

**Implementación de actividades lúdicas para la mejora de los resultados de la competencia
de escritura (writing) en el área de inglés del Colegio Cotes Queruz grado primero
Valledupar-Cesar**

Jesús Leonardo Monsalvo Caycedo

Director

Riquelio Vargas Suarez

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en inglés

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación-ECEDU

Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

Diciembre 2021

Resumen

Los resultados de inglés del Colegio Cotes Queruz de Valledupar en la competencia de escritura ha sido un constante inconveniente para los docentes encargados, hasta ahora no se ha podido solucionar este problema y la idea es buscar alternativas que den solución a esto. La idea es que los resultados en esta competencia mejoren sustancialmente, buscando siempre que los estudiantes superen sus niveles y lleguen a lugares que antes no se habían logrado, para esto se ha planteado este proyecto que busca mediante la implementación de actividades lúdicas diferentes a las ya realizadas por la docente poder superar esto, pero ¿cómo lograr este objetivo? ¿qué diferencia habría entre estas nuevas actividades lúdicas y las previamente realizadas por la docente?

En primer lugar, se tiene en cuenta que la metodología es diferente, estas actividades lúdicas están más enfocadas a resolver estas problemáticas de forma adaptada a las necesidades existentes en este grupo de niños, en el contexto actual de Emergencia Sanitaria y la realidad socioeconómica de los estudiantes. Fueron diversos los resultados obtenidos, desde mejoras en los niveles de inglés en la competencia de escritura hasta una socialización mayor entre los niños. Se recomienda que estas actividades lúdicas sean tenidas en cuenta para el docente que esté interesado en superar inconvenientes con los estudiantes, teniendo claro que las actividades se pueden mejorar, personalizándolas a las necesidades específicas de sus propios alumnos

Palabras clave: Lúdica, Inglés, Actividades, Escritura, Niños

Abstract

The English results of Cotes Queruz school in Valledupar in the writing skills has been a constant inconvenience for the teachers in charge, until now it has not been possible to solve this problem and the idea is to find alternatives that provide a solution to this. The idea is that the results in this competition improve substantially, always looking for students to exceed their levels and reach places that had not been achieved before, for this this project has been proposed that seeks through the implementation of recreational activities different from those already made by the teacher to overcome this, but how to achieve this goal? What difference would there be between these new recreational activities and those previously carried out by the teacher?

In the first place, it is taken into account that the methodology is different, these recreational activities are more focused on solving these problems in a way adapted to the existing needs of this group of children, in the current context of Health Emergency and the socioeconomic reality of the children. students. The results obtained were diverse, from improvements in English levels in writing competence to greater socialization among children. It is recommended that these recreational activities be taken into account for the teacher who is interested in overcoming problems with the students, being clear that the activities can be improved, customizing them to the specific needs of their own students

Key words: Playful, English, Activities, Writing, Creativity.

Tabla de contenido

Resumen	2
Abstract	3
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	5
Marco de referencia.....	9
Marco metodológico	11
Producción de conocimiento Pedagógico.....	15
Análisis y discusión	22
Implementación	25
Conclusiones.....	30
Referencias	33
Anexos.....	35

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La institución educativa en la que se llevará a cabo este proceso pedagógico es el colegio Alfonso Cotes Queruz en la ciudad de Valledupar-Cesar, grado primero, ubicado en zona urbana del municipio, que atiende a población indígena, afrodescendiente y mestizos. El énfasis de este colegio es el académico y únicamente se ocupa del nivel de básica primaria, aunque el plantel educativo pertenece al conjunto educativo Alfonso López Pumarejo, también en la ciudad de Valledupar.

Según la visión de la institución, está la de ser una entidad “líder a nivel regional, reconocida por el mejoramiento continuo de sus procesos, la excelencia académica y la calidad integral de sus estudiantes, ofreciendo una propuesta educativa que garantice a sus egresados la capacidad de crear, investigar y desarrollar sus propias iniciativas las cuales causarán un impacto positivo en las actividades tanto económicas como sociales de nuestro país.” (P.E.I, 2021). Y la misión del colegio es que “la Institución Educativa Alfonso Cotes Queruz presta servicios educativos sin ánimo de lucro a través de un proceso de formación integral, intelectual, física, socio-cultural, moral y espiritual en la búsqueda de la paz, la convivencia y la armonía. Formamos con educación de calidad, alto sentido crítico, analítico, creativo, responsable y social: todo esto con el fin de alcanzar la plena satisfacción de la comunidad educativa y el mejoramiento continuo de nuestros procesos.” (P.E.I, 2021).

En la Institución educativa; los resultados en los niveles de inglés que los estudiantes muestran a lo largo de sus estudios no han llegado a los esperados por parte de los docentes a cargo y padres de familia. Los docentes han implementado diferentes enfoques a lo largo de sus trabajos, pero la problemática continúa. La virtualidad que trajo consigo la emergencia sanitaria del año 2020 ocasionada por el Covid-19 acrecentó el problema porque muchos docentes no

contaban con las herramientas o capacitación suficiente para llegarles de forma óptima a los estudiantes o simplemente muchos de ellos no pudieron seguir con sus estudios por diversos motivos entre los que se encuentran, falta de apoyo estatal, no contar con dispositivos para que los niños se conecten a clases y dificultades económicas de diversa índole.

Para este proyecto, las actividades lúdicas tienen un propósito fundamental y es el de servir como apoyo a los docentes a la hora de mejorar los objetivos que se tengan previstos. La lúdica, entendida como una actividad del ser humano que va orientada a comunicar y expresar emociones por medio de los juegos tiene un carácter especial. La lúdica, según Dinello (2007):

Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia (p. 22).

Esta propuesta metodológica se basa en la enseñanza del idioma inglés en los primeros años académicos, diferentes estudios señalan que aprender una segunda lengua durante las primeras etapas de la educación tiene un efecto positivo en los niños, teniendo en cuenta que no todos aprenden de la misma manera. Lo que se busca es que los niños desarrollen la creatividad.

Muchos estudios respaldan que los niños aprenden mucho más rápido absorbiendo el conocimiento mientras se divierten, por ejemplo, para Dinello (2007), “los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica” (p, 21), con la

finalidad de ahondar los criterios y referencias no sólo del juego, sino también del proceso de aprendizaje el cual es muchísimo más sencillo cuando se utilizan estrategias didácticas, como una canción infantil, una ronda de palabras, etc.

Pregunta de investigación

La pregunta que orientará este proyecto y ayudará a guiar es ¿Cómo la implementación de actividades lúdicas mejora los resultados de la competencia de escritura (writing) en el área de inglés del Colegio Cotes Queruz grado primero?,

Teniendo en cuenta la problemática presentada y los componentes teóricos en los que se basará este proyecto, se tuvieron en cuenta tres actividades lúdicas para el desarrollo de los objetivos y componer un diagnóstico que lleve a mejorar los resultados en inglés de los estudiantes de primero del colegio Cotes Queruz.

Marco de referencia

Definir los contenidos que un docente debe enseñar es una tarea difícil, probablemente la más importante de todas, junto con la preparación previa y los conocimientos, los contenidos curriculares deben ser coherentes, pertinentes, apropiados y actuales para las necesidades que tengan los estudiantes y es esa la palabra clave que ayudará a definir los contenidos, “necesidad”. Antes de realizar las labores normales que le competen y cualquier actividad el docente pensará mediante la observación y análisis concienzudo el maestro tiene que definir cuáles son las necesidades de los estudiantes, con qué herramientas cuenta y los niveles a los que las sesiones vayan dirigidas la propuesta metodológica, no es lo mismo enseñar a niños de una ciudad que los de una zona rural, los niños de escasos recursos económicos que los de hijos de personas adineradas, es entonces que el docente hará su trabajo sistematizado y acorde a necesidades para adaptarlo a la realidad y contexto en los que desarrolle su actividad.

Un docente enseña lo que enseña porque sabe que tiene una enorme responsabilidad con la sociedad, consigo mismo y obviamente con las mentes de sus estudiantes, un docente debe tener cualidades humanas que lo hagan siempre pensar qué paso debe dar en pro de la mejora continua y buscando motivar, mejorar resultados y hacer del ambiente educativo un espacio de mejora continua, considero que en algún momento desviar la clase para dar una pequeña charla o motivación que ayude a fortalecer los valores de los estudiantes siempre será una actividad bienvenida. El docente debe estar constantemente definiendo procesos y buscando la forma de ayudar, analizando los problemas para ser un actor que contribuya en soluciones integrales.

Sistematizar es organizar un conjunto de saberes y elementos de manera que formen un sistema, a propósito de esto Pérez (2016), “indica que uno de los desafíos metodológicos en el proceso de sistematización de experiencias es la búsqueda y aplicación pertinente de técnicas que

permitan articular las necesidades, el tema y los objetivos propuestos” (p. 46). Es decir que para que el proceso de sistematizar se lleve a cabo de la mejor forma lo ideal es tener claro los objetivos propuestos, ideas claras, tener un enfoque que guíe la investigación y definir las estrategias que ayudarán a que la investigación y el sistematizar sean la mejor herramienta en la búsqueda de respuestas.

Llevar un diario de campo fomenta el desarrollo de mis capacidades porque es una herramienta fundamental que contribuirá a que se dé más fácil el proceso de sistematización. Mis prácticas pedagógicas y en general mi vida ya sea profesional como personal la llevo de forma que pueda tener un impacto positivo en quienes conozco, fomentando la responsabilidad y autonomía, dando eco de pensamientos que lleven a las personas a reflexionar por fuera de lo que siempre les han enseñado, sabiendo expresarse y con una mente crítica ante los problemas sociales, políticos y ambientales. Así como yo mismo llevo mi vida con pensamiento crítico y pensamientos que sean libres pero comprometidos con la sociedad.

Las actividades lúdicas tienen un propósito fundamental y es el de servir como apoyo a los docentes a la hora de mejorar algún objetivo que se tenga previsto. La lúdica entendida como una actividad del ser humano que va orientada a comunicar y expresar emociones por medio de los juegos tiene un carácter.

Marco metodológico

En esta actividad participarán activamente los estudiantes de primer grado y docentes de la institución Cotes Queruz además del proponente de esta propuesta. Para esta propuesta es importante que se lleve un diario de campo para el análisis de la práctica pedagógica porque es por medio de esta herramienta, es decir el diario de campo, que se tendrá una idea de lo que se va a esperar al implementar la práctica, no llegar sin ideas e improvisaciones al aula de clases y no saber qué esperar de lo que se va a realizar, sino que un diario de campo será la herramienta que nos proporcionará un esquema para llevar los apuntes, anotar y tener una idea clara de la práctica pedagógica, si bien un diario de campo tiene ciertas características.

Para Bonilla y Rodríguez (1997):

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (p. 129)

El diario de campo dará un orden lógico a la propuesta y proporcionará mayores conocimientos al investigador, hay que ser organizados, tener una hoja de ruta trazada y saber cómo escribir serán tareas fundamentales para llevar el diario de campo y poder sistematizar la propuesta. La observación es la palabra clave que definirá el diario de campo, porque al observar se puede describir con claridad lo que se implemente y el informe será el documento en el cuál se lleven los registros anotados.

También es importante que el desarrollador de la propuesta pueda modificar lo que considere necesario y tenga claro desde el principio cual será el enfoque en el que trabajará, ya

sea cualitativo o cuantitativo. Para esta propuesta el enfoque con el que se trabajará será el cualitativo porque por medio de este enfoque que incluye la observación y análisis subjetivo del investigador, así como estar sujeto a la interpretación es el que mejor se adapta a esta propuesta. El enfoque cualitativo entre sus características está la de poseer experimentación, preguntas, hipótesis, inmersión en campo, flexibilidad y principalmente tener un carácter deductivo sujeto a la interpretación y experiencias del investigador. De acuerdo con Neuman (1994):

Las principales actividades del investigador son que: observa eventos ordinarios y actividades cotidianas tal y como suceden en sus ambientes naturales, así como actividades inusuales, está directamente involucrado con las personas que se estudian y sus experiencias personales y adquiere un punto de vista interno, eso sí, manteniendo una perspectiva analítica como observador” (p. 75).

Teniendo en cuenta lo anterior es que se tomó en cuenta el enfoque cualitativo porque es el que mejor se adapta a la actual propuesta. Son muchos los autores que han estudiado ampliamente el uso de actividades lúdicas para la mejora de algún aspecto relacionado con la adquisición de competencias, estos autores se han centrado en tantas y tan variadas áreas que escoger unos pocos que se adapten o hacer que esta secuencia didáctica se adapte ente ellos no es algo que resulte tan complicado o tal vez lo sea si se tiene en cuenta que al haber este gran número de autores la idea sería escoger los más cercanos a la propuesta, se hizo un esfuerzo por señalar cuales enfoques y referentes teóricos son los que contribuyen de la mejor forma a este proyecto, adecuándose y siendo un apoyo teórico. Las actividades lúdicas están ampliamente ligadas a los juegos, es más, son prácticamente consideradas iguales, solo que los juegos por sí solos tienen una finalidad meramente de entretenimiento, mientras que con las actividades lúdicas se aprende mientras se divierte. Los juegos son de las herramientas más atractivas para

enseñar, jugar permite que se aprendan lecciones sin siquiera darse cuenta de ello, normalmente son consideradas actividades para niños, pero incluso los adultos podrían aprender por medio de estos.

Los juegos, cuando están bien planeados y llevados a cabo dotarán a la sesión educativa de otro ambiente, mejorarán las relaciones sociales entre los participantes y harán que sea más interesante volver a la clase. El juego es según la Real Academia de la Lengua Española “un ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, este concepto sirve para la formulación de este proyecto porque da una idea, aunque general, de lo que significa jugar. Para Huizinga (1938) el juego es:

Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente (p 45).

Para que el juego cumpla su función y sea considerado como tal, éste tendrá algunas características como: ser una actividad libre y que sea diferente de la rutina de la vida diaria, tiempo y orden para realizarse, es decir, tener su momento, su lugar y alcance definidos, tener sus propias reglas, no propiamente ser algo inamovible con el tiempo pero si tener unos parámetros bien definidos desde el principio, por último otra característica de los juegos es que tengan un componente de diversión para quién lo practica, nadie que le gusten por ejemplo los juegos de mesa los realiza por mera obligación sino porque considera que son divertidos. Las actividades lúdicas con los juegos llevarán la clase a un nuevo nivel, harán que sea amena tanto para el estudiante como para el docente. Las actividades lúdicas captarán de inmediato la

atención de los niños porque mientras hagan algo novedoso y entretenido podrán jugar. Para De Borja (1980):

Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía (p 57).

Producción de conocimiento pedagógico

Para cada práctica investigativa, así se tengan similares preguntas orientadoras se deben crear sus propias experiencias, eso sí, teniendo en cuenta saberes previos que ayuden a orientar la práctica misma. Esto se explica mejor con un ejemplo, si un docente realizó en el año 2019 un proyecto de disminución de la deserción escolar en un colegio determinado en el grado primero de primaria se obtendrán ciertos resultados, ya sea los esperados previamente por el docente o resultados completamente nuevos, este proyecto si es bien realizado y llevado a cabo ayudará a orienta a otras personas que quieran tener un soporte a la hora de evitar la deserción escolar en los niños.

En el año 2021 un docente nuevamente realiza un proyecto de evitar la deserción escolar en el mismo colegio y en el mismo grado no se obtendrán los mismos resultados que en el proyecto que fue realizado anteriormente, por ejemplo en este caso en el proyecto del año 2021 el docente deberá tener en cuenta una nueva variable como es el tiempo de “pos pandemia”, es decir, ha cambiado una variable fundamental y por lo tanto los resultados variarán, si un docente está bien preparado esto no supondrá ningún problema porque habrá tenido en cuenta las nuevas variables que tendrá que afrontar.

Otro aspecto importante que en la frase se menciona es el hecho de compartir la misma visión del docente que ya habrá realizado un proyecto similar al del otro docente, si bien se podrán compartir algunos intereses, expectativas o visiones del mundo es prácticamente imposible que ambos investigadores sean iguales, por lo tanto, si ambas investigaciones fueron bien planteadas, llevadas a cabo y planeadas se obtendrán resultados diversos, tal vez similares, pero no iguales.

La pregunta de investigación es la siguiente ¿Cómo la implementación de actividades lúdicas mejora los resultados de la competencia de escritura (writing) en el área de inglés del Colegio Cotes Queruz grado primero? El saber pedagógico se va construyendo durante en avance de las prácticas, en la interrelación con los educandos, así se van fortaleciendo las falencias y mejorando las habilidades comunicativas y de entendimientos. Las prácticas son un método para conocerse a sí mismo, las debilidades y fortalezas en la educación de los menores va dando forma a los métodos de enseñanza ya que no todos aprenden de igual forma; por lo que es importante realizarlas e implementarlas de la mejor manera de la mano con la pedagogía y el conocimiento adquirido para ganar confianza en sí mismo y realizar un gran trabajo en la educación.

El saber es la parte teórica de toda actividad a realizar, en ese caso la de enseñar una o varias lecciones de diferentes materias es en la práctica donde todo ese conocimiento adquirido durante los años de preparación se verá reflejado, por lo tanto, el saber y la práctica son inseparables en todos los campos de la vida cotidiana de los ambientes pedagógicos. Para construir saber a través de la práctica se necesita que el docente esté preparado tanto mental como éticamente, es decir que para construir una práctica se necesita que el docente tenga cierto grado de capacitación, no necesariamente experiencia, porque ésta se irá construyendo con el pasar del tiempo y las circunstancias, el saber y la práctica deben ir ligados siempre, no separados ni dando mayor importancia a uno más que a otro de estos elementos.

El saber según la filosofía es el conjunto de conocimientos que mediante el análisis, observación y reflexiones les otorgan a las personas nuevas ideas a partir de la argumentación racional. Para Díaz (1990) “la práctica pedagógica se refiere a: los procedimientos, estrategias y prácticas que regulan la interacción, la comunicación, el ejercicio del pensamiento, del habla, de

la visión, de las posiciones, oposiciones y disposiciones de los sujetos en la escuela.” (p. 3) Esto quiere decir que las prácticas son el conjunto de saberes que las personas llevan a cabo y teniendo especial énfasis en el ámbito pedagógico para lograr una finalidad. Si se unen ambos conceptos tanto saber cómo prácticas se llegará a un momento de cumplimiento de las metas que se hayan trazado previamente. Para que las prácticas y el saber pedagógico estén en concordancia es esencial que el docente tenga desde el principio claridad de cuáles serán los objetivos a los que quiere llegar, por ejemplo, un docente de matemáticas que quiere enseñar las multiplicaciones a los niños deberá tener previo conocimiento de los saberes que los estudiantes tengan, como sumar y restar, para que así las adquisiciones de nuevos conocimientos sean mejor llevados.

Lo anterior puede ser entendido para mayor claridad de otra forma y es el uso de currículos que según Jonhson (1967) menciona que "el currículo es una serie estructurada de objetivos del aprendizaje que se aspira a lograr. El currículo prescribe, o al menos anticipa, los resultados de la instrucción” (p. 17). Para que un docente tenga idea que la instrucción que está impartiendo tendrá resultados medibles y evaluables deberá poseer conocimientos en el uso de currículo, cómo llevarlo a cabo en el aula de clases, cómo mejorarlo, hasta qué punto se implementará. Un currículo bien pensado tendrá una estructura que el docente definirá desde el principio de su uso, el currículo consta de elementos concretos que son usuales en la mayoría de casos y recordar que será el “esqueleto” para que luego el docente forme correctamente e imparta las competencias. Los elementos más tradicionales que tiene el currículo educativo son:

-Objetivos: Se corresponde con este elemento a responder a las preguntas ¿qué aprenderá el estudiante al finalizar el curso? ¿logros alcanzados por los alumnos?, a partir de responder

estas preguntas el docente tendrá la obligación de establecer los resultados que se conseguirán mediante la planificación en el aula.

-Contenidos, son los elementos que harán parte del plan de estudios, por ejemplo, un profesor de inglés tendrá obligatoriamente como parte del contenido a enseñar habilidades de las cuatro competencias “escucha, habla, escribe y lee”. Se debe ser muy cuidadoso al momento de elegir los contenidos que harán parte del curso a enseñar, escoger los conocimientos que sean pertinentes al contexto y también se ajusten al nivel de los estudiantes a los cuáles va dirigido el curso para evitar caer en el error de enseñar algo muy básico o muy avanzado para los alumnos.

-Criterios para su evaluación: Son los procesos continuos y adaptados a los estándares educativos que buscan medir mediante actividades especiales o la observación los avances, alcances y cumplimientos de los estudiantes para los objetivos trazados por los docentes. Para Fermín (1971) la evaluación es “un proceso sistemático, continuo e integral destinado a determinar hasta qué punto han sido alcanzados los objetivos educacionales” (p. 15). A su vez la evaluación educativa tiene sus características propias:

- **Cuantitativo:** Busca la medición de los objetivos mediante procesos objetivos independientes del observador especialmente mediante el uso de números y tablas.
- **Cualitativo:** Se centra en la medición de objetivos usando la observación e interpretación del docente.

-Metodología: Son las estrategias que el docente utilizará para llegar a los objetivos propuestos anteriormente

-Competencias: Son las habilidades que al final de la lección o clase impartida los estudiantes mostrarán y serán capaces de manejar.

-Recursos: Son los materiales ya sea físicos (tablero, ambiente educativo, libros etc.) o intangibles (páginas de internet, audio) que se utilizarán para facilitar la labor y objetivos del docente y estudiantes.

Para la implementación de este proyecto que es el mejoramiento de los resultados de las competencias de escritura del área de inglés, teniendo en cuenta una conexión entre lo visto en esta configuración entre saber y prácticas pedagógicas se generaron acuerdos de compromiso constante para no descuidar los objetivos propuestos, implementar la mejor metodología de las actividades lúdicas que traigan el conocimiento y hagan que los alumnos puedan procesar y crear sus aprendizajes de la mejor manera. Estas actividades serán siempre diseñadas y llevadas a cabo de forma creativa e interesante para los niños lo cual maximizará los resultados. El maestro tendrá un papel siempre activo para la ejecución de esta actividad, sabiendo que él o ella es uno de los ejes primordiales que hará girar las ruedas de la enseñanza, el docente estará con la cabeza puesta en el ambiente educativo para traer las mejores energías, los estudiantes tendrán un papel igualmente importante porque serán ellos quienes más se beneficiarán de esta propuesta.

Existen métodos variados para lograr que los menores logren un aprendizaje integral, entre esos los métodos de enseñanza basados en la diversión como método efectivo, los juegos, canciones, rondas, medios audiovisuales, siempre teniendo en cuenta la participación de los padres y tutores, las tecnologías de la información y las comunicaciones para que la llegada a la meta es decir a los objetivos propuestos se alcance con mayor rapidez y efectividad. En esta metodología se articulan otros campos del saber cómo lo son las TIC's, como una forma de lograr una mayor absorción del conocimiento por parte de los menores en las diferentes actividades dispuestas en el diseño curricular del maestro porque las Tecnologías de la información y la Comunicación brindan y dotan al docente de una eficaz herramienta que ayuda

en la consecución de los propósitos como es en este caso específico el mejoramiento de la competencia de escritura en el área de inglés de los niños de esta institución educativa. Otro campo del saber sería el conocimiento de la lengua; ya que se necesita conocer la fonética de las palabras, como se usan, su composición, la fonética es esencial a la hora de articular esta propuesta porque conociendo las formas de las palabras se mejorarán las competencias, la fonética otorga al estudiante una cualidad intrínseca de lectoescritura. Cuando los niños están aprendiendo a hablar primero se les enseña paso a paso los sonidos, los niños aprenden a articular palabras y luego frases sencillas para aprender a hablar, luego en el colegio aprenden a escribir y es en este punto donde relacionan los sonidos con letras, con sílabas.

Para aprender y adquirir las habilidades que necesitan para escribir (writing) estos pasos son esenciales a la hora de llegar a un punto de aprendizaje efectivo. Existen muchas habilidades y aptitudes vinculadas a esta propuesta pedagógica, como por ejemplo las destrezas, la expresión corporal, saber escuchar y pronunciar adecuadamente durante las actividades asignadas por el maestro, las actividades que en este proyecto pedagógico se sugieren para implementar están pensadas para potenciar las capacidades de los niños, teniendo siempre en cuenta que también el uso de actividades lúdicas son la clave y la llave que abrirá las puertas del aprendizaje integral que se quiere para que los niños puedan escribir bien.

Esto es muy importante para mí como docente ya que puedo analizar cada una de las aptitudes de cada estudiante durante las clases, afianzar sus habilidades y destrezas en el campo del habla inglesa logrando así una mayor confianza entre maestro y alumno, con esto se pueden lograr de manera más fácil todos y cada uno de los objetivos previstos para esta propuesta pedagógica, también desde otro punto de vista nos ayuda a estar atentos a aquellos que no tienen un ritmo de aprendizaje igual al de los demás, la idea es contar con un grupo de estudiantes

equilibrado que no lleguen al punto de avance para unos y debilidades para otros. Todo esto se puede llegar a ser muy valorado en la institución como una forma de enseñanza que desafía el método tradicional mediante enseñanzas flexibles, teniendo en cuenta la opinión de alumnado para desarrollar de una forma conjunta los temas a seguir para alcanzar los objetivos propuestos.

Análisis y discusión

Al iniciar la implementación de la propuesta pedagógica, las expectativas estaban altas por saber cómo los niños actuarían y se desenvolverían en cada una de las actividades planeadas para ser desarrolladas con ellos en el aula de clases. Inicialmente se habían planificado tres actividades que pondrían a prueba las competencias que se quieren mejorar de los niños, estas competencias son escritura (Writing) y pronunciación, así como también incrementar el vocabulario, estas actividades con sus objetivos y evaluaciones fueron desarrolladas teniendo en cuenta que lo primordial era responder a preguntas orientadoras, por ejemplo, ¿cómo incrementar las participaciones en la materia inglés, si los niños no están motivados?, ¿cuáles serían los juegos lúdicos que ayudarían con este propósito? ¿cómo lograr que los niños aprendan a través del juego?

Para que las actividades lúdicas definidas tengan efecto y cumplan con su función que es la de proveer de conocimiento a través del juego, algo indispensable a tener en cuenta será la evaluación, que es según García, (1989) “es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones” (p.304). Para que una evaluación sea efectiva el profesor debe hacer un análisis concienzudo de los estudiantes identificando sus necesidades, falencias, oportunidades y oportunidades de mejora para luego tomar decisiones, una evaluación puede ser previa a la clase; es decir para hacer el diagnóstico inicial durante la o las lecciones para ir corrigiendo situaciones problemáticas o al final de las sesiones para dar un veredicto definitivo. Durante este proyecto entre las observaciones que el docente realizó entre las más significativas está el caso de José, el cual empezó siendo un niño

que mostro carencias, entre las que se pueden mencionar falta de interés y atención a las clases, desmotivación, pero que siempre tuvo un talento natural para realizar de manera excelente las actividades de inglés y luego de realizadas las actividades lúdicas planificadas en este proyecto su evolución fue sobresaliente. En el caso de Gabriela ha sido una niña participativa en las actividades, pero con dificultades para pronunciar las palabras en inglés y luego recordarlas.

Al principio hubo inconvenientes con la primera actividad ya que fue muy difícil para ellos entonces decidió cambiarla por una similar pero más sencilla y con mayor participación de ellos en la clase. Según Ferreiro (2012) hablando de la participación “en el proceso de aprendizaje es una condición necesaria. Hasta tal punto que resulta imposible aprender si el sujeto no realiza una actividad conducente a incorporar en su acervo personal una noción, definición, una habilidad, o también una actitud” (p. 15).

Se presentaron dificultades con la traducción de varias palabras que eran muy complicadas para los niños ya que por su edad no comprenden bien la escritura y buscar en el diccionario de manera precisa estas palabras, en varios casos no se atrevían a mostrar sus actividades, pero motivándolos con frases de apoyo se pudo lograr que participaran más activamente en cada una de las actividades, se presentaron inconvenientes a la hora de pronunciar las palabras, escribirlas ya que por el nivel de escolaridad y edad es muy complicado para ellos hablar en inglés así sean palabras “simples” lingüísticamente hablando.

Los métodos de enseñanza utilizados en esta actividad pedagógica causaron un impacto positivo en los niños ya que en la alternancia causada por la emergencia causada por el virus del Sars CoV, el gobierno colombiano para el año 2021 decidió que los niños trabajarían en alternancia, lo cual significa asistir un día sí y uno no dividiendo los grupos en secciones más pequeñas que garanticen distanciamiento social y las prevención de los contagios, este tipo de

actividad pedagógica y la forma en la que fue ejecutada ayudaron a los niños a retomar la confianza y el trabajo en equipo con sus compañeros los cuales no veían hacía mucho tiempo. Es un reto para las instituciones educativas y los maestros ya que estas no estaban preparadas para este tipo de educación ya sea por falta de infraestructura o equipo y materiales que garantizaran la ejecución de los protocolos de bioseguridad y directrices para el manejo de la alternancia emitidos por el Ministerio de salud y Ministerio de educación respectivamente.

Según Ferreiro (2012) “El aprendizaje cooperativo es precisamente la alternancia educativa que satisface esa necesidad que siempre ha existido y que ahora cobra trascendencia por las características de la Generación N: de hacer partícipes a los educandos de sus aprendizajes” (p. 15).

Implementación

Actividad

El nombre de la actividad es “el juego del ahorcado”, se desarrollará en 60 minutos, la descripción de la actividad es el docente pegará en el tablero unas fichas en forma de línea según el número de letras que tenga la palabra que los niños adivinarán, también el docente escribirá en el tablero el abecedario completo y las vocales, cada uno por separado. Luego de esto los estudiantes verán una lista de aproximadamente 50 palabras que les entregarán en un documento, serán separados en grupos de 6 estudiantes por grupo y cada estudiante tiene la oportunidad de escoger dos veces sea una letra consonante o una vocal, si esa letra va en la palabra que adivinarán el docente la escribirá en el tablero donde corresponda, por el contrario, si la letra no corresponde a la palabra se irá armando una figura de un “ahorcado”. Cuando hayan acabado cada grupo buscará en el diccionario el significado de la palabra y los estudiantes serán quienes evaluarán a sus compañeros jugando al “Ahorcado” entre ellos mismos y con la ayuda del docente se evaluarán los nuevos conocimientos adquiridos

Para esta primera actividad se espera que los niños muestren capacidades de aprendizaje y memorización de palabras, demuestren su habilidad para comprender textos y palabras formando oraciones simples con estas, que logren divertirse estudiando de forma creativa formando lazos que los ayuden a incrementar sus conocimientos; fomentando el trabajo en equipo al hacer grupos, despertando las ganas de saber más para que tengan claro que aprender es divertido, fácil y lo pueden hacer jugando.

Entre las intervenciones esperadas está, primero que todo es estableciendo las reglas del lugar donde se desarrollarán los momentos, entregar los diferentes materiales, explicar las

actividades, supervisar que los niños las realicen de manera adecuada. En los exámenes escritos o verbales para evaluar lo aprendido durante la instrucción

Los alumnos desarrollarán competencias en escritura y nuevo vocabulario de inglés básico, además de la creatividad y el trabajo en equipo en el desarrollo de cada una de las actividades lúdicas impartidas por el tutor.

Se tomarán las diferentes actividades que el tutor haya asignado al grupo dentro del desarrollo de las actividades lúdicas ya sea de forma escrita, en donde los alumnos aprendan el uso de las reglas gramaticales, entiendan y vocalicen frases y palabras cortas en inglés, se tomara registro fotográfico y videos.

Actividad 2

El nombre de la actividad es “Build your house”, se desarrollará en 60 minutos la descripción de la actividad es que primero se le entregará a cada niño una hoja con las partes de la casa que puede ser recortada y pegada en otra hoja en blanco, las partes de la casa que están en la hoja inicial están en desorden y los niños deberán armar la figura, pintar la casa y también escribir los nombres de todo lo que puedan encontrar, se les explicará que la idea Se hizo esto con el fin de proporcionarles más comodidad a los niños, durante el desarrollo de la actividad pedagógica. Ya en la práctica todo se desarrolló de manera ágil ya que los niños venían de una actividad anterior donde se usaban este tipo de palabras, además se reforzó en el vocabulario y la escritura que era la idea por la cual estaba pensada la actividad idea es que con esta actividad los niños puedan usar un vocabulario relacionado con las partes de la casa en inglés, puedan manejarlo y sepan pronunciarlo porque se ha evidenciado que tienen falencias en este aspecto, los niños estarán constantemente bajo la supervisión del docente encargado de este proyecto el cual sabe qué

deben hacer los niños y resolver sus dudas e inquietudes, los niños podrán también practicar su motricidad fina al cortar las partes de la casa y poder colorearlas de la forma como les parezca, ellos podrían incluso ser capaces de mostrarles a sus compañeros los resultados que vayan obteniendo lo cual fortalecerá el vínculo entre ellos al poder socializar los resultados, también se vincula a los padres de familia porque esta actividad será mostrada a ellos y los padres de esta forma tendrán más idea de los avances de sus hijos. Para evaluar esta actividad el docente tendrá su atención puesta permanentemente en los niños, será quien guíe el aprendizaje, los niños han demostrado una capacidad excepcional de apropiarse del conocimiento y hacerlo suyo, entre sus mismos pares podrán evaluarse mutuamente al ver qué tan bien lo hicieron.

Los estudiantes venían con un conocimiento previo lo que facilitó el desarrollo de la actividad, los niños comprendieron el uso de palabras relacionadas con las partes de la casa y su uso en la vida cotidiana para mantener una conversación, los niños han aprendido palabras básicas como flower, (flores), dog (perro), cat (gato) entre otras. Los niños aumentaron la confianza en sí mismos, afianzaron relaciones de cooperación para lograr los objetivos propuestos, aprendieron que el trabajo en equipo da mejores resultados, con el apoyo de la familia afianzaron su seguridad al momento de mostrar.

Momento 1: se realiza una pequeña introducción con el fin de dar a conocer lo más relevante de la actividad y como realizarla.

Momento 2: Los niños comienzan a realizar la actividad de manera normal. El profesor estuvo atento a cualquier duda que resulto y fue resuelta de manera inmediata, también presto apoyo y animo a los niños indecisos de pasar al tablero por miedo o nervios.

Para esta actividad los niños serán capaces de fortalecer principalmente su vocabulario y pronunciación, esto les permitirá aumentar sus conocimientos y estar al nivel que se espera en estudiantes de sus edades y grado cursado, esta es una actividad que pondrá a los niños a afianzar destrezas como motricidad fina o creatividad al poder ser capaces de resolver pequeños acertijos al poner juntas piezas que con su experiencia lograrán, colorear las partes de la casa así como aprender en inglés las partes de la casa. Entre las dificultades que se esperan para esta actividad se encuentra el que es una tarea que puede tener oportunidades de mejora, por ejemplo, si se toma en cuenta que los niños ya tendrán la respuesta al final no se espera mayor capacidad de ellos de poder improvisar o resolver situaciones problemáticas dado que esa es la mejor forma de hacerlos apropiarse del conocimiento que se les quiere impartir. Una gran limitante es que los niños ya tendrán predefinido todo el esquema, si bien la actividad es creativa y entretenida para ellos también falla al no darles más herramientas para desarrollar otras habilidades como el “speaking”.

Los menores demostraron muchas cualidades como la intuición, creatividad, habilidades como trabajo en equipo; podemos determinar que a pesar de su corta edad tienen la capacidad de comprender muy bien palabras y frases cortas en inglés.

Actividad 3

El nombre de la actividad es “oraciones”, el tiempo en que se desarrollará es de 60 minutos. En esta actividad los alumnos deben formar frases en inglés y español con las palabras dadas por el docente, en una hoja de papel se dibuja columnas para sujeto, predicado y complemento, los cuales son la estructura de una oración, los niños deben conectar con una línea el sujeto, predicado y complemento para formar una oración cada palabra y luego mostrarla a los compañeros en la clase. Durante la sesión los niños podrán elegir las palabras con las que

quieran formar las oraciones, estas deben tener coherencia entre sí, el docente estará muy pendiente de para resolver las dudas que se susciten durante la sesión de la actividad pedagógica y resolverlas adecuadamente. El docente estará pendiente de cualquier eventualidad durante el desarrollo de la actividad pedagógica tales como: Dudas que surjan durante la sesión y estará presto a dar claridad sobre el tema a los niños que no lo entendieron o tiene n alguna dificultad para realizarlo, velara por el orden y velara por el orden y la disciplina en el aula de clases. Mejorar su comprensión lectora, estimula su creatividad, aumenta su confianza, fomenta el trabajo en equipo. Para registrar las evidencias el docente tomara fotografías, videos, las evaluaciones escritas se ordenarán en carpetas con el fin de tener las notas y exámenes realizados por los menores en debido orden. El docente observara y tomara nota del avance de cada uno para luego colocar una nota por participación en clase.

Conclusiones

Los propósitos que tiene esta propuesta didáctica son: implementar modelos pedagógicos que resuelvan el problema de los bajos resultados en el área de inglés en los estudiantes, sistematizar las clases para lograr que los estudiantes muestren los resultados esperados y evaluar las mejores propuestas que puedan resolver estos interrogantes y la pregunta de investigación es ¿cómo la implementación de actividades lúdicas mejorarán los resultados de la competencia de escritura (writing) en el área de inglés del Colegio Cotes Queruz grado primero?.

La planeación de esta propuesta didáctica fue adecuada desde el principio porque se tuvieron en cuenta componentes importantes para esto como son el contexto socioeconómico de los estudiantes, la ubicación y principalmente las necesidades en cuanto al nivel que se necesita en niños del grado primero y lo que en realidad se está mostrando, si bien la propuesta tuvo en cuenta las dificultades causadas por la emergencia sanitaria y la alternancia que los estudiantes viven en el colegio, surgen también cuestionamientos que solo al final se evidenció que se pudieron tener en cuenta, por ejemplo, no se realizaron actividades que utilizaran recursos digitales o actividades en casa, siendo que estos recursos estaban a la mano, los niños mostraron la disposición y los padres de familia también estaban pendientes, a veces se evidenció también que el tiempo de realización de las actividades se quedó corto en comparación con lo que se necesitaba.

Los propósitos que se propusieron desde el principio y los cuales son mencionados aquí sí fueron logrados, aunque se pudo hacer más y el tiempo no lo permitió cabe mencionar que los alumnos fueron receptivos a la hora de realizar las secuencias didácticas. Una de las dificultades principales fue la situación de la alternancia, no siempre llegaban tantos estudiantes a la sesión como se tuvo pensado desde el principio, esto se pudo superar y al final resultó en una ventaja

porque al haber menos cantidad de estudiantes el docente proponente de la secuencia pudo centrarse y dar un diagnóstico más personalizado por cada participante de la propuesta.

Entre los cambios que surgieron en la práctica pedagógica estuvo que para la Actividad 2 estaba originalmente planificada para ser realizada de la siguiente forma “consiste en dividir a los estudiantes en grupos de 8 y mostrarle a cada uno una palabra en inglés, escrita en el tablero del aula de clases, luego de esto cada estudiante en el orden establecido por el docente dirá y escribirá en su cuaderno otra palabra apoyándose en el diccionario y luego creando una oración completa, la oración será algo simple sin importar si tiene demasiada coherencia”, pero al empezar a realizarla se evidenció que para los niños era algo muy complejo de hacer, incluso en español para ellos es difícil hacer una oración simple, ahora agregarle la complejidad de hacerlo en inglés fue un reto demasiado grande para ellos por lo que se tuvo que reorganizar la actividad para ajustarla a los estándares, el nivel educativo y de conocimiento de los niños y hacerla fácil, entretenida, interesante y especialmente enriquecedora en su proceso educativo, de todas formas se trató de llevar a cabo la actividad originalmente planeada, ajustarse al plan ya escrito e implementarse.

Los niños no lograron mayores avances e incluso luego de una hora de estar haciendo esto durante la sesión los avances nunca se dieron, se trató de hacer con la tutela del docente organizador y tratando de guiar a los niños para que les resultara divertido, pero por más esfuerzo que se hizo no fue posible y por eso la idea fue de reorganizarla para hacerla al día siguiente, de este inconveniente fue que surgió realizar una nueva secuencia didáctica más fácil de llevar a cabo, mejor explicada y que les llevara claridad a los niños.

Esta propuesta pedagógica se proyecta como una útil herramienta para cualquier otro docente que quiera ver la importancia de implementar actividades lúdicas para alcanzar y lograr

objetivos, fue evidente que los niños estimularon su creatividad y también aprendieron, llegaron a conocimientos que antes no tenían y sin dudas que esto es lo más importante para cualquier docente que esté interesado en que sus estudiantes alcancen las metas que se hayan propuesto desde el principio de las sesiones, entre los aspectos que evidencian que se cumplió con los propósitos planteados está que los niños al ser observados y preguntados mostraron que se habían apropiado de las lecciones, mejoraron muchísimo sus relaciones sociales, los padres de familia estuvieron cercanamente involucrados y los otros docentes de la institución Alfonso Cotes Queruz estuvieron interesados en implementar las actividades en sus propias clases.

Por último, hay que agregar que las estrategias lúdicas son la mejor ayuda que un docente puede hacer en sus ambientes de aprendizaje, tener una clase bien planificada que no tome por sorpresa los resultados, es recomendable que estas estrategias sean tenidas en cuenta.

Referencias

P.E.I. (2021). Institución Educativa Alfonso López Pumarejo. Misión y Visión.

<https://iealfonsolopezvalledupar.edu.co/nosotros/>

Dinello, R. (2007). Tratado de Educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo. Editorial

Grupo Magro

Pérez de M., T. (2016) Universidad Nacional Abierta. Guía Didáctica para la Sistematización de

Experiencias en Contextos Universitarios. Ediciones del Vicerrectorado Académico.

Primera edición

Bonilla – Castro, Elssy. Rodríguez Sehk, Penélope. Más allá de los métodos. La investigación en

ciencias sociales. Editorial Norma. Colombia. 1997.

Neuman, W. L (1994) Social research methods: Qualitative and quantitative approaches (5 a, ed),

Itasca, Illinois: E.E. Peacock Publishers

Huizinga. Johan. (1938) Homo Ludens

([Phttps://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-](https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf)

[ludens.pdf](https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf)

De Borja. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona.

Lúdica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco José de Caldas. P. 57

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence>

[=1&isAllowed=y](https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence)

Díaz Mario (1990). De la práctica pedagógica al texto pedagógico.

https://www.researchgate.net/publication/266882629_De_la_Practica_pedagogica_al_texto_pedagogico

Mauritz, J. (1967) La teoría del currículo. Educational Theory.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75072011000300013

Fermin, M. (1971). La evaluación, los exámenes y las calificaciones. Buenos Aires: Ed.

Kapelusz. <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2014/documentos/comunicaciones-posters/tema-4/393348.pdf>

García, J. (1989): Bases pedagógicas de la evaluación. Madrid: Síntesis.

https://www.uv.mx/personal/jomartinez/files/2011/08/LA_EVALUACION_EDUCATIVA.pdf

Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela.

Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4115027>

Anexos

https://docs.google.com/document/d/1idJ69ldkt-mnNh7RLfTif_H2NgthBMSuwoJNIB55HI0/edit?usp=sharing