pantallazos, en otra de las aplicaciones usadas los resultados se observaban en el monitor del profesor y por último se pudo evaluar los comportamientos de cada uno durante las sesiones. Esto permitirá analizar cada una de las sesiones para identificar los logros alcanzados, de igual manera se podrá identificar si las herramientas utilizadas son las adecuadas o si la herramienta debe ser sometida a una estructuración.

Una vez aplicadas las dos sesiones del diseño didáctico escogido (actividades permanentes), se analiza la información percibida durante cada una de las sesiones y también los resultados encontrados, primero podemos analizar los comportamientos de los participantes, los cuales arrojan buenos resultados en cada una de las sesiones, esto afirma la idea de que los juegos son una buena herramienta para transmitir y generar conocimiento; la primera sesión permite identificar y evaluar cada uno de los juegos que hicieron parte de este diseño, permitiendo estructurar el diseño didáctico escogido para que en la segunda sesión se obtengan mejores resultados.

Durante esta primera sesión, sobresale la participación por parte de los estudiantes, la experiencia genera conocimiento a participantes y a mí, permitiendo identificar la mejor forma de comunicarse con los estudiantes, de igual manera se logra evidenciar un conocimiento previo y un constante aprendizaje en cada uno de los participantes, a nivel profesional me permite realizar un análisis antes, durante y después de la aplicación, impulsándome a utilizar nuevas herramientas para facilitar la participación de estudiantes. Al finalizar esta primera sesión, se logra observar que la actividad es un éxito y que se pueden llegar a conseguir los objetivos si se implementan otras estrategias, como por ejemplo el utilizar herramientas de fácil acceso para los estudiantes.

Se realizan ajustes a la herramienta actividades permanentes, y se da inicio a la segunda sesión, la cual es un éxito total ya que los estudiantes conocen las actividades y además cuentan con la confianza de los conocimientos que adquirieron durante esa primera aplicación, surgen a través de los análisis ideas para implementar esta estrategia con otros temas, ya que los estudiantes muestran interés por participar y poner a prueba sus conocimientos en con otros temas.

En la segunda sesión se observa un interés similar al evidenciado durante la primera sesión, en esta sesión se facilita la participación en cada uno de los juegos, esto gracias al cambio de herramientas en uno de los momentos de la actividad, permite identificar que los conocimientos previos de la primera sesión se fortalecieron y también permite observar un conocimiento adquirido durante la primera sesión, pero, se genera una hipótesis en cuanto a la aplicación de esta herramienta por una tercera vez, que nos advierte del posible aburrimiento por parte de los estudiantes al utilizar las mismas actividades y los mismos temas; esto invitándonos

a continuar utilizando este diseño didáctico, pero replanteándolo con nuevos temas y actividades, de esta manera se puede mantener el interés y se generarían nuevos conocimientos.

La aplicación de esta herramienta didáctica denominada actividades permanentes, deja un aprendizaje en los participantes y en mí, teniendo en cuenta que en cada una de las sesiones se pudo observar distintas formas de comportarse y de expresarse por parte de los estudiantes, se logra identificar una personalidad en cada uno de los estudiantes, esto gracias a que los juegos permiten que las personas muestren formas de pensar y de actuar, al momento de aplicar la primera sesión se crea un interrogante ¿Cómo podrá salir esta actividad? Y luego de este interrogante surgen otros como por ejemplo ¿se alcanzarán los objetivos? ¿la actividad será del agrado de los estudiantes?, y todos estos interrogantes se van despejando a medida que se desarrolla la sesión.

Luego de aplicar las dos sesiones se puede concluir con que los juegos son una de las mejores estrategias que se pueden utilizar para fortalecer y desarrollar conocimientos a través de la experiencia, además que ayudan a darle un giro a esas clases monótonas que solo aburren a los estudiantes, convirtiendo a ambas partes involucradas en sujetos activos de la clase.

Quiero terminar este análisis citando a Díaz Cruzado J. y Troyano Rodríguez Y. “La herramienta más aplicada en el entorno de los juegos en red es la gamificación, que usa elementos de los videojuegos con el fin de influir en el comportamiento de los jugadores” (2013), esta frase nos ofrece un acercamiento a la importancia que tienen los juegos en la actualidad, al influir de forma directa en el comportamientos de quienes participan, de esta manera nos apoya la hipótesis de que a través de los juegos podemos enseñar algo, teniendo en cuenta que influir en comportamientos es un resultado similar a influir en el aprendizaje.

Gracias a los análisis de estas dos sesiones, citamos a Ana. M, Juan. J y Miriam A. (2018) quienes mencionan que:

Los fundamentos de la gamificación según Werbach (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas (s.p), quienes nos ayudan a apoyar la idea de que un juego o un diseño didáctico debe estar estructurado y tener unos componentes para poder ser ejecutado de la mejor manera, esto nos permitirá dar cumplimiento a los objetivos de la actividad.

Por ultimo quiero citar a Bryan Montero H. que menciona que “actualmente, la mayoría de las clases tiene como método pedagógico el tradicional, el cual se enfoca en el conductismo o también llamada enseñanza transmitida” (2017), entendiendo esto como un espacio donde el estudiante recibe información pero no la comprende, y esto me sirve para acercar la aplicación de este diseño didáctico y su importancia con relación a mi pregunta investigativa, ¿Cuál es el efecto de aplicar una estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos para fortalecer el aprendizaje del idioma ingles en los niños y niñas del grado segundo del colegio Básico Hogar Feliz?; permitiéndome identificar que es una propuesta que se sale de la cotidianidad ofreciendo espacios atractivos a los estudiantes generadores de conocimiento y generadores de comprensión, permitiendo a cada uno de los estudiantes aprender a través de la práctica.

De esta manera puedo concluir este análisis diciendo que la aplicación de este diseño didáctico denominado actividades permanentes, logro los objetivos en cada una de las sesiones

en las cuales se aplicó, permitiendo afianzar y generar conocimiento en los participantes y permitiéndome crecer profesionalmente logrando aplicar de la mejor manera estrategias que facilitaran los procesos de enseñanza – aprendizaje.

## Conclusiones

Una de las mayores satisfacciones de los maestros es lograr contribuir con los procesos de enseñanza – aprendizaje, de esta manera nos inventamos estrategias día a día para que esta necesidad se cumpla. Gracias a las practicas pedagógicas que nos ofrecen las universidades podemos conocer formas de conseguir dar cumplimiento a esta obligación, los distintos proyectos pedagógicos que podemos implementar nos ayudan a crecer como profesionales, buscando dejar una huella en cada uno de nuestros estudiantes.

Es por esto que la aplicación de esta propuesta pedagógica basada en juegos didácticos e interactivos, me deja un gran aprendizaje para mi vida personal y profesional, en primer lugar, me invita a aplicar estas estrategias con mis familiares, estrategias que jamás pensé que tuvieran gran impacto en cuanto a generar conocimiento, por otro lado, me deja una gran enseñanza profesional que me invita a observar el entorno educativo y buscar soluciones a través del área de enseñanza que manejo. Por otro lado, deja una gran satisfacción de haber cumplido con los objetivos propuesto al inicio de este diplomado.

Se generó confianza en cada uno de los estudiantes, también se logró generar y fortalecer conocimientos del idioma ingles y por último creo que un gran impacto fue generar de manera indirecta atracción en cada una de las docentes del colegio, ya que ellas mostraron gran interés por practicar en cada una de las plataformas que se utilizó. Como conclusión general puedo decir que los estudiantes aprendieron a través de esta aplicación didáctica, se generó impacto social y educativo y además genere conocimiento significativo que me será útil para mi vida profesional y personal.

Los estudiantes participaron activamente sin temor a equivocarse, ya que, en su subconsciente saben que en los juegos se pueden cometer errores, convirtiendo el juego en un instrumento esencial en la educación, ya que despierta en el estudiante emociones que permiten mejorar los procesos de aprendizajes y sus relaciones interpersonales, factor que se impactó a través de este proyecto.

Gracias a estas experiencias, podemos generar conocimientos que nos servirán para aplicar y tener en cuenta a lo largo de nuestra vida profesional, ha sido una experiencia muy significativa, ya que desde mi punto de vista se ha logrado cumplir con los objetivos de esta actividad, además se puede tener en cuenta esta propuesta investigativa para nuevas investigaciones y lograr generar cambios educativos. Uno de los objetivos de nosotros los docentes es generar un impacto educativo con cada uno de los agentes que hacen parte de la institución (estudiantes, docentes, directivos docentes y padres de familia), gracias a la aplicación de esta herramienta se ha logrado impactar en cada uno de los agentes que hacen parte del Colegio Básico Hogar Feliz, ya que por un lado los estudiantes y principales beneficiados han logrado generar conocimientos, los docentes conocieron una herramienta para aplicar en sus clases y los padres de familia lograron conocer una estrategia que pueden utilizar en casa para incentivar a sus hijos y apoyar los procesos de enseñanza – aprendizaje.



Red de Educación y Desarrollo Humano Formación – Investigación Escuela Normal Superior de Caldas (2014) Recuperado de <https://es.slideshare.net/jamesmelenge1/investigacion-critico-social>

Restrepo Gómez, B. (2004) “La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico” Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Universidad de Colima. (2012) INVESTOGACIÓN ACCIÓN. Recuperado de [https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion\\_accion.php](https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php)

## Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1EXKbIKJ3cuvtw1ThHClOUagCpclJeZap?usp=sharing>

## INSTRUMENTO RÚBRICA DE EVALUACIÓN VIDEO DE SUSTENTACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Estimado estudiante, a continuación, encontrará los criterios que se deben tener en cuenta para diseñar el video de sustentación de la propuesta pedagógica.

**Nombre del estudiante:** Yuri Tatiana Huertas Vargas

**Nombre de la propuesta pedagógica a evaluar:**

Efectos de aplicar una estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos e interactivos para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas del grado segundo del Colegio Básico Hogar Feliz

**Enlace del video:**

<http://youtu.be/zqAYbPDaN60?hd=1>

### Matriz de valoración

N°	CRITERIO
1	¿El (los) estudiante(s) es quien presenta la sustentación y se logra ver su imagen en por lo menos un 60% del video?
2	¿El (los) estudiante(s) utiliza algún tipo de presentación para sustentar su propuesta pedagógica?
3	¿El audio e imagen del video permiten su correcta visualización y escucha por parte del evaluador?
4	¿La duración máxima del video es de 5 minutos?

N°	CRITERIO
5	¿Se reconoce la intencionalidad pedagógica de la propuesta?
6	¿El autor de la propuesta pedagógica tiene una posición reflexiva de su práctica a lo largo de la sustentación?
7	¿El autor de la propuesta pedagógica tiene una posición crítica de su práctica pedagógica a lo largo de la sustentación?
8	¿La producción de conocimiento pedagógico es acorde con la pregunta de investigación, marco de referencia y metodología?

N.º	CRITERIO
9	¿El análisis de la propuesta pedagógica articula la reflexión del maestro al respecto de postulados teóricos?
10	¿Es posible dar cuenta de la discusión entre los resultados de la propuesta implementada y la reflexión del estudiante al respecto de esos resultados?
11	¿Es posible identificar reflexiones por parte del estudiante al respecto de su práctica como maestro investigador?