

**Aprendiendo *Daily Routines* por medio de juegos para propiciar un aprendizaje del Inglés
divertido y significativo.**

Katherine Brigitte Ibarra Arenas

Tutora

Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

Cúcuta, Mayo

2022

Resumen

En este trabajo se estudia cómo a partir del diseño de actividades didácticas de aprendizaje basadas en juegos se puede promover el aprendizaje significativo del inglés, trabajando el tema *Daily Routines* (Actividades diarias) para satisfacer las necesidades de comunicación en inglés de los estudiantes de la comunidad Homeschooling de Cúcuta.

Esta propuesta pedagógica se lleva a cabo con un enfoque cualitativo cuyo objetivo es proporcionar información que permita comprender la experiencia vivida desde el punto de vista del docente y los participantes. En el enfoque cualitativo se recolectan datos no numéricos, por lo cual, para obtener los datos se utilizaron los registros de las actividades por medio de diarios de campo, videos, fotos y entrevista a padres y estudiantes. Y los resultados se dan con base en la observación, análisis y reflexión del caso.

En la implementación de las actividades se utilizó el Método de Aprendizaje del Inglés Basado en Juegos, creando una experiencia de aprendizaje recreativa, interactiva y social, que trajo resultados positivos para los participantes tanto en su proceso de aprendizaje del inglés como en sus emociones y socialización. Se comprobó la teoría de Vygotsky acerca del juego como una estrategia de aprendizaje significativa que contribuye al aprendizaje favoreciendo la motivación, la concentración, la memoria, las emociones y la socialización. Asimismo, con los resultados se confirmó la hipótesis de los filtros afectivos de los autores Stephen y Krashen acerca de la importancia de la disminución de la ansiedad, la falta de confianza en sí mismo, y la motivación para mejorar el proceso de aprendizaje.

Palabras claves: Aprendizaje, Emociones, Enseñanza, Juegos, Motivación.

Abstract

This paper studies how the design of didactic learning activities based on games promotes English learning meaningfully, working on the theme of Daily Routines (Daily Activities) to satisfy the English communication needs of the students of the Homeschooling community in Cucuta.

This pedagogical proposal is carried out with a qualitative approach whose objective is to provide information that allows understanding of the experience from the point of view of the teacher and the participants. In the qualitative approach, non-numerical data is collected, for which, to obtain the data, the records of the activities were used through field diaries, videos, photos and interviews with parents and students. The results are given based on the observation, analysis, and reflection of the case.

The Game-Based English Learning Method was used in the implementation of the activities, creating a recreational, interactive, and social learning experience, which brought positive results for the participants both in their English learning process and in their emotions and socialization. Vygotsky's theory about the game as a significant learning strategy that contributes to learning by promoting motivation, concentration, memory, emotions, and socialization was verified with the implementation of the activities. Likewise, the affective filters hypothesis of the authors Stephen and Krashen about the importance of reducing anxiety, lack of self-confidence, and motivation to improve the learning process was confirmed with the results.

Palabras claves: Emotions, Games, Learning, Motivation, Teaching.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica.....	5
Pregunta de investigación.....	7
Marco de referencia.....	8
Marco metodológico	11
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	11
Metodología.....	11
Producción de conocimiento pedagógico.....	25
Análisis y discusión.....	30
Conclusiones.....	34
Referencias.....	36
Anexos.....	40

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

La comunidad Homeschooling de Cúcuta comunicó la necesidad de ampliar sus horizontes culturales y de idiomas solicitando el inicio de un plan de estudio del inglés con metodologías innovadoras para la enseñanza. Esta comunidad pertenece a la Red Colombiana de Educación en Familia, que educa a sus hijos en casa de manera libre y desescolarizada y prefieren metodologías alejadas de la enseñanza tradicional de las escuelas para que los niños tengan un ambiente de aprendizaje libre, sin estrés, en el cual se promueva la participación, la socialización, la interacción, la cultura y la inteligencia emocional en contexto y de manera conversacional.

La presentación de esta propuesta pedagógica da respuesta a las necesidades de esta comunidad, con el inicio de un plan de estudio del Inglés, trabajando el tema *Daily Routines* por medio de una secuencia didáctica fundamentada en la teoría del aprendizaje del inglés, basado en juegos para una experiencia enriquecedora, fomentando aprendizaje significativo y duradero a través de contenido en contexto conversacional, relacionado con la vida real de los estudiantes, su familia, su entorno y cultura.

Teniendo en cuenta sus principios y necesidades educativas, se plantearon las actividades centradas en el Aprendizaje del Inglés Basado en Juegos para favorecer el aprendizaje significativo, la motivación y la socialización. “Los juegos agregan variedad a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera en contexto real” (García y Rubio, 2013, p. 7).

El juego ayuda a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje, relacionarse con otros de manera colaborativa y solidaria, y también ayuda a reconocer roles sociales y culturales. El juego es un excelente recurso pedagógico que promueve el desarrollo de habilidades del ser, emocionales, sociales y comunicativas. También favorece la motivación y la autoestima.

El aprendizaje significativo favorece la articulación con otros espacios y saberes, por lo tanto, esta propuesta pedagógica trasciende a otros espacios de la vida de los estudiantes porque se fomenta conocimientos y competencias comunicativas en inglés, además, valores y actitudes que se pueden aplicar en la vida real en los distintos contextos educativos, sociales, familiares, culturales o laborales.

Pregunta de investigación

La comunidad Homeschooling de Cúcuta comunicó la necesidad de ampliar sus horizontes culturales y de idiomas solicitando el inicio de un plan de estudio del inglés con metodologías innovadoras para la enseñanza. Esta comunidad pertenece a la Red Colombiana de Educación en Familia, que educa a sus hijos en casa de manera libre y desescolarizada y prefieren metodologías alejadas de la enseñanza tradicional de las escuelas para que los niños tengan un ambiente de aprendizaje libre, sin estrés, en el cual se promueva la participación, la socialización, la interacción, la cultura y la inteligencia emocional en contexto y de manera conversacional.

La presentación de esta propuesta pedagógica busca dar respuesta a las necesidades de esta comunidad con el inicio de un plan de estudio del inglés, trabajando el tema *Daily Routines* por medio de una secuencia didáctica fundamentada en la teoría del aprendizaje del inglés basado en juegos para una experiencia enriquecedora, fomentando aprendizaje significativo y duradero a través de contenido en contexto conversacional relacionado con la vida real de los estudiantes, su familia, su entorno y cultura.

Por consiguiente ¿Cómo a partir del diseño de Actividades Didácticas de Aprendizaje Basadas en Juegos se puede promover el aprendizaje significativo del inglés para satisfacer las necesidades de comunicación en inglés de los 6 estudiantes, entre los 10 y 17 años, de la comunidad Homeschooling Cúcuta trabajando el tema *Daily Routines*?

Marco de referencia

Enseñamos para dar respuesta a las necesidades educativas que permitan formación para la vida, la sociedad y el trabajo. Por lo tanto, es importante relacionar lo que enseñamos, los contenidos educativos con la realidad en contexto, con las necesidades y problemas de la comunidad. En el caso de la enseñanza del inglés, existen necesidades de comunicación global para el intercambio cultural, para la convivencia con diversas culturas, viajes, estudios, empleos y negocios. Quienes poseen competencia en idiomas tienen más oportunidades para participar positivamente en un mundo globalizado.

Por lo tanto, es importante orientar los procesos de aprendizaje promoviendo el aprendizaje significativo, fomentando la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, fomentando la discusión, el trabajo en equipo, la socialización, articulando los contenidos con las necesidades reales para la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico.

De modo que, se debe considerar también la formación pedagógica de los docentes y su formación disciplinar en inglés porque esto tiene una fuerte conexión con los resultados de aprendizaje de los estudiantes. En el ámbito nacional se han observado pobres resultados de aprendizaje del inglés de los estudiantes de acuerdo con el estudio EF English Proficiency de la firma Education First, el cual mide el desempeño en inglés de diferentes países periódicamente. EF Education First (2021).

En consecuencia, se hace necesario un mejoramiento del saber pedagógico para que las estrategias de enseñanzas y la práctica educativa sean productiva, y promueva un aprendizaje significativo y duradero. Pero también es absolutamente indispensable que el docente fortalezca

su saber disciplinar porque el conocimiento del contenido es primordial para la enseñanza efectiva.

Además del saber pedagógico y el saber disciplinar, el docente necesita reflexión para analizar sus prácticas de enseñanza, las estrategias usadas, la forma de evaluar y los resultados de aprendizaje. Es necesario que el docente sea reflexivo, investigador, innovador, estar dispuesto a la formación y desarrollo permanente, abierto a los cambios para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para satisfacer las necesidades de la comunidad no solamente con contenidos sino también en contexto con la realidad social, económica y cultural.

Para lograr una educación de calidad que garantice el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje es necesaria la sistematización de la práctica pedagógica ya que ésta permite la reflexión, el análisis de problemas y soluciones, identificar las fortalezas y debilidades, facilita observar los resultados de la experiencia para comprender el proceso y mejorarlo. Hernández et al. (2006) sostiene que este tipo de investigaciones se fundamentan más en un proceso inductivo que implica “explorar, describir y luego generar perspectivas teóricas” (p. 17).

Una de las formas de registrar el proceso para analizarlo es llevar un diario de campo en el cual se describen las actividades, las experiencias vividas, las observaciones, ideas para mejorar, etc. Esto permite que el docente sea reflexivo, investigativo, flexible al cambio en las metodologías y actividades educativas, permite comprender el porqué de los resultados contribuyendo al mejoramiento de la práctica pedagógica. Balvo (2010) enuncia que “para generar y difundir conocimientos a partir de su investigación bien sea en forma oral o escrita con un orden lógico y propiedad de los conocimientos a difundir” (p. 191).

De acuerdo a Bustamante. A. (2006):

La formación docente entonces no puede ser una mera revisión de fórmulas didácticas o un adiestramiento en disciplinas específicas, tiene que ser el espacio que acoja la inquietud del profesor por trascender, el lugar en donde, mediante la reflexión, pueda aclarar su posición respecto de la problemática educativa, su rol en la dinámica social, su forma de entender el mundo. (sección Compromiso social y formación docente).

Con base a estas premisas, la propuesta pedagógica y secuencia didáctica de actividades se llevará a cabo con la comunidad Homeschooling de Cúcuta seguirá principios metodológicos innovadores, cambiando el sistema tradicional de enseñanza de inglés en el aula, observando y reflexionando sobre la práctica, evaluando resultados y haciendo ajustes para mejorar y avanzar hacia resultados de aprendizaje positivos.

De acuerdo con Stenhouse, L. (2017). Los procesos de desarrollo están siempre asociados con cambios en las ideas y en la práctica. Es necesario evolucionar y desarrollar el arte de la enseñanza, aprender desde la participación y práctica educativa comprobando y verificando teorías, ideas y resultados.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

La práctica pedagógica tiene como objetivo que el educador aprenda desde la acción y la reflexión de su ejercicio docente y es por esto que en la práctica pedagógica el diario de campo cobra gran importancia porque permite el aprendizaje reflexivo al llevar un registro de las experiencias en la práctica docente. En el diario de campo se pueden describir las actividades realizadas, las experiencias vividas, los aspectos positivos que se generaron y los problemas que se presentaron, ideas para mejorar, cambios en la metodología, etc. De acuerdo con Porlán (2008):

El examen crítico de uno mismo y de la propia experiencia, la asunción de la responsabilidad social y la empatía y reconocimiento de otras perspectivas. Este contexto de formación permite aprender a hacer, a ser, a conocer y a vivir y a situarse en el mundo. La reflexión, por lo tanto, es una de las vías fundamentales en la construcción de estos pilares educativos. (p. 6).

El registro de las experiencias vividas en la práctica docente contribuye a la reflexión, a la investigación, a la comprensión de los procesos y resultados, promoviendo la flexibilidad para cambios necesarios y de esta manera mejorar la práctica pedagógica. “El diario de clase será un instrumento facilitador del almacenamiento y la recogida de datos de la investigación-acción indagación práctica del estudiantado con la finalidad de mejorar su ejercicio docente e investigar sus ejercicios profesionales y optimizará la práctica educativa” (Aranda, Corral y Martín, 2017, Zabalza, 2011, sección Utilización de diarios de clase y práctica reflexiva).

Metodología

Esta propuesta pedagógica se llevó a cabo con un enfoque cualitativo cuyo objetivo es proporcionar información que permita comprender la experiencia vivida desde el punto de vista del docente y los participantes. En el enfoque cualitativo se recolectan datos no numéricos, por lo

cual, para obtener los datos se utilizan videos, fotos y entrevista a padres y estudiantes. Se abrió un espacio para reflexión acerca de las actividades en la cual los estudiantes expresan sus ideas, sus emociones y resultados de aprendizaje y también se entrevistaron a los a los padres para conocer su opinión acerca de las actividades y resultados. Los resultados se dan con base en la observación, análisis y reflexión del caso.

La práctica crítica y reflexiva permite la planeación didáctica, la implementación, observación, y la reflexión para promover el mejoramiento e innovación educativa con el fin de lograr calidad educativa en la enseñanza del inglés. Evans (2010) afirma que “la investigación-acción promueve una nueva forma de actuar, inicia un esfuerzo de innovación y mejoramiento de nuestra práctica que debe ser sometida permanentemente al análisis, evaluación y reflexión” (p. 21).

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).

Para el desarrollo e implementación de la propuesta didáctica, la investigadora trabajó con la comunidad Homeschooling de Cúcuta, conformada por padres y 6 estudiantes, entre los 10 y 17 años. Esta comunidad participó de manera activa y voluntaria en la propuesta pedagógica para beneficiarse del aprendizaje del inglés con el tema propuesto y disfrutar de la socialización y recreación durante las actividades.

El primer paso en el desarrollo de la propuesta didáctica fue la planeación de la secuencia didáctica donde se establecieron las actividades a desarrollar fundamentadas en el método de aprendizaje de inglés basado en juegos.

Las actividades se planearon en cuatro momentos descritos de la siguiente manera:

Momento 1: Warm up. Es una actividad inicial para despertar la motivación y el interés de los estudiantes en el tema de la clase. En este momento se activa un ambiente positivo en la clase y también se producen conexiones o relaciones entre los saberes previos, las experiencias de los estudiantes y el nuevo tema. En Velandia (2008) se describe esta fase de la lección como “Una forma de motivación inicial efectiva para ayudar a los estudiantes a empezar a pensar en inglés y a repasar los conocimientos previos, promoviendo el interés en la lección” (p. 3).

Momento 2: Presentación del tema. En la presentación del tema se desarrolla la información nueva acerca del tema, se introduce el nuevo vocabulario, ejercicios de pronunciación, práctica de frases y oraciones cortas, promoviendo la participación de los estudiantes en el desarrollo del tema. En esta fase se desarrolla práctica controlada del idioma de acuerdo con el tema, se favorece la participación e integración de los estudiantes y se promueve practica conversacional.

Momento 3: Práctica conversacional. Esta fase tiene como objetivo practicar el vocabulario y frases estudiadas durante el desarrollo del tema de manera entretenida, propiciando la recreación, socialización y práctica conversacional en inglés con la finalidad de consolidar lo aprendido mediante práctica conversacional y en contexto con la realidad de los estudiantes y sus familias. En esta fase los estudiantes tienen la oportunidad de practicar libremente lo aprendido, reforzando sus habilidades conversacionales en inglés.

Momento 4: Reflexión de los participantes y padres acerca de su aprendizaje por medio de las actividades planteadas. En este momento los participantes expresan su opinión, sus sentimientos y sugerencias.

Los siguientes resultados de aprendizaje esperados están basados en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés del Ministerio de Educación Nacional.

Saberes:

Identifico elementos socio-culturales como las diferencias horarias en diferentes países y costumbres de mi entorno.

Comprendo información acerca de la hora

Identifico vocabulario correspondiente a la rutina diaria

Comprendo las reglas del juego: What's the time, Mr. Wolf?

Reconozco las diferentes costumbres de mis compañeros y familia.

Identifico los días de la semana en inglés.

Saber hacer:

Comparto con mis compañeros mis experiencias acerca de las diferencias horarias.

Uso palabras y oraciones cortas para decir la hora y las actividades diarias.

Puedo preguntar y responder acerca de la hora y actividades cotidianas.

Puedo cantar canciones acerca de la hora y rutinas diarias.

Puedo preguntar y responder acerca de la hora, actividades cotidianas y días de la semana.

Mantengo conversaciones simples con mis compañeros acerca de mi rutina diaria y actividades que realizo durante la semana.

Trabajo en equipo para desarrollar juego y conversaciones

Descripción detallada de las actividades:

Actividad 1: *What's the time, Mr. Wolf?* ¿Qué hora es, señor lobo?

Momento 1: La profesora comparte la canción: *What time is it?* con los estudiantes para despertar el interés en el nuevo tema.

Una manera entretenida de iniciar la clase es usando canciones porque de esta manera se promueve un clima positivo y participativo, además se practica y mejora la comprensión auditiva, y la pronunciación de manera implícita y divertida.

Los estudiantes y la profesora observan el video atentamente. Luego todos cantan juntos la canción para promover recreación y motivación introduciendo el tema de la clase de manera entretenida.

La profesora les enseña a los estudiantes un mapa con diferentes países y horas para generar interés y discusión acerca de las diferencias horarias y las actividades cotidianas. Posteriormente les muestra el mapa y les pregunta acerca de los países que se observan, las diferentes horas y actividades que están realizando los personajes. Los estudiantes observan el mapa y por turnos comentan acerca los países que observan, mencionando si alguna vez han visitado ese país, si han leído o visto información acerca de esos países o si tienen familiares viviendo en algún país del extranjero. Los estudiantes participan comentando sus experiencias acerca de amigos o familiares que viven en otros países.

Se hace énfasis en el reconocimiento de las diferencias horarias y las actividades diarias que se realizan.

Momento 2: La profesora muestra un reloj y les enseña cómo decir la hora en inglés. En esta fase la profesora enseña el reloj y hace girar las manecillas para explicar cómo decir la hora en inglés. Por ejemplo: *What's the time? It's nine O'clock.*

Los estudiantes observan y repiten. La profesora sigue girando las manecillas en diferentes horas y se repite el ejercicio hasta completar las 12 horas. Luego la profesora gira las manecillas y pregunta la hora a los estudiantes, de esta manera practican cómo preguntar y responder acerca de la hora. Los estudiantes practican entre ellos con reloj en mano preguntando y respondiendo la hora.

La profesora presenta vocabulario acerca de las actividades cotidianas, por medio de la canción: *The morning routines*. Los estudiantes observan la canción y luego todos cantan juntos para aprender las actividades diarias de manera entretenida.

Posteriormente la profesora entrega a los estudiantes las tarjetas didácticas preparadas con imágenes de las actividades diarias y frases. Se realizan ejercicios de repetición del vocabulario para practicar pronunciación y memorizar el vocabulario de la rutina diaria. Los estudiantes escuchan y repiten el vocabulario para practicar pronunciación y memorizar las *daily routines*. Se realizan preguntas a los estudiantes acerca de qué actividades hacen ellos en determinada hora del día. Por ejemplo: *What do you do at 7:00 am?* Respuesta *I take a shower at 7:00 am.* Los estudiantes practican preguntando y respondiendo acerca de las actividades que ellos normalmente realizan en determinada hora del día.

Momento 3: Esta fase tiene como objetivo practicar el vocabulario y frases estudiadas durante el desarrollo del tema de manera entretenida, propiciando la recreación, socialización y

práctica conversacional en inglés. Se escogió el juego tradicional: Juguemos en el bosque adaptándolo al idioma inglés y al tema específico de la clase Daily Routines.

Los juegos tradicionales favorecen la culturización y el apego a las tradiciones familiares, así como también brindan un espacio adecuado para la socialización e integración familiar. El juego adaptado: *What's the time, Mr. Wolf?* Permite la práctica de los temas tratados: La hora y las rutinas diarias. “El juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, contribuye al aprendizaje de la nueva lengua y al desarrollo pluridimensional del individuo, favoreciendo los valores, el trabajo en equipo, fortaleciendo las emociones; incentivando la creatividad y los niveles de concentración” (García, 2007, p. 229).

El juego es una experiencia positiva y enriquecedora para los estudiantes porque fomenta la motivación y conexiones emocionales, mentales y sociales que facilitan el aprendizaje significativo. El juego ayuda también a desarrollar la creatividad y la concentración, por lo tanto, el juego es un excelente recurso pedagógico que promueve el desarrollo de habilidades afectivas, comunicativas y de aprendizaje.

La profesora explica cómo jugar el juego: *What's the time, Mr. Wolf?* Detallando la interacción que se dará en inglés por medio de preguntas y respuestas acerca de la hora y las actividades cotidianas.

Desarrollo del juego: Los estudiantes escogen quién será el lobo y los demás harán ronda cantando alrededor del lobo. El lobo queda encerrado en la ronda mientras los estudiantes cantan en inglés: *Let's play in the forest while the wolf is not here.* Luego uno de los estudiantes pregunta la hora: *What's the time, Mr. Wolf?* El lobo con el reloj en la mano muestra la hora y contesta: *It's 7:00 am. Time to get up!* La ronda sigue y por turnos los estudiantes preguntan la

hora hasta que el lobo diga que es la hora de almorzar y se dispersan a correr y el lobo los persigue. El estudiante que sea atrapado primero pasa a ser el lobo. Y así por turnos todos participan preguntando y respondiendo la hora y rutinas diarias en inglés, practicando vocabulario y frases cortas conversacionales acerca de la hora en inglés y vocabulario Daily routine.

El Speaking es una de las destrezas más importantes y necesarias en el aprendizaje del inglés porque el objetivo principal del aprendizaje de un idioma es la comunicación. Por este motivo, esta fase es muy importante para que los estudiantes desarrollen su expresión oral, la confianza y la fluidez al hablar inglés.

En esta fase los estudiantes también conversan acerca de la hora y sus actividades diarias utilizando vocabulario estudiado y estructuras simples para generar un diálogo e interacción conversacional en contexto con su realidad. Los estudiantes se sientan en círculo y entablan una conversación entre ellos acerca de sus actividades diarias. Harán preguntas y responderán en inglés. Ejemplo: What time do you get up? I get up at 8:00 am. Do you take a shower at 10:00 am? No, I don't. I take a shower at 3:00 pm. What time do you have lunch? I have lunch at 1:00 pm.

La profesora los anima a participar, a intercambiar preguntas y les ayuda con las dificultades que puedan presentarse en pronunciación y estructura de las frases.

Momento 4: Reflexión de los participantes y padres acerca de su aprendizaje por medio de las actividades planteadas. En este momento los participantes expresan su opinión, sus sentimientos y sugerencias.

Lo que se espera de los niños:

Se espera que los estudiantes mantengan conversaciones simples acerca de la hora y su rutina diaria e interactúen intercambiando preguntas con sus compañeros.

Que desarrollen su expresión oral, la confianza y la fluidez al hablar inglés. Que sean participativos en su aprendizaje en cada momento de la actividad. Que reflexionen acerca de sus actividades diarias y las costumbres de su entorno. Que socialicen positivamente interactuando de manera conversacional en inglés.

Consignas de la docente:

El docente interviene para motivar, orientar y dar pautas que permitan crear un ambiente agradable para la clase y el desarrollo armonioso del tema, guiando el proceso en cada momento, fomentando la participación y ayudando a los estudiantes en sus dificultades.

La profesora crea un clima de motivación, haciendo preguntas que favorezcan el interés en el tema. La profesora presenta el tema y explica las actividades; orienta la práctica de vocabulario y pronunciación; da pautas para el intercambio conversacional y participa junto con los estudiantes en los ejercicios de pronunciación, conversaciones, y juegos.

Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes:

La evaluación será continua y permanente en todas las fases de implementación de las actividades. Por medio de la observación del desempeño comunicativo en inglés de los estudiantes, animándolos a participar y a mejorar sus habilidades de Speaking creando oportunidades para la práctica comunicativa constante.

No se utilizarán calificaciones porque el propósito de la actividad es que los estudiantes aprendan, se diviertan y no causar ansiedad ni frustración a los estudiantes. Se abrirá un espacio para reflexión acerca de las actividades en la cual los estudiantes expresen sus ideas, sus

emociones y resultados de aprendizaje. Se entrevistará a los padres para conocer su opinión acerca de las actividades y resultados.

Para obtener evidencias se utilizarán fotografías, videos y se llevará un diario de campo en el cual la profesora describe las vivencias, experiencias, problemas presentados, resultados y reflexiones.

Actividad 2: My Weekly Activities.

Momento 1: La profesora saluda en inglés a los estudiantes y los motiva a saludarse entre sí en inglés. Preguntan cómo están, que han hecho, etc. y de esta manera crear un clima agradable y cálido, rompiendo el hielo para favorecer la participación e interacción positiva.

Posteriormente, la profesora propone un juego entretenido que consiste en relacionar palabras con imágenes para repasar el vocabulario de la clase anterior y favorecer un ambiente divertido de aprendizaje, creando conexiones entre palabras e imágenes para identificar y memorizar vocabulario y practicar pronunciación.

El juego se desarrollará de la siguiente manera:

La profesora coloca en una bolsa de papel palabras relacionadas con las actividades diarias y entrega a los estudiantes las Tarjetas con imágenes para relacionar con las palabras. Se trabajará por equipos (dos equipos) y se les asignarán un punto por cada imagen relacionada de manera correcta.

Luego por turnos los estudiantes se acercan y sacan una palabra. La profesora dice la palabra en inglés y los estudiantes repiten. Los estudiantes deben gritar en voz alta la palabra en inglés y acercarse a su tarjeta de imágenes para relacionarla. En equipo deben relacionar la

imagen con las palabras, pegando las palabras debajo de la imagen correspondiente. El equipo que termine primero con todas las imágenes bien relacionadas es el ganador.

Momento 2: La profesora muestra un reloj y repasan cómo decir la hora en inglés según lo aprendido en la clase anterior. En esta fase la profesora enseña el reloj y hace girar las manecillas para explicar cómo decir la hora en inglés.

En esta ocasión los estudiantes aprenderán nuevas formas de decir la hora: un cuarto y media hora. 8:15 It's a quarter past eight/ 8:30 it's half past eight. Por ejemplo: What's the time? It's a quarter past nine.

Los estudiantes observan y repiten. La profesora sigue girando las manecillas en diferentes momentos: media hora, un cuarto para, etc. Y se repite el ejercicio varias veces para practicar. Luego la profesora gira las manecillas y pregunta la hora a los estudiantes, de esta manera practican cómo preguntar y responder acerca de la hora. Por último, los estudiantes practican entre ellos con reloj en mano preguntando y respondiendo la hora.

La profesora presenta el nuevo vocabulario acerca de los días de la semana por medio de un poster. Los estudiantes comentan los días de la semana en español y comparan con los días de la semana en inglés. La profesora pronuncia en inglés los días de la semana, estudiantes observan, escuchan y repiten. Posteriormente la profesora les enseña una canción de los días de la semana en inglés y entre todos la cantan para practicar la pronunciación de manera entretenida.

La profesora entrega a los estudiantes tarjetas didácticas para jugar lotería y así practicar vocabulario de manera divertida. Los estudiantes juegan lotería y repiten el vocabulario para practicar pronunciación y memorizar.

Momento 3: Esta fase tiene como objetivo consolidar lo aprendido mediante práctica conversacional y en contexto con la realidad de los estudiantes y sus familias. Los estudiantes tienen la oportunidad de practicar libremente lo aprendido, reforzando sus habilidades conversacionales en inglés.

Los estudiantes se sientan a conversar acerca de la hora y sus actividades cotidianas que realizan durante la semana utilizando vocabulario estudiado y estructuras simples para generar un diálogo e interacción conversacional en contexto con su realidad. Los estudiantes se sientan en círculo y entablan una conversación entre ellos acerca de sus actividades diarias.

La profesora pregunta a los estudiantes acerca de qué actividades hacen ellos en determinados días. Por ejemplo: What do you do on Monday? I study on Monday. When do you play football? I play football on Sundays. What time do you play football on Sundays? I play football at 5:15 on Sundays.

Los estudiantes practican preguntando y respondiendo acerca de las actividades que ellos normalmente realizan en los días de la semana. La profesora los anima a participar, a intercambiar preguntas y les ayuda con las dificultades que puedan presentarse en pronunciación y estructura de las frases.

Momento 4: Reflexión de los participantes y padres acerca de su aprendizaje por medio de las actividades planteadas. En este momento los participantes expresan su opinión, sus sentimientos y sugerencias.

Lo que se espera de los niños:

Se espera que los estudiantes mantengan conversaciones simples acerca de la hora y actividades cotidianas y días de la semana. Que interactúen intercambiando preguntas con sus

compañeros. Que desarrollen su expresión oral, la confianza y la fluidez al hablar inglés. Que sean participativos en su aprendizaje en cada momento de la actividad. Que reflexionen acerca de sus actividades diarias y las costumbres de su entorno. Para finalizar que socialicen positivamente interactuando de manera conversacional en inglés.

Consignas de la docente, Posibles intervenciones:

La docente interviene para motivar, orientar y dar pautas que permitan crear un ambiente agradable para la clase y el desarrollo armonioso del tema, guiando el proceso en cada momento, fomentando la participación y ayudando a los estudiantes en sus dificultades.

La profesora crea un clima de motivación, haciendo preguntas que favorezcan el interés en el tema, presenta el tema y explica las actividades, orienta la práctica de vocabulario y pronunciación, da pautas para el intercambio conversacional y participa junto con los estudiantes en los ejercicios de pronunciación, conversaciones, y juegos.

La evaluación será continua y permanente en todas las fases de implementación de las actividades. Por medio de la observación del desempeño comunicativo en inglés de los estudiantes, animándolos a participar y a mejorar sus habilidades de Speaking creando oportunidades para la práctica comunicativa constante.

No se utilizarán calificaciones porque el propósito de la actividad es que los estudiantes aprendan, se diviertan y no causar ansiedad ni frustración a los estudiantes. Se abrirá un espacio para reflexión acerca de las actividades en la cual los estudiantes expresen sus ideas, sus emociones y resultados de aprendizaje. Finalmente se entrevistará a los padres para conocer su opinión acerca de las actividades y resultados.

Para obtener evidencias se utilizarán fotografías, videos y se llevará un diario de campo en el cual la profesora describe las vivencias, experiencias, problemas presentados, resultados y reflexiones.

Producción de conocimiento pedagógico

La investigación en la práctica educativa parte de una necesidad real en la comunidad pedagógica en la cual los profesores participan. La posición de los docentes es de compromiso y responsabilidad ante esas necesidades y realidades y por tal motivo se llevan a cabo actividades o proyectos para dar soluciones a la problemática. Chacón (2006) afirma lo siguiente:

La importancia de la práctica cuando establece que las prácticas constituyen espacios para la formación porque permiten interacción con las instituciones educativas y posibilitan la vinculación teórico práctica para conformar una cultura de la investigación, reflexión, transformación y sus implicaciones en la formación de ciudadanos comprometidos con el mundo dinámico de hoy. (p. 206).

Por consiguiente, la pregunta investigativa es única según el caso o problemática de una comunidad educativa porque responde a sus necesidades teniendo en cuenta su contexto sociocultural. De acuerdo con Baquero (2006): “Los profesores y estudiantes son los responsables de definir las preguntas para comprender sus propias realidades y emprender, de manera conjunta, las acciones transformadoras” (p. 19).

La planificación de los proyectos o actividades debe estar orientada a cumplir con objetivos que respondan a las necesidades de la comunidad en contexto con su realidad. Y la sistematización de las actividades en las prácticas pedagógicas permiten que se registren las experiencias que se viven durante el desarrollo de las actividades educativas teniendo en cuenta el proceso, la reflexión crítica de fortalezas y debilidades, lo cual favorece el mejoramiento de los procesos educativos.

En este proceso de práctica y sistematización lo importante es, según Baquero (2006):

El desarrollo de los procesos, permitiendo que el practicante evidencie desde la lectura de sus experiencias, sus errores y aciertos sin pretender que el proceso sea totalmente infalible o eficaz. Caso que se observa en otras modalidades de evaluación de las prácticas (p. 13).

El diseño e implementación de propuestas pedagógicas promueven el saber pedagógico porque el saber pedagógico se construye con investigación, con el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades por parte del docente, se construye experimentando e implementando ideas, creando, innovando, comprobando y verificando, por lo cual la reflexión sobre la práctica también juega un papel importante en el saber pedagógico.

Para que haya desarrollo de habilidades en el saber pedagógico es imprescindible practicar y desarrollar ideas. De acuerdo con Stenhouse, L. (2017) el profesor es un artista que requiere perfeccionar su arte a través del ejercicio de su arte, apoyándose en las teorías y en los conocimientos o información del currículo para transformarlos en una práctica significativa, reflexiva en contacto con la realidad y necesidades de los estudiantes en la clase.

“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” (Beillerot, et al.,1998, p. 23). Sin la práctica no se desarrollan las habilidades pedagógicas necesarias para brindar respuesta a las necesidades educativas de los estudiantes, para que haya un saber significativo es necesario trabajar en el aula para conocer los problemas que se desarrollan en la práctica. El saber hacer se logra con la implementación, la experimentación y la reflexión de la práctica. En Stenhouse, L. (2017) se resalta que “Cualquiera que quiera conocer una cosa, no tiene otro modo de hacerlo que entrando en contacto con ella. Es decir, viviendo, practicando en su propio mundo” (p. 12).

Cuando el docente practica e implementa ideas, entra en contacto con los problemas y necesidades de los estudiantes, por lo tanto, se favorecen las articulaciones curriculares que fomentan el desarrollo de competencias, conocimientos, valores, habilidades y actitudes para aplicar en la vida real, en distintos contextos educativos, sociales, culturales o laborales. En la propuesta didáctica *Aprendiendo las Daily Routines por medio de juegos para propiciar un aprendizaje del inglés divertido y significativo*, se promueve el desarrollo de competencias comunicativas en inglés, además de habilidades sociales y familiares.

En la propuesta se articulan los estándares básicos de competencias planteados por el Ministerio de Educación con las metas de nivel de desempeño comunicativas por niveles del Marco Común Europeo. A la vez que se articula con la organización curricular propuesta en el currículo de los Estándares de competencia del Ministerio de Educación Nacional en la cual los niveles de desempeño van de manera progresiva desde Principiante A1 hasta Pre-intermedio B1 para lograr coherencia y continuidad en el proceso de aprendizaje del inglés.

Con la implementación de la propuesta también se logran articulaciones de orden curricular en el área de sociales, porque la comunicación es una habilidad social y también el reconocimiento de los distintos husos horarios y las actividades diarias de los niños en otros países.

Para lograr una articulación significativa de la propuesta y las necesidades de la comunidad Homeschooling, es importante considerar sus intereses y necesidades de aprendizajes en todas sus dimensiones formativas, teniendo en cuenta el perfil de estos estudiantes al planificar las propuestas y estrategias de aprendizaje y actividades didácticas.

La propuesta pedagógica *Aprendiendo las Daily Routines por medio de juegos para propiciar un aprendizaje del inglés divertido y significativo* fomenta la producción de conocimiento

pedagógico a través de la investigación de teorías y la práctica o implementación de actividades didácticas en el contexto de la comunidad Homeschooling Cúcuta, produciendo conocimientos de la realidad de éste e incluyendo espacios de reflexión crítica, observación, deconstrucción, interpretación y análisis de resultados para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas.

Los aportes de la investigación y la práctica promueven cambios en la actitud de los docentes, favoreciendo una postura reflexiva y autocrítica sobre la enseñanza y el aprendizaje, lo cual conlleva a la transformación y mejoramiento del conocimiento pedagógico y la práctica docente, contrarrestando la rutinización y desactualización en los procesos educativos. Restrepo (2003).

La producción de conocimiento inicia con la observación una situación problema para la cual se diseña esta propuesta pedagógica que se basa en la necesidad de aprendizaje del inglés para comunicación global de la comunidad Homeschooling de Cúcuta. Con la propuesta pedagógica se busca promover el aprendizaje significativo de *Daily Routines* por medio de una secuencia didáctica fundamentada en la teoría del aprendizaje del inglés basado en juegos para una experiencia enriquecedora fomentando aprendizaje significativo y duradero a través de contenido en contexto conversacional relacionado con la vida real de los estudiantes, su familia, su entorno y cultura.

La motivación y la socialización también juegan un papel importante en el aprendizaje significativo y por consiguiente para todas las actividades propuestas se planearon juegos que favorecen el aprendizaje significativo, la motivación y la socialización. “Los juegos agregan variedad a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera en contexto real” (García y Rubio, 2013, p. 175). El juego ayuda a los

estudiantes a participar activamente en su aprendizaje, relacionarse con otros de manera colaborativa y solidaria, y también ayuda a reconocer roles sociales y culturales.

El juego es un excelente recurso pedagógico que promueve el desarrollo de habilidades del ser como afectivas, emocionales, sociales y comunicativas y también favorece la motivación y la autoestima. La educación debe ser para la vida, por lo tanto, promover habilidades del ser es importante para el crecimiento personal, la inteligencia emocional y la buena convivencia en sociedad.

El aprendizaje significativo favorece la articulación con otros espacios y saberes, por lo tanto, la propuesta trasciende los espacios escolares porque se fomentan el desarrollo de competencias comunicativas en inglés y conocimientos, valores, y actitudes que se pueden aplicar en la vida real en los distintos contextos educativos, sociales, familiares, culturales o laborales. Con la implementación de la propuesta también se logran articulaciones con el área de sociales, porque la comunicación es una habilidad social, como también lo es el reconocimiento de los distintos husos horarios y las actividades diarias de los niños en otros países.

En conclusión, la propuesta pedagógica *Aprendiendo las Daily Routines por medio de juegos para propiciar un aprendizaje del inglés divertido y significativo*, favorece la formación integral de los participantes y el aprendizaje significativo de Daily Routines. Además, por medio de la investigación y práctica de la propuesta pedagógica se fomentan las condiciones adecuadas para la formación de conocimiento pedagógico y desarrollo profesional docente.

Análisis y discusión

La implementación de la propuesta didáctica fue un ejercicio docente muy significativo para promover la reflexión crítica acerca de las prácticas docentes, las metodologías y actividades que se usan en clase, lo cual, es muy importante en la educación para promover cambios necesarios que favorezcan la enseñanza- aprendizaje. La implementación de las actividades contribuyó al saber hacer de forma muy enriquecedora:

A partir del saber hacer construido desde el trabajo pedagógico cotidiano, que los docentes en formación tejen permanentemente para enfrentar y transformar su práctica de cada día, de manera que responda en forma adecuada a las condiciones del medio, a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a la agenda sociocultural de estos últimos. (Restrepo, 2004, p. 4).

En primera instancia, la elaboración de la propuesta y la planeación de las actividades fomentó la investigación y el estudio de teorías y métodos para enseñar de manera eficiente el inglés que ayudaron a ver nuevas formas de enseñar fuera del aula de clase y en el contexto de la comunidad Homeschooling de Cúcuta. Luego con la implementación de las actividades, se pudo experimentar la metodología y las situaciones de enseñanza que se presentaron con los participantes del proyecto, lo cual motiva a investigar más y a mejorar las prácticas docentes en las escuelas y en diferentes contextos para que la enseñanza sea de calidad y se logren los objetivos de aprendizaje de manera eficiente y positiva.

De acuerdo con Garrido (2013) Las prácticas docentes abarcan actividades fundamentales para la formación docente como son la resolución de problemas, el planteamiento de soluciones, la experimentación metodológica y didáctica, el encuentro con los desafíos que se encuentran en el quehacer docente y en las relaciones con los estudiantes. Por consiguiente, las prácticas

docentes contribuyen a ensanchar conocimientos acerca de la pedagogía de la enseñanza y las actividades en clase que fomentan transformaciones en la acción docente.

Una de las reflexiones más importantes que surgieron con la implementación de la actividad tiene que ver con la forma de enseñar el inglés a los estudiantes y su respuesta al aprendizaje. Generalmente, en las escuelas se observa una práctica de enseñanza tradicional, situada en el aula de clase, donde el contenido se trabaja enfocado en la gramática con resultados pobres de aprendizaje.

En la implementación de las actividades se utilizó el Método de Aprendizaje del Inglés Basado en Juegos, creando una experiencia de aprendizaje recreativa, interactiva y social, que fue muy positiva para los participantes tanto en su proceso de aprendizaje del inglés como en sus emociones y socialización. Se comprobó la teoría de Vygotsky acerca del juego como una estrategia de aprendizaje significativa que contribuye al aprendizaje favoreciendo la motivación, la concentración, la memoria, las emociones y la socialización:

El juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, puesto que no sólo contribuye al aprendizaje de una lengua, sino al desarrollo pluridimensional del individuo, ya sea a nivel social, ya que forma en valores y favorece el trabajo en equipo; a nivel tanto emocional como psicológico, puesto que fortalece la capacidad para expresar y manejar emociones; además incentiva la imaginación, la curiosidad, capta los niveles de concentración en los niños y afianza sus capacidades para resolver problemas. (García, 2007, p. 229).

Asimismo, se confirmó lo expresado por los autores Stephen y Krashen acerca de la importancia de la disminución de los filtros afectivos para mejorar el proceso de aprendizaje. Estos filtros afectivos son factores que dificultan el aprendizaje de una lengua como la desmotivación, la ansiedad, la falta de autoestima y confianza en sí mismo. (González, et al.,

2019, p. 7). Se pudo observar en los estudiantes esa disminución de los filtros afectivos por medio del juego en la enseñanza y la respuesta positiva al aprendizaje, la participación y la interacción. Por lo tanto, se requiere que la enseñanza de un idioma sea una actividad agradable y positiva para los estudiantes, que disminuya los filtros afectivos para que la enseñanza sea efectiva.

Los resultados de aprendizaje alcanzados con la implementación de las actividades fueron los esperados. Los estudiantes demostraron en el desarrollo de cada actividad la adquisición de vocabulario correspondiente a las actividades diarias, días de la semana y decir la hora en inglés. Demostrando al finalizar la actividad dominio de los temas en conversaciones simples.

Padres e hijos participaron motivados en la actividad y se pudo notar el avance en su aprendizaje, mostrándose participativos y con confianza en sí mismos. Se disminuyó significativamente esa barrera de timidez o miedo a equivocarse que experimentaron en las primeras fases de implementación. Por lo cual, se confirma que el juego es un excelente recurso pedagógico que promueve el desarrollo de habilidades afectivas, comunicativas y de aprendizaje. También el ambiente o lugar de aprendizaje es muy importante para que los estudiantes se sientan felices, motivados y se favorezca el aprendizaje.

Por otro lado, con la implementación de la actividad, también se tuvo la oportunidad de reflexionar acerca de los premios como refuerzo positivo para motivar y generar más participación, en contraste con el conductismo que trata de moldear la conducta, llegando a la conclusión de que el refuerzo positivo es eficaz si se utiliza de manera apropiada, de manera que no se pierda la motivación interna de los estudiantes en la participación de las actividades.

Entonces, teniendo en cuenta la experiencia positiva obtenida durante la implementación del diseño didáctico, la recomendación principal para todos los docentes es investigar más acerca de las nuevas pedagogías y metodologías de la enseñanza del inglés y atreverse a experimentar nuevas formas de enseñar el inglés en ambientes de aprendizajes que favorezcan la relajación, la recreación y el disfrute del aprendizaje para que los estudiantes estén más receptivos y participativos en su proceso de aprendizaje lo que contribuye a alcanzar las metas de aprendizaje de manera significativa.

Conclusiones

La implementación de la propuesta didáctica Aprendiendo las Daily Routines por medio de juegos para propiciar un aprendizaje del inglés divertido y significativo fue un ejercicio docente enriquecedor que permitió estudiar cómo a partir del diseño de actividades didácticas de aprendizaje basadas en juegos se puede promover el aprendizaje significativo del inglés, trabajando el tema Daily Routines (Actividades diarias) para satisfacer las necesidades de comunicación en inglés de los estudiantes de la comunidad Homeschooling de Cúcuta.

El diseño de las actividades se fundamentó en el Método de Aprendizaje del Inglés Basado en Juegos, lo cual favoreció un ambiente de aprendizaje significativo, participativo, interactivo y social, que permitió el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos y la disminución de los filtros afectivos observables en la actitud y habilidades de los estudiantes, su participación, emociones, socialización y resultados de aprendizaje.

Los estudiantes pueden identificar y comprender vocabulario relacionado con la hora, las actividades cotidianas, y los días de la semana en inglés, y también pueden tener conversaciones cortas acerca de estos temas en contexto con su vida real.

Los resultados fueron observables durante el desarrollo de la implementación de la propuesta, y se registraron todas las actividades utilizando videos, fotos y entrevista a padres y estudiantes que dan cuenta de los resultados obtenidos.

En este estudio se pudo comprobar la teoría de Vygotsky acerca del juego como una estrategia de aprendizaje significativa que contribuye al aprendizaje favoreciendo la motivación, la concentración, la memoria, las emociones y la socialización. También se confirmó la hipótesis de los filtros afectivos de los autores Stephen y Krashen acerca de la importancia de la disminución de la ansiedad, la falta de confianza en sí mismo, y la motivación para mejorar el proceso de aprendizaje.

La comunidad Homeschooling de Cúcuta manifestó sentirse satisfecha con los logros alcanzados y han solicitado la continuidad de este proyecto con la comunidad para satisfacer sus necesidades de aprendizaje de inglés comunicativo a largo plazo. Por lo cual se proyecta seguir investigando metodologías de enseñanza y planear e implementar actividades con esta comunidad.

En conclusión, este trabajo investigativo y prácticas pedagógicas fueron muy provechosos para promover la reflexión crítica acerca de las metodologías y actividades que se usan en clase para favorecer el aprendizaje del inglés en un ambiente de aprendizaje positivo que fomente la motivación y el disfrute del aprendizaje para contribuir de manera efectiva al logro de los resultados de aprendizaje.

Referencias

Aranda, Corral, Martín, E. M. (2020). Diarios de clase: estrategia para desarrollar el pensamiento reflexivo de profesores. redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/journal/834/83466582005/html/#:%7E:text=El%20diario%20de%20clase%20ser%C3%A1%20un%20instrumento%20facilitador,optimizar%C3%A1%20la%20pr%C3%A1ctica%20educativa%20%28Mart%C3%ADn-Cuadrado%2C%202017%3B%20Zabalza%2C%202011%29.>

Balvo, J. (2010). Formación en competencias investigativas, un nuevo reto de las universidades. Universidad Nacional Experimental del Táchira.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/7405/6040>

Baquero Másmela, P. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas.

<https://www.redalyc.org/pdf/956/95604902.pdf>

Beillerot, J., Blanchard, C. y Mosconi, N. (1998). Saber y relación con el saber. Buenos Aires: Paidós

Bustamante. A. (2006) Educación, compromiso social y formación docente. Revista Iberoamericana de educación. (37). Publicación editada por la OEI.

<https://rieoei.org/historico/jano/opinion16.htm>

Chacón, M. (2006). La enseñanza reflexiva en la formación de los estudiantes de pasantías de la carrera de Educación Básica Integral. <http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0625107-120634/index.html>

EF Education First (2021) El ranking mundial más grande según su dominio del inglés.

<https://www.ef.com.co/epi/>

Ellie's Bookshelf (2021) What time is it: Song. <https://youtu.be/bWOU1rVDy58>

Evans, E. (2010). Orientaciones Metodológicas para la Investigación-Acción. Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica. Ministerio de Educación, República del Perú.

http://proyectosespeciales.upeu.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/06/MINEDUlibro-orient_metod_investigacionaccion-EVANS.pdf

Garcia, E. (2007). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso «B», del CEDIT Jaime Pardo Leal.

Ciencia Unisalle. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/451

García, I. y Rubio, A. (2013) El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169-

185 (2013). http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Garrido, S. (2013). Hacia una resignificación de la Didáctica – Ciencias de la Educación, Pedagogía y Didáctica. Una revisión conceptual y una síntesis provisional.

<https://doi.org/10.17227/01212494.39pys117.139>

González, D. et al (2019). El papel del filtro afectivo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través del método basado en el proyecto en estudiantes de la escuela secundaria de una escuela en Colombia. Revista Boletín Redipe, 8(8), 153–167.

<https://doi.org/10.36260/rbr.v8i8.808>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. L. (2006). Metodología de la investigación.

https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf

Krashen, Stephen D. (1989). Language Acquisition and Language Education. United Kingdom:

Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática

Educativa de Andalucía. <https://www.redalyc.org/journal/834/83466582005/html>

Prentice Hall International. Little Songs. (2019). The morning routines song. Daily routines.

<https://youtu.be/VlkJRzAwgd0>

Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del

maestro investigador: evidencias y obstáculos. Educación y Educadores, (. 6), 91.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/529/622>

Restrepo, B. (2004) La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico.

Revista Educación y Educadores, (4) 45-55.

<https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Stenhouse, L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista

Investigación en la Escuela, 15, 9-15.

<https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/8658>

Velandia, R. (2008). The Role of Warming Up Activities in Adolescent Students' Involvement

during the English Class. Issues in Teachers` Professional Development, (10), 9-26.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-

[07902008000200002&lng=en&tlng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902008000200002&lng=en&tlng=en)

Vigotsky, L S. (1979a). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vigotsky (Ed.), El desarrollo de los procesos psíquicos superiores (pp. 141-158). Barcelona: Editorial Crítica.

Anexos

Retome los registros fotográficos de las unidades 7 y 8:

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/kbibarraa_unadvirtual_edu_co/Enuo4WPCQkVEgS3m
yJ8raVsBX1XLVuH00_h1B2MzxrhLCA?e=B48xDC](https://my.sharepoint.com/:f/g/personal/kbibarraa_unadvirtual_edu_co/Enuo4WPCQkVEgS3myJ8raVsBX1XLVuH00_h1B2MzxrhLCA?e=B48xDC)

Incluya el enlace del video diseñado en la unidad 5:

<https://youtu.be/yQz4twv4ldA>

Incluya los consentimientos informados:

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/kbibarraa_unadvirtual_edu_co/Egi37WRB48dKnEjzH
R1CDH8B0-Ou4IL6m9_PeiCAbd6EWA?e=ElzxF1](https://my.sharepoint.com/:f/g/personal/kbibarraa_unadvirtual_edu_co/Egi37WRB48dKnEjzHR1CDH8B0-Ou4IL6m9_PeiCAbd6EWA?e=ElzxF1)