

**Fortalecimiento los procesos de atención y participación de los estudiantes del grado  
segundo de primaria del colegio Boston International School, jornada de mañana, a través  
de los juegos virtuales**

Estudiante:

Melissa Ospina Torres

Docente:

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad abierta y a distancia (UNAD)

Escuelas de ciencias de la educación ECDU

Licenciatura en Inglés como lengua extranjera

Barranquilla - 23 mayo de 2021

## Tabla de contenido

Resumen .....	3
Abstract .....	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	7
Marco de referencia.....	9
Pregunta de investigación.....	11
Marco metodológico .....	12
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica .....	12
Metodología.....	14
Espacios a utilizar y equipo de trabajo .....	15
Producción de conocimiento pedagógico.....	16
Implementación .....	18
Análisis y discusión.....	20
Conclusiones .....	23
Referencias .....	24
Anexos.....	26

## Resumen

La sociedad del conocimiento y la tecnología han desarrollado un esquema en el que los niños sienten dudas y se preguntan porque la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estas nuevas modalidades llaman la atención de los estudiantes, por tal razón los maestros necesitan explorar nuevos métodos y estrategias para incrementar la motivación y el compromiso de sus alumnos. El objetivo de este trabajo de investigación es demostrar cómo se pueden fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes. La experiencia se desarrolló con el grado segundo de primaria del colegio Boston International School, jornada de mañana, a través de los juegos virtuales. Esta propuesta investigativa surge por la eventualidad que el Boston International School está enfrentando, la alternancia y virtualidad, es decir, clases híbridas; este nuevo reto frente a la “nueva normalidad” permite que 6 a 7 estudiantes puedan visitar las instalaciones en diferentes días mientras otros siguen conectados en clases en modalidad virtual. Sin embargo, esta “nueva normalidad” ha hecho relucir las competencias que le faltan a algunos estudiantes como también ha magnificado el reto de la adecuación curricular al contexto y lo que más rima en estos momentos son las habilidades tecnológicas, el cómo enseñar eficientemente a través del uso de las TIC. Al ser una tarea que involucra a toda la comunidad educativa, el Boston International School ha implementado nuevas formas de manejar la comunicación directa con los padres y los tiempos sincrónicos y asincrónicos para proveer las temáticas correspondientes a cada área en su nivel específico. Sin embargo, los niños presentan algunos conflictos, fallas de internet, falta de motivación o extremo agotamiento al finalizar la jornada, lo cual ha hecho esta experiencia para algunos más retadora.

Teniendo en cuenta lo anterior, se implementaron actividades permanentes y secuencias didácticas para dinamizar las clases a través de juegos en línea. Al finalizar, los alumnos lograron afianzar sus destrezas a la hora de organizar ideas y además lograron acoplarse a la dinámica del conocimiento de nuevos datos, lo cual permitió una participación activa y relacional al intercambiar ideas a través de la aplicación de conceptos pedagógicos por medio de gamificación.

**Palabras claves:** Juegos virtuales, Tecnología, Sociedad de la información, Procesos de atención, Motivación.

## **Abstract**

The society of knowledge and technology have developed a scheme in which children feel doubts and wonder why education has not always been able to satisfy. These new modalities attract the attention of students, for this reason teachers need to explore new methods and strategies to increase the motivation and commitment of their students. The objective of this research work is to demonstrate how the processes of attention and participation of students can be strengthened. The experience was developed with the second grade of the Boston International School, tomorrow, through virtual games. This research proposal arises from the eventuality that the Boston International School is facing, the alternation and virtuality, that is, hybrid classes; This new challenge in the face of the “new normal” allows 6 to 7 students to visit the facilities on different days while others remain connected in virtual mode classes. However, this "new normal" has brought out the skills that some students lack as well as magnified the challenge of adapting the curriculum to the context and what rhymes most at the moment are technological skills, how to teach efficiently through of the use of ICT. Being a task that involves the entire educational community, the Boston International School has implemented new ways of managing direct communication with parents and synchronous and asynchronous times to provide the themes corresponding to each area at its specific level. However, children have some conflicts, internet failures, lack of motivation or extreme exhaustion at the end of the day, which has made this experience more challenging for some.

Taking into account the above, permanent activities and didactic sequences were implemented to energize the classes through online games. At the end, the students were able to consolidate their skills when organizing ideas and also managed to engage in the dynamics of knowledge of

new data, which allowed an active and relational participation by exchanging ideas through the application of pedagogical concepts through gamification.

Keywords: Virtual games, Technology, Information society, Attention processes, Motivation.

## **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

Mi experiencia docente se ha ido desarrollando a través del tiempo, paso a paso y temporada a temporada desde muy joven he estado expuesta a la experiencias de aprendizaje y a la diversidad de estilos de enseñanza , todas con reto y circunstancias diferentes, y aunque el resultado de cada una es una formación mayor probablemente de manera general ninguno visualizo el tener que vivir una crisis sanitaria que obligara a cambiar las formas de enseñanzas, las aulas y tiempos y mucho menos como esto afectaría de manera directa a la evolución de los estudiantes en su motivación y producción de conocimiento teniendo en cuenta la variedad en edad, estilos y formas.

El colegio Boston al igual que la educación en general a dando un giro completo debido a la virtualidad de urgencia frente a la emergencia sanitaria que estamos atravesando Frente a esto, el Boston International School ha implementado nuevas formas de manejar la comunicación directa con los padres y los tiempos sincrónicos y asincrónicos para proveer las temáticas correspondientes a cada área en su nivel específico.

De esta forma, algunos están inconformes y manifiestan no sentir que algunos de sus hijos aprenden igual, o que están desmotivados con las clases, sin embargo, están expectantes al nuevo año, pero llenos de mucho temor.

Teniendo en cuenta lo anterior, surgen inquietudes que apuntan a la motivación del estudiante dentro de la clase, y comportamiento activo durante la misma y surge la pregunta: ¿Cómo fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes del grado segundo de primaria del colegio Boston International jornada de mañana, a través de los juegos virtuales?

Recordando así que conseguir un aula participativa aumenta el interés y la motivación de los alumnos, al tiempo que se involucran activamente en su propio aprendizaje y en que éste se

produzca de forma significativa “Una clase verdaderamente memorable, aunque sea numerosa, resulta de la colaboración entre el profesor y el estudiante. Es un evento único. El mejor aprendizaje consiste en el trabajo colectivo, algo que sabemos desde Sócrates”, manifestó Edmondson.

Finalmente, esta investigación se desarrolla desde la perspectiva del enfoque cualitativo el cual posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, y de la investigación- acción la cual permite reflexionar sobre la práctica educativa que se ejerce y potenciar el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, Evans (2010) indica que el enfoque investigación-acción “se adapta a las necesidades de las personas que llevan a cabo investigaciones en el lugar de trabajo y que se ocupan de mejorar aspectos de su práctica profesional y la de sus compañeros (p.17)”.

## Marco de referencia

Mandela afirma que "La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo".

Cambiar el mundo pareciera ser una actividad extrema para ser aludida a un docente sin embargo, sí enseñamos con la intención de cambiar y orientar el mundo personal de cada individuo que recibimos en el aula, lo cual requiere que antes de una formación académica se provea una integral, ya que se consideran ser total, biopsicosocioespiritual; para que forme ciertos valores que le permitan interactuar adecuadamente en la sociedad y en la suma de todo esto poder cambiar el mundo y hacer uno mejor teniendo en cuenta que también se enseña con el propósito complementar los procesos innatos de maduración, haciendo adquirir por medio de la experiencia modos de respuestas duraderos.

A causa de la formación integral, Es interesante que la resolución de conflictos y los problemas reales de la vida estén en la agenda de las escuelas. En términos de Durkheim (1976), la escuela es un lugar donde además de preparar a los individuos para que hagan parte de la sociedad que los ha acogido, los responsabiliza de su conservación y de su transformación. Es por eso que es posible conectar la práctica pedagógica y el entreno con los problemas reales a fin de crear dentro del aula de clases las competencias necesarias para enfrentar cada reto.

Como consecuencia se hace necesario que el docente se entrene en una autoevaluación continua de su rol en el aula par así ser entrenado en la práctica pedagógica que prepara al individuo para su desarrollo integral y se considera entonces el sistematizar lo cual se centra en el maestro permanentemente reflexionando su práctica cotidiana como práctica de vida, poniendo todo en evidencia, cuestionando el saber, la ciencia, la pedagogía, su práctica, su desempeño, la estructura, el sistema. para un maestro investigador implica, elaborar diagnóstico, seleccionando,

planificando y organizando acciones teniendo en cuenta las circunstancias y así mismo propone proyectos para intervenir y atender cada una de ellas. Por lo cual, permite socializar conocimientos y experiencias, y validar, con la comunidad con la cual se es acompañado, los saberes aprendidos

La práctica reflexiva es definida por Schon (1987 en Ferraro, 2000) como un proceso crucial para perfeccionar nuestro trabajo. Como docente es altamente provechoso llevar un diario de campo porque es de mucha ayuda en obtener información que facilite el análisis sobre la práctica diaria pedagógica como también desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole.

Finalmente concluyo diciendo que dentro de mi practica pedagógica con el fin de generar un desarrollo autónomo en mis estudiantes busco proveer siempre un ambiente correcto, pues es el que permite que el estudiante pase de ser un agente pasivo a uno activo de la clase basado en la solución de conflictos, proposición de ideas y desarrollo individual del ser mismo, decir que nuestro objetivo en la educación es que se formen individuos que sean felices, que compartan su vida con los demás, que no vean a los otros como antagonistas, sino como colaboradores en una empresa común que todos compartimos, que contribuyan a la vida social como actores.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes del grado segundo de primaria del colegio Boston International School, jornada de mañana, a través de los juegos virtuales?

### **Contexto**

El Boston International School busca Formar generaciones bilingües comprometidas con el carácter de un hijo de Dios, fundamentadas en el modelo de vida de Jesús y sus principios establecidos en la Palabra; a través de una Pedagogía Teocéntrica y con un Sistema de Gestión de Calidad, para desarrollar ciudadanos competentes. Es decir que posee un modelo pedagógico teocéntrico, con alto nivel de exigencia

Sin embargo, entre 2020 y 2021 el colegio Se enfrenta a la alternancia y virtualidad como nuevo reto frente a la “nueva normalidad” de 6 a 7 estudiantes visitan las instalaciones en diferentes días mientras otros siguen conectados en clases en modalidad virtual. Sin embargo, esta “nueva normalidad” ha hecho relucir las competencias que le faltan algunos estudiantes y el bajo porcentaje de concentración como también ha magnificado el reto de la adecuación curricular al contexto.

Debido a esta problemática se desarrolló una propuesta pedagógica de tipo académica y dinámica, que diera respuesta a la pregunta problema establecido anteriormente

## **Marco metodológico**

### **Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica**

Para que el proceso desde la posición de maestro investigador sea efectivo se busca hacer instrumentos y métodos efectivos en este caso la sistematización se puede hacer de dos formas colectiva e individual:

Los espacios de sistematización colectiva aportan informaciones para evaluar procesos, permiten el análisis de situaciones, la construcción de nuevos conocimientos y valoran la cotidianidad de los contextos humanos.

Los espacios individuales, exigen el aislamiento de la persona y alimentación de las ideas desde la reflexión y la autocrítica, tomando en cuenta los aportes del proceso colectivo.

Es decir, la sistematización se convierte una práctica necesaria basada evidencias para así potencializar la labor docente desde cada uno de los puntos de influencia.

La práctica reflexiva es definida por Schon (1987 en Ferraro, 2000) como un proceso crucial para perfeccionar nuestro trabajo

Es importante llevar el diario de campo porque es de mucha ayuda en obtener información que facilite el análisis sobre la práctica diaria pedagógica como también desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole

defensores del diario de investigación han sugerido que, lejos de ser únicamente un depósito de pensamientos y cursos de acción tomados, el diario es una parte integral del desarrollo del conocimiento de un investigador (Engin, 2011). Newbury (2001) ha argumentado, además, "El diario de investigación puede verse como un crisol de todos los diferentes ingredientes de un

proyecto de investigación - experiencia previa, observaciones, lecturas, ideas - y un medio para capturar la interacción resultante de elementos"

Es decir, El diario ejercita tres procesos formativos: la apropiación del conocimiento, la metacognición, la competencia escritural y el sentido crítico (Azalte, Puerta y Morales, 2008).

## Metodología

Esta investigación se desarrolla desde la perspectiva del enfoque cualitativo el cual posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, y de la investigación- acción la cual permite reflexionar sobre la práctica educativa que se ejerce y potenciar el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, (Evans (2010) indica que el enfoque investigación-acción “se adapta a las necesidades de las personas que llevan a cabo investigaciones en el lugar de trabajo y que se ocupan de mejorar aspectos de su práctica profesional y la de sus compañeros (p.17)”. Así mismo agrega que:

La investigación-acción se concibe como un método de investigación cuyo propósito se dirige a que el docente reflexione sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza, es decir, hace que el docente actúe como investigador e investigado, simultáneamente. (Evans, 2010, p.17)

Además, la misma autora, afirma que:

La investigación-acción es un enfoque en espiral (acción - observación - reflexión - planificación - acción); un enfoque que también podría considerarse experimental ya que comprueba la validez de los cambios. Ofrece un diseño de investigación que vincula estrechamente el proceso de investigación con el contexto y se basa en la idea que la investigación tiene un objetivo práctico que conduce a un cambio o mejora. (Evans, 2010, p.18)

### **Espacios a utilizar y equipo de trabajo**

La propuesta pedagógica se implementó en los estudiantes de 2 del colegio Boston International School, colegio que se encuentra ubicado en Barranquilla – Atlántico, por la emergencia sanitaria, las clases se están dando de manera virtual es decir que el espacio principal fue el aula virtual a través de meet y las casas de cada estudiante junto con los salones de clase en tiempo de alternancia.

El equipo de trabajo que ayudo a que esta propuesta fuera posible fue una unión entre los estudiantes, mi rol docente y el acompañamiento de los padres desde las casas debido a la virtualidad que este tiempo de emergencia sanitaria ha provocado

### **Producción de conocimiento pedagógico**

Las investigaciones sobre la propia práctica, por su naturaleza misma, no pueden asumir la posición ingenua de “voy a aplicar esto a ver cómo me va...”. En este caso hay, al menos, una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo. Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, lo que implicaría que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos con él.”

La cita anterior fue tomada del diario de campo, y esto nos lleva a reflexionar En las practicas pedagógicas e investigativas deben tener significación y la trascendencia de los aprendizajes siendo estos necesarios para pensar en las necesidades sociales e individuales y tener en claro el sujeto. El desarrollo de una identidad docente es un proceso continuo de interpretación y reinterpretación de quién se considera uno mismo y en quién le gustaría convertirse (Beijaard et al., 2004).

El avance del arte de la enseñanza se centra en el maestro permanentemente reflexionando su práctica cotidiana como práctica de vida, poniendo todo en evidencia, cuestionando el saber, la ciencia, la pedagogía, su práctica, su desempeño, la estructura, el sistema.

En consecuencia, las experiencias de innovación docente e investigaciones que exploran la relevancia de los intereses de los alumnos y alumnas para personalización de los aprendizajes escolares, es, como medio para promover y reforzar el sentido y el valor personal que atribuyen a sus aprendizajes. También es una evidencia la diversidad existente y en las orientaciones acerca de cómo trabajarlos en las aulas. Y hacer de un saber, el saber hacer

“El saber de una práctica es, en conclusión, un saber que no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado; sin la práctica perdería su razón de ser” y en

efecto es real pues el conocimiento y las convicciones son débiles frente a la ausencia de un escenario seguro donde ponerlo en práctica, es por ello que siguiendo con la línea de mi pregunta de investigación no solo podría resaltar los juegos virtuales sin enfatizar en la forma en que se hace esa práctica : LA LUDICA ” ( Edel, 2010, p. 10). Puntualiza, lo virtual no se trata de una adición a la modalidad presencial que ya existe, sino que representa el surgimiento de una nueva forma de enseñanza, el cambio hacia un nuevo paradigma que sustituye a los modelos actuales, para responder con su flexibilidad, aportación a la transversalidad y la alfabetización digital a la necesidad de la sociedad actual.

Si bien sabemos que la tarea docente se debe desarrollar como un proceso flexible con gran capacidad de adaptabilidad y creatividad por cual conviene tener presente que la puesta en práctica de currículo halla un balance entre la planeación el hacer pues El currículo se convierte en el fundamento o el piso en el que se crean las estrategias, metodologías y modelos generales a implementar en el objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de mi propuesta pedagógica se busca establecer la lúdica y el juego como fundamento a la hora de enseñar inglés o desarrollar actividades dentro del aula.

Finalmente, para lograr todo esto se necesita de actores activos durante el proceso y para este caso los estudiantes jugaran un papel fundamental en el desarrollo de cada clase bajo la estimulación de la participación permanente, manteniendo el saber ser y hacer a través del tiempo.

Mi propuesta pedagógica está basada en fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes a través de los juegos virtuales lo cual permite disfrutar de otros aportes como descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema,

desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecer el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Cualquier objeto creado tiene intrínsecamente una estructura lógica que permite que sea comprendido, Pero son las secuencias de los contenidos, la explicación de las ideas o las actividades que se proponen las que terminan o no configurando su orden y organización al momento de crear”. (Mendiola y Lira, 201, p. 48) es por ellos que esta propuesta aporta a la iniciativa de formación docente teniendo en cuenta que cada uno de los instrumentos que se utilicen para afianzar los procesos de atención dentro del aula necesita ser configurado bajo los saberes previos del docente sobre su orden y organización

Estos aportes pedagógicos se basan en la importancia de los materiales audiovisuales, los cuales, según Castro, 2013, este es un dispositivo que se utiliza para captar la atención del niño y la niña favorece el aprendizaje y sirve el apoyo de apoyo al docente se puede utilizar en el salón de clase una televisión, data show, esto hace que el niño y niña comprenda mejor el tema logrando un aprendizaje significativo.

### **Implementación**

Mi propuesta se desarrolló en estudiantes de segundo año del colegio Boston International School esta propuesta se llevó a cabo aquí debido a que el Boston International School Se enfrenta a la alternancia y virtualidad como nuevo reto frente a la “nueva normalidad” de 6 a 7 estudiantes visitan las instalaciones en diferentes días mientras otros siguen conectados en clases en modalidad virtual. Sin embargo, esta “nueva normalidad” ha hecho relucir las competencias que le faltan algunos estudiantes como también ha magnificado el reto de la adecuación curricular al contexto.

Asumiendo entonces el reto se planea construye y ejecuta una propuesta pedagógica que está basada en fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes a través de los juegos virtuales lo cual les permite disfrutar de otros aportes como descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecer el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Para lograr lo anterior, la propuesta se basó en actividades permanentes y de secuencia didácticas las cuales tuvieron como objetivo que los estudiantes a través de un tema de interés general y en relación con las ciencias naturales logaran describir cosas en inglés lo cual tiene una gran importancia y es muy útil para aprender el idioma, mediante el uso de juegos virtuales.

Durante el proceso y su seguimiento se llevó a cabo un intercambio de conocimientos y experiencias que así lo permitieron. También se observó que fue posible la comunicación entre participantes, la cooperación y el respeto por las normas acordadas previamente, las cuales fueron aceptadas, aplicadas y valoradas; al tiempo se dieron progresos en cuanto al proceso de socialización de los estudiantes.

Los juegos ayudan a los estudiantes a realizar y mantener el esfuerzo de aprendizaje. Los juegos brindan práctica del idioma en las diversas habilidades: hablar, escribir, escuchar y leer, Animan a los estudiantes a interactuar y comunicarse como también crean un contexto significativo para el uso del lenguaje.

“Muchos escritores experimentados de libros de texto y manuales de metodología han argumentado que los juegos no son solo actividades que llenan el tiempo, sino que tienen un gran valor educativo. WR Lee sostiene que la mayoría de los juegos de idiomas hacen que los estudiantes usen el idioma en lugar de pensar en aprender las formas correctas (1979: 2)

## **Análisis y discusión**

Sólo el profesor puede cambiar el profesor, señala Stenhouse (1993:155)

El avance del arte de la enseñanza se centra en el maestro permanentemente reflexionando su práctica cotidiana como práctica de vida, poniendo todo en evidencia, cuestionando el saber, la ciencia, la pedagogía, su práctica, su desempeño, la estructura, el sistema.

Basado en lo anterior se considera entonces que sistematizar para un maestro investigador implica, elaborar diagnóstico, seleccionando, planificando y organizando acciones teniendo en cuenta las circunstancias y así mismo propone proyectos para intervenir y atender cada una de ellas. Por lo cual, permite socializar conocimientos y experiencias, y validar, con la comunidad con la cual se es acompañado, los saberes aprendidos.

Este es mi sexto año enseñando inglés sin embargo la experiencia desde la perspectiva de una investigación y práctica pedagógica ha sido muy retadora y enriquecedora, en el quehacer diario olvidamos mucho el autoevaluarnos y el sentarnos a analizar los factores que entran en juego dentro del aula en cada una de las clases o actividades que realizamos.

Es por eso que en cada planificación y análisis de las actividades que he realizado para dar un reporte en el curso ha despertado en mi un punto de vista diferente frente a la acción pedagógica y como en medio de la virtualidad, algo nuevo para muchos son los elementos clave para una enseñanza online de éxito en las cuatro destrezas en inglés que han generado unos resultados a corto plazo, ellos son: la planificación, el desarrollo de la autonomía del alumno y mantener la motivación y pues la enseñanza a distancia implica el uso de Internet como recurso fundamental.

La tecnología ha impactado en la educación no solo en los métodos que utiliza para enseñar, sino también en la forma en que se entrega a los estudiantes. Antes de Internet, y esta pandemia los estudiantes de todo el mundo no tenían otra opción que asistir a la escuela en persona.

Así mismo los aportes pedagógicos en esta actividad se ha basado en la importancia de Los materiales audiovisuales, los cuales, según Castro, 2013, este es un dispositivo que se utiliza para captar la atención del niño y la niña favorece el aprendizaje y sirve el apoyo de apoyo al docente se puede utilizar en el salón de clase una televisión, data show, esto hace que el niño y niña comprenda mejor el tema logrando un aprendizaje significativo.

Dentro del desarrollo de las actividades se evidenciaron varios resultados productos de las planeaciones que tuvieron lugar en el desarrollo de cada una de las estrategias de la segunda lengua dentro de las fortalezas que se dieron a conocer fueron el uso de la tecnología por parte de los estudiantes y el trabajo colectivo de manera libre teniendo en cuenta su trabajo individual, dentro de las debilidades puedo evidenciarse de la necesidad de mejor manejo del tiempo se dio por la cantidad de estudiantes y participación activa de todos.

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación y la importancia del uso de juegos para mantener la atención del estudiante se logró evidenciar el efecto que los juegos logran sobre las personas y en este ambiente escolar el interese que despierta y en orden teórico encontramos autores con las siguientes ideas:

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a

través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente como docente y basado en lo que se evidencia en los instrumentos de registro considero que la planeación de una secuencia didáctica permite no solo tener orden en las actividades si no hacer permanente el resultado del aprendizaje ya que las actividades tienen un sentido específico y un objetivo puntual, descubrimos que a través de los juegos virtuales los estudiantes no solo crean mejor conexión con el docente y el ambiente educativo si no que el aprendizaje se convierte en uno relevante.

## Conclusiones

Esta propuesta pedagógica está basada como se mencionó anteriormente en fortalecer los procesos de atención y participación de los estudiantes a través de los juegos virtuales lo cual les permitió disfrutar de otros aportes como descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y junto con esto dar paso a un aula con alto interés y participación en el área bilingüe.

Al inicio de la propuesta era muy amplia y no lograba ser específica, sin embargo, al momento de establecerla y consolidarla se enfocó hacia los objetivos a alcanzar dentro de la comunidad teniendo en cuenta la problemática generada en este tiempo de cambios y virtualidad, la propuesta fue encaminada a la necesidad y así mismo dio paso a las oportunidades a través de ella.

López (2019) citando a marimba, nos permite llegar a la conclusión que “El juego nos permite motivar, mantener la atención y la concentración durante un espacio de tiempo mucho más amplio que en otras circunstancias, y nos facilita la puesta en práctica de las capacidades en un ambiente seguro, donde sabemos que el error no será juzgado y donde, de una manera u otra, nos sentimos con el valor de implicarnos ofreciendo lo mejor de nosotros mismos, porque sencillamente, estamos jugando”

Finalmente, esta propuesta pedagógica ha sido muy retadora y enriquecedora, pues en el quehacer diario olvidamos mucho el autoevaluarnos y el sentarnos a analizar los factores que entran en juego dentro del aula en cada una de las clases o actividades que realizamos.

Permitiéndonos así conectar las necesidades con los potenciales dentro de los estudiantes.

## Referencias

- Aranguren, G. (2007). La investigación-acción sistematizadora como estrategia de intervención y formación del docente en su rol de investigador. *Revista de pedagogía*
- Bero, & Romero. (2010). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes.
- Cepeda, M. (2017) El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Magisterio*.  
<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Fuentes, T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Revista de docencia universitaria*. ISSN 1887-4592. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4019372>
- López, A. (2019) El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase. *Magisterio*.  
<https://www.magisnet.com/2019/05/el-juego-permite-ampliar-el-tiempo-de-atencion-en-clase/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20permite%20a%20los,a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20creatividad.>
- Pradas, C. (2018) Tipos de motivación en psicología: definición y ejemplos. *Psicología online*.  
<https://www.psicologia-online.com/tipos-de-motivacion-en-psicologia-definicion-y-ejemplos-4144.html>
- Pérez, R. (s.f) el propósito de enseñar y aprender. *Educando y educador*.  
<http://quizpg.blogspot.com/p/22.html>

Rivera, A. (2013) Impacto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en el desarrollo de competencias lingüísticas en tareas comunicativas básicas del inglés, en alumnos de bachillerato. *Tesis de pregrado*.

<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622376/Abi%20Rivera%20Hern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silvia. (2017). Maestros sin miedo a jugar. (A. F. Giraldo, Entrevistador)

Tassinari, G. (2017) cómo integrar la autonomía en el plan docente. *La autonomía del estudiante y el rol del profesorado*.

<https://www.goethe.de/ins/uy/es/kul/mag/20979682.html#:~:text=La%20autonom%C3%ADa%20puede%20definirse%20como,para%20aprend>

Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. *Pedagogía Y Saberes*, (26), 41.50. Recuperado

de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Yarce, M. ( 2017). Maestros sin miedo a jugar. (A. F. Giraldo, Entrevistador)

## **Anexos**

En el siguiente link se encuentran las evidencias de las actividades y las aplicaciones en cada momento de la propuesta: Videos e Imágenes.

<https://drive.google.com/file/d/1DdE6f9TIyfKyED0U1SXIga49gkTqte-E/view?usp=sharing>