

**Propuesta didáctica basada en los juegos de roles para fortalecer el desarrollo de la habilidad sociolingüística del inglés, con el fin de disminuir el nivel de ansiedad que provoca interactuar en este idioma, con los estudiantes de grado cuarto y quinto del colegio El Hato Sede La Victoria**

Karen Dayana Caro González

Tutor

Silvia Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

Choachí

2022

## **Resumen**

Esta investigación muestra como por medio de la construcción e implementación de una secuencia didáctica basada en los juegos de roles se contribuye al desarrollo las habilidades sociolingüísticas con los estudiantes de la escuela I.E.D El Hato sede La Victoria, siendo el juego la herramienta principal que disminuye la ansiedad y miedo, basados en las teoría de Krashen sobre el filtro afectivo; ya que dentro de la comunidad se presentan altos índices al momento de comunicarse usando la lengua extranjera. La información encontrada se obtuvo mediante el método de observación participativa, donde se evidenciaron perfiles de aprendizaje, recursos y se realizaron análisis del contexto de cada estudiante determinando las fortalezas y debilidades, junto con encuestas y reflexiones las cuales fueron sistematizadas con el fin de evaluar la secuencia y determinar factores que influyeron o afectaron los resultados.

**Palabras claves:** Aprendizaje, Ingles, Ansiedad, Juegos, Motivación.

### **Abstract**

This research shows how with the construction and implementation of a didactic sequence based on role plays, it contributes to the development of sociolinguistic skills in the students of the I.E.D El Hato school, La Victoria, with the game being the tool that reduces anxiety and fear, based on Krashen's theory of the affective filter; since within the community, there are high rates when communicating using a foreign language. The information found was obtained through the participatory observation method, where learning profiles and resources were evidenced and analyzes of the context of each student were carried out, determining the strengths and weaknesses, together with surveys and reflections which were systematized to evaluate the sequence and determine factors that influenced or affected the results.

**Keywords:** Learning, English, anxiety, games, motivation.

## Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica .....	5
Pregunta de investigación.....	6
Marco de referencia.....	7
Marco metodológico .....	15
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica. ....	15
Metodología. ....	16
Producción de conocimiento pedagógico.....	22
Análisis y discusión.....	30
Conclusiones .....	34
Referencias .....	35
Anexos.....	38

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

En el municipio de Choachí Cundinamarca, junto al Parque Natural “Cascada La Chorrera” se ubica la escuela I.E.D El Hato sede La Victoria, la cual es una escuela unitaria que brinda educación desde preescolar hasta grado quinto. Debido a la cantidad de estudiantes han sido divididos por grados de la siguiente manera: grado preescolar y primero, grado segundo y tercero, por último, cuarto y quinto; Los alumnos no cuentan con un profesor especializado en la enseñanza del inglés, ya que son solo tres maestros los que deben enseñar todas las asignaturas; sin embargo, los estudiantes tienen contacto con la lengua inglesa desde que están en preescolar.

Las habilidades que más desarrollan son las gramaticales y la escritura, pero aun así no son suficientes para cumplir con el nivel que el gobierno propone cuando los estudiantes llegan a grado quinto.

Esta propuesta surge con el propósito de fortalecer una de las habilidades comunicativas, la sociolingüística; ya que los estudiantes a pesar de contar con un vocabulario y bases gramaticales que les permiten interactuar con otros estudiantes no lo hacen por ansiedad o temor a ser la burla de los demás.

Por otra parte, las clases de inglés no están diseñadas para desarrollar las habilidades comunicativas ya que como mencioné anteriormente los maestros tienen un conocimiento básico en el área, lo cual impide que se usen las estrategias adecuadas, además que el horario académico solo incluye tres horas de inglés a la semana, sin contar que se pueden perder clases debido a eventos institucionales o días festivos; Por otro lado, el regreso a la escuela después de dos años de estudiar en casa, ha traído desafíos relacionados con el comportamiento y la baja motivación lo que ha afectado la participación dentro del aula ya que cada estudiante se ha retraído o ha generado hábitos distintos en su proceso de aprendizaje.

### **Pregunta de investigación**

La mayoría de estudiantes de la Escuela La Victoria tienen creencias erróneas acerca de estudiar y aún más sobre el aprendizaje de una lengua extranjera, considerándolo algo complicado para las personas que viven en las zonas rurales ya sea por la falta de docentes expertos en el área o porque simplemente consideran que las personas que viven del campo no necesitan estudiar; debido a esto los estudiantes muestran cierto recelo a la participación en público o las conversaciones usando el inglés por miedo a ser juzgados o ser el motivo de burlas de sus compañeros ya que es algo que no se realiza a menudo en la escuela.

Por otro lado, dentro del aula de los grados cuarto y quinto se presentan problemas de convivencia. Basados en el contexto anterior y las necesidades que presenta esta comunidad surge la pregunta de esta investigación: ¿Cómo por medio de una propuesta didáctica basada en los juegos de roles fortalecer el desarrollo de la habilidad sociolingüística del inglés, con el fin de disminuir el nivel de ansiedad que provoca interactuar en este idioma, con los estudiantes de grado cuarto y quinto del colegio El Hato Sede La Victoria?

Mediante esta pregunta y el diseño de una secuencia didáctica se busca disminuir los niveles de ansiedad que provoca comunicarse en inglés y fortalecer las habilidades comunicativas; desmintiendo aquellas creencias sobre el aprendizaje del inglés a la vez que promueve la participación en los encuentros mediante el juego de roles, los cuales motivan a los estudiantes debido a que es una metodología que no se usa en la institución lo cual le brinda a la secuencia didáctica innovación; Además promueven la sana convivencia ya que se generan acuerdos, generando un ambiente de aprendizaje seguro y propicio para las interacciones sociales.

Las bases teóricas de esta pregunta de investigación son las de Krashen con el filtro afectivo y Vygotsky con su teoría sobre el juego como herramienta de aprendizaje.

### **Marco de referencia.**

Desde hace unos años el inglés se ha convertido en un idioma indispensable en ámbitos laborales y académicos; su adquisición no se da de la misma forma en entornos urbanos y rurales, debido a que la mayoría de escuelas unitarias rurales no cuentan con maestros especializados en inglés o internet, cuyo acceso contribuye al desarrollo de las habilidades como Speaking o Listening las cuales se pueden trabajar mediante el uso de plataformas o videos; esto ocasiona que se dejen de lado el desarrollo de las habilidades comunicativas o que sean más complejas para desarrollar.

El gobierno ha impulsado varios proyectos para contribuir al fortalecimiento de la enseñanza del inglés teniendo en cuenta todas las competencias necesarias (los DBA, Deberes Básicos de Aprendizaje); para que los estudiantes al finalizar el colegio salgan con el nivel B1 de acuerdo al Marco Común Europeo, pero aun así no son suficientes, ya que el aprendizaje de esta lengua se inicia en la secundaria porque es allí donde se encuentran los docentes licenciados en esta materia.

Teniendo en cuenta lo anterior y extrayendo los saberes y saberes hacer propuestos por el ministerio de educación, junto con la organización jerárquica de las necesidades desde lo prioritario hasta lo secundario de la comunidad se diseñó e incluyó estrategias adecuadas para que esta secuencia didáctica genere un impacto positivo ya que contribuye no solo a subir el nivel de competencia oral en inglés de los estudiantes, sino también al mejoramiento de la convivencia dentro del aula, e indirectamente a la calidad de vida de esta comunidad la cual se encuentra en una zona que es frecuentada por turistas extranjeros.

Fue indispensable determinar cuáles son las debilidades y fortalezas de cada uno de los miembros del grupo estudiantil; su nivel de competencia en inglés; detectar y mezclar talentos dentro del aula, para así disminuir las debilidades del otro en pro de mejorar la forma de implementación de la secuencia, es decir que mediante una observación y diagnóstico se

detectaron las cualidades de cada estudiante para así poder conformar grupos de trabajo, que a su vez trabajan en el fortalecimiento de sus valores y trabajo en comunidad; por ejemplo: al conformar parejas de trabajo; siempre recalando que cada persona tiene habilidades distintas, a pesar de no tener éxito en determinada actividad no quiere decir que sea fracasado, este tipo de reflexiones y actividades grupales son fundamentales para disminuir el filtro afectivo y generar confianza en los estudiantes; promover el apoyo dentro de los equipos que tienen un mismo propósito hace que cada estudiante note cual es la importancia de su talento dentro de la solución del problema planteado.

El diseño de las actividades fue innovador por la forma en la que se presentó la temática y la forma en la que se debían solucionar las actividades; permitió que el estudiante reflexionara sobre su proceso de aprendizaje cuando interactuaba con otros; ya que se transmitió seguridad tanto en los conocimientos teóricos como en el ambiente de aprendizaje ya que fue indispensable para captar su interés, dar credibilidad a la actividad y ganas de continuar su proceso de aprendizaje.

En la escuela rural Victoria, los estudiantes tienen clases de inglés desde que están en preescolar la metodología ha sido más individual y no se tenían claro cuáles eran los perfiles de los estudiantes ya que la adquisición no se daba mediante la resolución de problemas; debido a que los maestros no tienen amplio conocimiento en el área, aun así han contribuido al desarrollo de las competencias gramaticales y escritas que están consignadas en los DBA es por eso que antes de implementar se indagó acerca de los conocimientos previos, para así detectar cual sería el punto adecuado para iniciar.

En este caso las competencias comunicativas no han podido ser desarrolladas debido a que los maestros no poseen una fluidez al interactuar y el nivel de ansiedad (provocado por las creencias erróneas) que poseen los estudiantes al hablar en inglés dificulta aún más el proceso, es

por eso que el rol dentro de esta secuencia didáctica es enseñar para transformar las creencias o mitos que en ocasiones generan bloqueos y contribuir a la formación de cada estudiante; a través del conocimiento teórico, ayudar a reconocer las oportunidades que les ofrece su entorno tales como interactuar con personas extranjeras, que ha sido desaprovechada debido a la creencia errada sobre el aprendizaje de un segundo idioma lo cual produce altos niveles de ansiedad.

Mediante el desarrollo de la habilidad sociolingüística; la cual requiere algunos aspectos psicológicos, tales como el desarrollo de la confianza en sí mismo y el amor propio, que son características que influyen debido a que se producirán interacciones con otras personas dentro o fuera del aula de clase; si existen altos índices de ansiedad y miedo los estudiantes no van a interactuar, cuando deban enfrentar escenarios externos en los cuales necesiten comunicarse en inglés sus intervenciones van a ser mínimas ya que temen usar el idioma.

La acción de comunicarse con otros puede ser traumática debido a factores como la baja autoestima, la falta de confianza en sí mismo, pánico escénico, debido a haber sido víctima de burlas o rechazos. En un idioma extranjero los índices de ansiedad pueden ser mayores por el temor de ser avergonzados en público, ya que no se tiene dominio de la lengua y el uso de su lengua materna es limitado, es por eso que la expresión y comprensión son las habilidades más afectadas. (Allwright y McMillan Baley, 1991). Por esa razón, esta propuesta didáctica está basada en los juegos de roles, ya que son una estrategia elemental que brinda seguridad en los estudiantes ya contiene una mayor motivación e interés, les permite participar de manera desinhibida ayudándoles a interiorizar y asimilar los conceptos de una manera más realista, (Lozano, 2014), no se sentirá la presión ya que están realizando una actividad que les gusta, jugar con sus compañeros; además que según Quezada, (Quezada, 2011) “el juego mejora las experiencias educativas de los estudiantes, ya que promueve su pensamiento crítico, fomenta el

desarrollo de competencias de comunicación oral y escritas” (p. 6), lo cual es el propósito de esta propuesta.

El juego de roles demanda que el docente sea el mediador entre los estudiantes y las situaciones problema basadas en su entorno real, las cuales deberán ser resueltas usando la segunda lengua; es por eso que la práctica dentro del salón de clase se considera el espacio seguro en el cual los estudiantes pueden cometer errores, arriesgarse a interactuar e incrementar la confianza en sus habilidades. Les corresponde a los docentes de hoy diseñar y proponer espacios donde los problemas, necesidades e intereses de los estudiantes sean el eje del proceso de formación, apoyados en las herramientas de la comunicación (Puren, 2004; Area-Moreira, 2017) ; mediante charlas y ejercicios se apoyó la disminución de ansiedad o pánico al hablar en público; fue indispensable ser creativo debido a que para algunos estudiantes salir a hablar en público puede ser difícil, independientemente si su discurso será en su lengua materna o en inglés, es por eso que evitan u omiten desarrollar determinadas actividades tales como participar en obras de teatro, exposiciones o realizar lecturas en voz alta.

El juego puede cambiar la percepción del inglés de ser complicado a sencillo, el dinamismo que ofrece contribuye a la memorización de vocabulario o conceptos propios del idioma. Siguiendo la teoría de Krashen sobre el filtro afectivo, a mayor nivel de ansiedad y baja autoestima dentro del aula, la participación va ser mínima y las posibilidades de adquirir una lengua serán bajas; pero si el filtro afectivo es bajo hay más posibilidades de que se dé la adquisición (Krashen, 1982), es misión de la secuencia provocar que el estudiante baje ese filtro afectivo para así incrementar las participaciones dentro del aula. Además, que el juego enseña a controlar el cuerpo, los sentimientos y resolver problemas emocionales que le permiten aprender a ser un ser social y a ocupar un lugar dentro de una sociedad (Crespillo, 2010), este aspecto es fundamental debido a los problemas de comportamiento que se presentan en el aula de los grados

cuarto y quinto de la escuela La Victoria; mediante el juego los estudiantes podrán ir construyendo una sana convivencia y desarrollando valores como el respeto, la tolerancia, la empatía entre otros, mientras adquieren una segunda lengua.

Según (García, 2007, mencionado por Castrillón, 2017)

Aprender inglés en un espacio lúdico didáctico además de fortalecerlos, permite que los estudiantes se habiten a una segunda lengua, se identifiquen con ella y se sientan más seguros de demostrar sus habilidades, las valoren disfruten y reconozcan las oportunidades que tendrán con relación a su desarrollo profesional, intercultural y calidad de vida” (p.91)

El diseño del ambiente de aprendizaje omite los detalles mencionados anteriormente ni podrá ser el mismo en todas las zonas, (en este caso rurales), debido a que existen contextos diferentes; la falta de algunos recursos (computadores, grabadoras o televisores, aulas en mal estado etc.), y que los conocimientos y metodologías no son iguales; Para evitar el desapego del aprendizaje, es necesario incluir la “vida real” al diseño del material disciplinar o académico, ya que es una de las principales razones por las cuales los estudiantes pierden la motivación y el interés por adquirir nuevos conocimientos al percibirlos como inútiles en su vida diaria. De acuerdo al modelo pedagógico constructivista es necesario realizar ajustes para lograr el objetivo principal, el cual es transmitir conocimientos significativos que contribuyan a la construcción de su pensamiento crítico y reflexivo, tal como lo afirma Novak (1988):

Se busca el desarrollo psicológico del individuo, realizando actividades de socialización con otros y su medio para lograr su crecimiento integral particularmente en el plano intelectual y en su intersección con los aprendizajes, los cuales deben ser relevantes y que den respuesta a los intereses, necesidades y problemas de los estudiantes, logrando llamar su atención y así como lo presentado a su interés le pueda ser significativo. (p. 117-134)

Para que vayan construyendo una realidad mejor para ellos y su entorno. Como no siempre las estrategias y recursos funcionan es importante tener la capacidad de improvisar y

adaptarse a la situación para cumplir con el objetivo, reconstruyendo los materiales de acuerdo a la realidad de los estudiantes para desarrollar sus habilidades.

La sistematización de la investigación contribuiría a la formación profesional de manera integral, ya que permitirá observar la problemática actual de la comunidad y a la vez reflexionar sobre el desempeño durante la práctica; ver cuáles son las fortalezas y debilidades durante su desarrollo, lo cual somete este proceso a la crítica consistente que se construye y deconstruye permanentemente, lo cual genera el conocimiento pedagógico sistemático (Restrepo,2004) Además, mediante este proceso se puede profundizar en las problemáticas de cada uno de los miembros, reconstruyendo prácticas antiguas las cuales se pueden cambiar, renovar o retomar dependiendo de los resultados obtenidos y que tan satisfactorios han sido para la comunidad.

La inclusión de análisis estadísticos brindará una evidencia del éxito o no de esta sistematización, cuyos resultados serán usados para crear propuestas de trabajo que en realidad suplan las necesidades y contribuyan a superar las dificultades. También es importante contar con las retroalimentaciones de los demás miembros del grupo para así perfeccionar el proceso y las técnicas usadas durante la implementación, es decir que en este estudio se tendrá en cuenta los distintos comportamientos obtenidos durante la observación del grupo durante el desarrollo de las actividades, ya que se trabaja con un aspecto social que en cada estudiante se desarrolla de manera distinta.

Para consignar los resultados se usará el diario de campo, porque permitirá llevar un registro de las actividades realizadas y como los estudiantes asimilaron el material diseñado, además brinda la oportunidad de reflexionar y observar críticamente la práctica pedagógica; por lo tanto, es una herramienta auto-evaluativa que brinda una guía para modificar aspectos de las actividades y momentos que no cumplen con el objetivo o no suplen las necesidades de los estudiantes.

Por medio del diario de campo se puede re diseñar las actividades, tratar de innovar cada encuentro, para que sea más interesante para los estudiantes; es muy frecuente en los profesores novatos o aprendices de docente durante la práctica pedagógica ya que se enfrenta por primera vez lo teórico con el entorno real de las instituciones educativas.

Siguiendo esta línea comparativa de la teoría y la practica en el lugar, el desarrollo de algunas actividades puede ser realidad versus expectativa ya que de acuerdo al diseño de cada momento se tienen visualizaciones sobre como los estudiantes van a actuar y reaccionar dentro del encuentro y la forma en la que los recursos van a aportar; pero al momento de llegar al sitio de práctica y enfrentar la comunidad pueda que el resultado sea totalmente distinto, debido a otros factores como la actitud, el tono de voz y el trato con los estudiantes que no están explícitos en la teoría pero que juegan un rol fundamental en el éxito o fracaso de la actividad.

Por tal razón, los primeros contactos en un aula son muy enriquecedores para el profesor en formación o profesor investigador; ya que ponen a prueba su vocación y habilidades mientras se conocen las personalidades y formas de trabajo de cada estudiante, esto facilita la identificación de un perfil de aprendizaje dominante en el grupo, el cual va dar una guía para saber cómo manejarlos, que motivaciones internas y exteriores pueden ser usadas, también influye en el lugar del desarrollo de cada momento; ya que si el grupo se distrae con facilidad lo más factible seria mantenerlos en espacios donde no haya distracciones, por ejemplo, las actividades en exteriores no se podrían realizar, porque provoca que el estudiante se disperse y no interactúe de forma adecuada en el momento, lo cual se consignaría en el diario de campo como experiencia del trabajo con los estudiantes, dejará una evidencia que motivará a seguir buscando cambios en la planeación realizada para los próximos encuentros con el propósito de que sean exitosos y significativos.

Es prioridad contribuir al desarrollo de sus habilidades mediante actividades que les sirvan y aporten a su vida cotidiana, como el hecho de tener la habilidad de dar a conocer su punto de vista a los demás, mientras se refuerzan y ponen en práctica los valores necesarios para vivir en comunidad. Por medio de cada actividad ellos deberán explotar su creatividad, responsabilidad y autonomía para ir cumpliendo con los objetivos propuestos en cada planeación ya que se requiere compromiso de parte de los estudiantes para lograr resultados exitosos.

Es importante socializar los objetivos con los estudiantes debido a que cada uno tiene sus propias metas, unificarlos durante el proceso y fijarlo como un estándar de calificación del éxito del proceso, ya que genera la apropiación por parte de los estudiantes, brinda una satisfacción personal que compromete aún más a las personas involucradas ya que no serán impuestas sino que serán la compilación de propuestas que brindará una buena acreditación a las estrategias implementadas en los encuentros.

## **Marco metodológico**

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

Dentro de esta investigación, es importante llevar un diario de campo ya que por cada experiencia consignada en este formato se podrá re leer y analizar aspectos específicos que fueron planteados antes de la practica pedagógica; de acuerdo con Medina las interacciones en el salón de clase junto con la reflexión son características de la docencia que impulsan innovaciones educativas, (Medina et al, 2010) , para así determinar si fueron exitosos, o si hubieron modificaciones debido a las condiciones en las que se desarrolló la actividad.

En caso de no haber podido implementarlos justificar por qué y así corregir errores o modificar las estrategias usadas en los encuentros, ya que pueden haber aspectos que fallaron dentro de la implementación como el manejo del tiempo durante el desarrollo de las actividades, o el manejo de la disciplina que puede afectar considerablemente la convivencia dentro de la clase, tal como Domingo y Gómez lo describen permite reflexionar sobre la práctica, lo cual sirve como proceso formativo, cuya base es la experiencia personal y profesional que contribuye a la mejora y actualización del docente, (Domingo y Gómez, 2014).

Tener diarios de campo brinda una guía o un espejo para realizar ajustes en el siguiente encuentro como ocurrió dentro de esta secuencia, ya que gracias a el análisis y reflexión de encuentros pasados junto con la experiencia se generan nuevos conocimientos que dirán cómo actuar de manera adecuada ante la situación problema, para adaptar aún más el contenido al contexto de los estudiantes enriqueciendo el ambiente de aprendizaje, y evitando que se repitan inconvenientes pasados; es por eso que es necesario interiorizar estos resultados y no dejarlos de lado ya que brindan una serie de estrategias y soluciones rápidas que permite conseguir mejores resultados o llevar la investigación cada vez más lejos.

## **Metodología.**

Esta investigación se va a realizar mediante la observación participante: “El investigador se involucra dentro de los procesos de quienes observa, y éste es plenamente aceptado, por lo tanto, se estima que lo observado no se ve afectado por la acción del observador.” (Padua, 1987) porque la implementación implica vincularse con la comunidad durante el desarrollo de sus competencias sociolingüísticas.

La observación permitirá reconocer el impacto que tiene el juego dentro del aprendizaje del inglés junto con la transformación del ambiente en el aula; Observando sus comportamientos durante los momentos de la propuesta pedagógica para evidenciar si la ansiedad ha disminuido o no. Esta investigación será analizada de forma cualitativa, donde se revisarán factores como la actitud, la opinión de los estudiantes y el maestro a cargo, con el fin de crear nuevas estrategias que podrán contribuir a la vida de los estudiantes ya que sus familias hacen parte de la economía verde de la vereda; con el equipo de trabajo el cual está compuesto por el maestro a cargo del grupo y los estudiantes de los grados cuarto y quinto.

La secuencia didáctica está basada en el juego de roles, es una estrategia innovadora en la institución que va a ser implementada debido a que la metodología es tradicional. La enseñanza del inglés está basada en gramática y escritura; esta estrategia es adecuada para superar la problemática de la comunidad debido a que “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (Martín, 1992) esto les permitirá a ellos interactuar en un ambiente seguro, disminuirá la ansiedad y los motivará a participar durante los momentos propuestos dentro de la secuencia didáctica, además la inclusión de disfraces les incentivará la curiosidad e incrementará las ganas de participar y poner a prueba sus habilidades

sociolingüísticas, ya que les puede servir como un escudo ante la presión social que implica hablar en público.

Los estudiantes al ser envueltos en estas actividades van a apropiarse del proceso; el uso constante del inglés junto una buena presentación, dentro del aula promoverán pensamientos de afecto hacia el inglés; lo cual incrementara el interés, aspectos como la autonomía (ya que no se quedarán únicamente con lo aprendido dentro del aula) también querrán investigar por cuenta propia para mejorar sus habilidades, con el fin de poder participar en el siguiente encuentro.

Además, querrán darle su propio toque al juego, incluir características de su personalidad o preferencias lo que propicia un ambiente más natural y libre en el cual el estudiante podrá incluir las intervenciones necesarias, compartir detalles de su vida o experiencias con sus compañeros fortaleciendo lazos de amistad y compañerismo mientras van adquiriendo la lengua extranjera. Insisto mucho en el desarrollo del afecto hacia el idioma ya que es un factor fundamental en esta secuencia, dependiendo de las percepciones y pensamientos de los estudiantes dependerá el éxito de la misma, como lo argumenta Vygotsky citado en el artículo de Rueda: (Vygotsky, 1989, citado en Rueda, 2014)

La adquisición y perfeccionamiento de la lengua materna del niño le ayuda a aprender el idioma inglés porque no interfiere en este proceso. Cuando las dos lenguas (la primera o materna y la segunda) tienen valores afectivos, culturales y sociales, los niños construyen sus aprendizajes y desarrollan habilidades de comprensión en el diario vivir del aula, donde interactúan e intercambian experiencias y juicios. La determinación del desarrollo cognitivo, según este autor, proviene de la relación entre el estudiante y su pensamiento. (p. 24)

La construcción de afecto y valores implica que el ambiente dentro del aula sea bueno y seguro para cada uno de los estudiantes. En la comunidad en estudio ha habido ciertas dificultades de comportamiento por lo cual fue necesario recurrir a distintas estrategias como

reuniones de padres o charlas individuales para mejorar estos problemas de convivencia; un propósito adicional que tiene esta secuencia es contribuir a esa sana convivencia a lo largo de su implementación, mediante la construcción de acuerdos entre la docente, propuestos por los estudiantes, posteriormente firmados vincularan directamente a todos; dentro de cada momento van a estar presentes promoviendo siempre el uso de los valores tales como la cooperación, solidaridad, tolerancia y empatía por el otro.

Estar directamente envueltos permitirá la creación de experiencias significativas que les ayudará a la adquisición de conocimientos y favorecerá la memorización de vocabulario, además que las situaciones planeadas pueden conducir a una reflexión grupal de su comportamiento, es esencial ir recalcando la parte humana en los estudiantes ya que la comunicación es algo propio de los seres vivos y una herramienta indispensable para coexistir.

El juego, dentro de esta secuencia didáctica es usado como la herramienta que elimina la presión de ser evaluados de perder o ganar una buena calificación, a pesar de que sean evaluados todo el tiempo por medio de la observación de su actitud o desempeño; en ocasiones al realizar exposiciones o pasar al frente generaría más tensión ya que la atención del grupo y del docente está enfocada directamente en ellos, los nervios y la ansiedad podrían afectar el desempeño real que posee cada estudiante porque estarán atentos a los errores o críticas de sus pares; dentro de los juegos todos estarán al mismo nivel.

Cuando el niño ingresa a la escuela el juego adquiere nuevos significados, ya que, a través de éste, se desarrollan habilidades psicológicas, físicas, morales e intelectuales. En nuestra experiencia como docentes de idiomas de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, implementamos en nuestras prácticas actividades lúdicas como una de las principales estrategias didácticas que ayudan a los alumnos a obtener una mayor comprensión y asimilación de los contenidos de estudio. Hemos comprobado que la inclusión del juego en la práctica no sólo

favorece la autoestima y la autorrealización, sino que también afianza los valores.” (Decroly, 1998 citado en Rueda, 2014 p.25).

Siguiendo a Decroly, ha sido útil implementar un juego de iniciación, que incluye mímicas y requiere una respuesta física, esto permite organizar a los estudiantes, enfocarlos en la actividad e indicarles de manera indirecta que ha llegado el momento de iniciar el encuentro y que no hay espacio para otros asuntos, se observan valores al momento de que un estudiante haya olvidado la dinámica del juego, sus compañeros lo ayudaran o pedirán respeto; por último la adquisición de vocabulario es interactivo y las repeticiones pueden durar más tiempo sin que los estudiantes se dispersen.

Dentro de las interacciones no se podrán evaluar las habilidades de escucha y habla por separado ya que, escuchar y hablar son procesos interdependientes del lenguaje oral que deben enseñarse y evaluarse de manera integrada, (O'Malley & Valdez 1996), dentro del proceso de intercambio de información se va a requerir la comprensión por parte del receptor que deberá brindarle una respuesta al interlocutor; Es por eso que dentro de la secuencia didáctica se denota a la interacción (pregunta y respuesta) en ambientes “naturales” y no de forma individual debido a que en esa modalidad solo se estaría memorizando el discurso y no habría espacio para lo que demandada la sociolingüística la cual según el MEN (2006) se refiere:

Al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento.) (p.12)

Con base a lo anterior, proponer distintos contextos reales que dentro del aula como una simulación que usa los juegos de rol como una forma de vincular directamente a los estudiantes en la resolución de un problema, cuya solución se encuentra usando la comunicación dentro el

grupo (sin dejar a un lado las diferencias que pueda tener la población, por ejemplo estudiantes extranjeros); le dan una credibilidad a la importancia de aprender una segunda lengua, demuestra que no es difícil y que tampoco hay que tener miedo a interactuar con otros. Esta secuencia, será muy útil para la comunidad ya que por su ubicación geográfica al ser turística llegan personas extranjeras, algunas familias de los estudiantes tienen locales donde saber inglés les da una posibilidad de mejorar su calidad de vida.

Retomando la pregunta de esta investigación: ¿Cómo por medio de una propuesta didáctica basada en los juegos de roles fortalecer el desarrollo de la habilidad sociolingüística del inglés, con el fin de disminuir el nivel de ansiedad que provoca interactuar en este idioma, con los estudiantes de grado cuarto y quinto del colegio El Hato Sede La Victoria? Se diseñó la secuencia implementada llamada “El juego de conversar con mis amigos”; se tuvieron en cuenta aspectos que mencioné anteriormente el contexto, las necesidades y el nivel de inglés del grupo. Con ayuda del diario de campo se pudieron realizar ciertos ajustes a lo largo del desarrollo del momento adaptando cada vez más el contenido a las necesidades verdaderas de la comunidad.

Esta secuencia, está compuesta por tres actividades cuyo objetivo en común es promover el aprendizaje del inglés a través del juego mientras se va construyendo un ambiente de aprendizaje sano, cada una posee dos momentos los cuales están compuestos por cuatro etapas: *warming – up (calentamiento)* en esta etapa se realiza un pequeño juego que ayuda a los estudiantes a concentrarse en la clase, *inicio* en esta etapa la docente presenta el tema a los estudiantes, luego sigue el desarrollo donde los estudiantes realizan los juegos o talleres propuestos y por último está el final, en este espacio se evalúa el conocimiento adquirido y se promueve la reflexión sobre el aprendizaje, se observa el comportamiento y actitudes hacia las actividades realizadas, los saberes trabajados son: Responder a preguntas personales como nombre, edad, nacionalidad y dirección, con apoyo de repeticiones cuando sea necesario y

Responder preguntas sobre mis gustos y preferencias, por otro lado el saber hacer es: Participar en conversaciones cortas usando oraciones con estructuras predecibles, estos saberes fueron tomados de los derechos básicos de aprendizaje del ciclo perteneciente a los grados cuarto y quinto, fueron elegidos ya que pertenecen a la sociolingüística.

### **Producción de conocimiento pedagógico.**

Al realizar investigaciones es necesario contar con métodos ya sean directos o indirectos (observación participativa – no participativa, etc.) con la comunidad en estudio, ya que cada una contiene características y aspectos únicos que requieren formas específicas de estudio para obtener los resultados y análisis necesarios para descubrir nuevos aportes que podrían contribuir a nuevas investigaciones o realizar ajustes, como en el caso de la secuencia didáctica implementada en la cual se iban realizando ajustes de acuerdo a lo observado en los encuentros con el fin de llegar a los objetivos propuestos.

A pesar de que existen investigaciones sobre el aprendizaje del inglés a través de los juegos de roles o tener una pregunta de investigación similar, el contexto y cultura cambian rápidamente debido a la sociedad del conocimiento la cual se ha convertido en la clave en algunos aspectos de la educación tal como lo argumenta Méndez junto con otros autores

juega un rol importante ante las nuevas realidades que viven las instituciones universitarias en lo concerniente a las actividades de docencia, extensión, investigación y gestión; con relación a su posibilidad y capacidad de almacenar, transformar, acceder y difundir información, donde el talento humano es factor fundamental, para el cual se deben promover procesos de aprendizaje permanente que permitan modificar los hábitos de trabajo y conduzcan a enfrentar con éxito los desafíos presentes y futuros (p. 74)

Estas modificaciones han provocado cambios en la relación del maestro con el estudiante y sus respectivos roles dentro del aula, lo cual obliga a los docentes a renovarse y buscar nuevas formas de aprovechar estas herramientas que enriquecen el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

La formación de un docente ya no se puede limitar a copiar a otro docente más antiguo durante las clases, (este fenómeno fue muy común en las escuelas normalistas de varios años atrás, mediante la técnica artesanal la cual demandaba hacerse a imagen y semejanza de otro

maestro, quien le dirá que hacer y cómo hacerlo (De Tezanos, 1985) a medida que pasa el tiempo algunas estrategias se van quedando cortas al momento de suplir las necesidades del grupo, como es el caso de esta población la cual se ha regido por el método Grammar Based (método basado en el aprendizaje del inglés a través de la gramática), el cual en la actualidad ha sido reemplazado o complementado con métodos que promueven el desarrollo de las habilidades comunicativas, las cuales poseen estrategias como la inclusión de audios, videos, discusiones dentro del aula y simulaciones ya sean propuestas mediante los juegos de roles.

El uso de la lengua involucra cuatro habilidades que debe dominar un individuo para tener una comunicación eficaz, las cuales son hablar, escuchar, leer y escribir (Cassany et al. 1998). Algunos docentes prefieren una en especial, ya sea porque consideran que es la adecuada para la comunidad o la que en su punto de vista es la más completa, por lo tanto, es la que le sugieren al docente en formación para que diseñe sus clases y materiales, cuando se plantea una nueva estrategia se genera una innovación, que contribuirá en la práctica del docente experimentado tanto como el docente en formación; tal como ocurrió dentro de la implementación de los juegos de roles en la escuela La Victoria, el docente a cargo empezó a utilizar algunas expresiones y formas de organizar a los estudiantes como parte de su clase, lo cual enriquece la educación; es por eso que es esencial permitir el cambio de estrategias y evitar la imitación en el desarrollo de las clases, para así dar paso a la evolución y exploración de nuevas maneras de desarrollar las competencias orales de los estudiantes.

Cuando un docente novato llega al aula a proponer nuevas actividades pueden ser un escándalo o pérdida de tiempo para el docente experimentado, porque el docente dentro de su proceso ya ha adquirido aprendizajes y estrategias que en su momento fueron muy útiles para contribuir al aprendizaje de los estudiantes, ya que venían de ciertas tradiciones consignadas en un manual de practica que comprendían ciertos momentos que tecnicaban la enseñanza como

oficio metodológico, entonces socialmente se reconocía al maestro por el saber desarraigado de lo cultural y social que hacían de su oficio un instrumento de enseñanza (Zuluaga, 1987); algunas temáticas se han renovado o incluido para desarrollarse de otras formas que cumplen el mismo objetivo. Es en estas ocasiones donde se puede hablar de la adquisición y producción de un conocimiento pedagógico nuevo, es posible que durante el periodo de estudio del docente experimentado se presentara el conocimiento alejado a la realidad social y cultural del estudiante; por ejemplo los materiales brindados por el Ministerio de Educación Nacional para la enseñanza del inglés años atrás, que estaban basados en la cultura inglesa o americana dejando de lado la cultura colombiana, los cuales en la actualidad han sido corregidos gracias a investigaciones y la constante evaluación del contenido curricular; lo mismo sucede con el desarrollo de las habilidades orales en la comunidad participante de este estudio, los juegos de roles no eran considerados una estrategia, ya que el aprendizaje del inglés se enfocaba en la repetición de expresiones dentro del aula dejando de lado el manejo de la ansiedad y pena.

Es totalmente ingenuo creer que el conocimiento es estático y por ende se adquiere de la misma forma todo el tiempo, no es posible ya que los recursos al igual que la educación se han renovado la adquisición de lenguas extranjeras poseen más herramientas que permiten el contacto directo con la lengua, lo cual contribuye al desarrollo del pensamiento crítico de acuerdo al contexto actual en el cual vive cada estudiante, el rol del estudiante pasa de ser pasivo a activo dentro del proceso.

No sería correcto que un maestro en formación repita exactamente los mismos procesos que un maestro experimentado, debido a que dentro de su criterio existen algunas cosas con las cuales no está de acuerdo debido a cambios en el rumbo del objetivo de una práctica o a que no son los objetivos que él o ella quieren lograr durante el ejercicio de su profesión, además que seguir exactamente los mismos pasos de alguien mas no solo corta la innovación si no también

anula el criterio propio para decidir sobre qué hacer, como hacerlo y que obtener de la práctica o investigación realizada a determinado grupo de personas, tal como sugieren Munevar junto con otros autores:

la práctica investigativa adquiere significado cuando proporciona elementos que ayudan a descubrir las causas de los problemas que se trabajan en el aula, los cuales permiten que el maestro enfrente la dinámica de transformación que le permita abrirse a una experiencia distinta” (Munevar et al. 2000).

Por otro lado, se debe tener conciencia sobre que contexto se está observando, cuáles son las problemáticas que rodean a la comunidad analizada y en vez de copiar todo tal cual, realizar ciertas comparaciones de los datos obtenidos con estudios realizados previamente en situaciones similares, para poder continuar construyendo nuevas soluciones de acuerdo a los cambios que se han provocado por la evolución del pensamiento y percepción de cada individuo perteneciente a la comunidad.

El saber pedagógico se construye desde la experiencia que enfrenta el docente dentro de su práctica pedagógica, ya que por medio de ella el docente adquiere nuevos conocimientos que contribuyen al mejoramiento de su desempeño dentro del aula, aportando nuevas estrategias y actividades que podrá usar con otros grupos. Dentro de esta propuesta los juegos de roles contribuyen junto con las estrategia del filtro afectivo, que de acuerdo con Krashen es necesario que se disminuya para que las posibilidades de adquirir la lengua sea mayor e incrementen los niveles de creatividad y autonomía (Krashen, 1981); por otro lado, tenemos la estrategia activa que incluye el factor lúdico, el cual permite que los estudiantes interactúen directamente con el entorno que lo rodea; (Kelly,1955 citado en Pro Eduka); “el estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo” (p.11) los espacios que propicia esta propuesta permite que los estudiantes vayan construyendo su

aprendizaje por medio de interacciones las cuales serán usadas para la resolución de problemas donde la comunicación es la única vía para solucionarlo.

Las planeaciones de cada encuentro brindan una guía y los resultados esperados del encuentro, pero al momento de llevarlas a cabo, factores externos pueden afectar el resultado. En la implementación dentro del aula algunos momentos no serán “exitosos” debido a que los estudiantes pueden percibir ese juego como muy infantil para su edad y decidan no participar, esta reacción generará una experiencia para el docente, el cual tendrá que buscar otras opciones para atraer de nuevo el interés de los estudiantes, aquí se genera un nuevo conocimiento o innovación, ya que se convierte en una nueva necesidad por suplir, en este caso agregarle un grado de complejidad al juego para que los estudiantes participen o reciba una sugerencia por parte de los estudiantes para enriquecer la actividad.

Por otro lado, dentro de la práctica se adquieren habilidades necesarias para una transmisión de conocimiento clara, tanto los juegos como otras metodologías requieren crear acuerdos los cuales construyen la sana convivencia, es indispensable tener un buen manejo para que no se desvíen los objetivos de cada actividad; se debe estar muy atento a la duración de cada actividad debido a que los estudiantes después de determinado tiempo pierden el interés, incluir estrategias auxiliares como la Respuesta Física Total (Total Physical Response, TPR) la cual incluida dentro de cada actividad, ya sea de forma directa o indirecta permite atraer la atención de los estudiantes cuando están distraídos.

Esta propuesta pedagógica trabaja con una parte del currículo que plantea el Ministerio de Educación Nacional para la enseñanza de lenguas extranjeras el cual encierra varios aspectos como el pensamiento crítico, estrategias de comunicación. La competencia sociolingüística que se define dentro del modelo de la siguiente forma “se refiere a la caracterización de las condiciones que determinan qué enunciados son apropiados en ciertas situaciones y determinan el

registro, variedad dialectal y referencias culturales (Canale y Swain, 1980) hacen parte del componente pragmático del currículo. La articulación curricular que surge dentro de esta propuesta es interdisciplinar ya que por medio de las problemáticas presentadas se van a revivir problemáticas vividas en la comunidad donde los estudiantes pondrán a prueba sus valores y su pensamiento crítico para luego reflexionar sobre las decisiones tomadas durante las interacciones.

Dentro del currículo y las actividades es bueno mantener una constante observación a los estudiantes, ya que puede haber factores internos que impiden el buen desempeño dentro del aula, por ejemplo; problemas personales o con otros compañeros, estos aspectos resaltan el lado humano tanto del docente como de los estudiantes, insisto en el reconocimiento de estas problemáticas ya que es propio del filtro afectivo estrategia fundamental en esta secuencia.

Por otro lado, sistematizar las experiencias dentro del aula, para mejorar cada día tanto el desempeño del docente como la calidad de las actividades desarrolladas dentro de cada momento; los diarios de campo son el mejor aliado para construir un mejor aprendizaje a futuro, cada encuentro con los estudiantes aporta una experiencia que edifica poco a poco la forma de enseñar del docente, brinda perfiles que poseen cada grupo lo que concederá al docente saber cuáles son las más indicadas y que actitudes tener frente al grupo el registro de estas experiencias contribuyen a la evaluación de la misma generando así un progreso.

Los aportes de la propuesta pedagógica son desarrollo de la habilidad comunicativa; la cual contiene problemas basados en la realidad de la comunidad; los cuales surgirán por medio de la creación de problemas que son propios del entorno de la comunidad en estudio, donde los estudiantes solucionarán haciendo uso de la habilidad sociolingüística del idioma inglés por medio de los juegos de roles, observando y definiendo los factores que podrían amenazar al desarrollo de la propuesta.

La primer amenaza es la ansiedad y la falta de interés de los estudiantes hacia la adquisición de una segunda lengua, es por eso que la estrategia de Vygotsky sobre el aprendizaje significativo y la vinculación del juego en el aula, mediante estas dos estrategias lograré que los estudiantes se motiven y participen en todas las actividades, dentro de la secuencia además de los juegos de rol, se proponen acuerdos que mediarán el juego dando pautas de comportamiento esto hará que cada estudiante se apropie del encuentro y se sienta seguro en sus intervenciones en el aula, motivaciones externas como premiaciones, harán que el estudiante sienta amor por la lengua y agrado por aprender para que así su desempeño mejore.

Dentro de la secuencia didáctica se encuentra la articulación pedagógica de la ética, ya que comunicarse con otros requiere valores y comportamientos determinados; además que es fundamental para la creación del espacio seguro para la interacción ya que se tiene como prioridad los sentimientos de los estudiantes dentro del desarrollo de cada actividad, dentro de los acuerdos propuestos al inicio de cada momento se establecen determinados valores que no deben faltar en la interacción, que cuando no se cumplen serán automáticamente corregidos para evitar traumas u otro tipo de inconvenientes.

La habilidad vinculada propuesta es la sociolingüística ya que esta incluye la forma de comunicación dentro de un entorno específico, el cual puede variar dependiendo de la intención comunicativa y de los participantes, el grado de confianza con el receptor y el entorno; Además incluye normas de interacción que regulan la comunicación (M. Canale, 1983), es por eso que en cada encuentro tanto la docente como los estudiantes deberán ser personas que comuniquen cuáles son sus preferencias o que pidan información a los demás dependiendo en la situación-problema planeada en la secuencia didáctica, recalando al ser humano con buenos principios y valores que contribuye a la construcción de un ambiente sano para intervenir usando una segunda lengua.

Es importante para esta población ya que no hay docentes de inglés en la escuela primaria y la convivencia no es muy buena; el docente a cargo hace su mejor esfuerzo por suplir el vacío y realiza las actividades como el considera es mejor.

En base a esto, desde la comparación de los estándares básicos de aprendizaje con la realidad de esta institución, el análisis de la comunidad y desde mi reflexión, surgió un interrogante, ¿Cómo puedo contribuir al desarrollo de las competencias de esta población? Entonces, se convirtió indispensable lograr por medio de la secuencia didáctica que los estudiantes del grado cuarto y quinto hicieran uso del inglés para comunicarse, ya que no es muy común verlo en las instituciones públicas de Colombia, es ahí donde surge la pregunta de investigación, ¿Cómo por medio de una propuesta didáctica basada en los juegos de roles fortalecer el desarrollo de la habilidad sociolingüística del inglés, con el fin de disminuir el nivel de ansiedad que provoca interactuar en este idioma, con los estudiantes de grado cuarto y quinto del colegio El Hato Sede La Victoria?.

La propuesta pedagógica puede trascender en aspectos de convivencia escolar, ya que dentro de cada actividad se requieren valores como el respeto, la empatía y la cooperación para la construcción del ambiente seguro, que promueva la participación dentro del aula, esto también podrá contribuir a otras asignaturas y lugares, por ejemplo, el restaurante el cual tiene normas distintas al del salón de clase.

### **Análisis y discusión**

En este apartado se exponen los resultados obtenidos de la sistematización de las encuestas realizadas en la última actividad de la secuencia implementada, con el fin de evaluar el desarrollo y conocer la opinión de los estudiantes para evidenciar si hubo un cambio o no en su perspectiva acerca de su aprendizaje; a primera vista se concluye que el diseño de la secuencia fue adecuado, ya que se adapta perfectamente a la necesidad de la comunidad debido a que sigue una línea de estrategias que generan espacios académicos que contribuyen a la superación de problemáticas no académicas.

A continuación, se compartirán los resultados de la encuesta que evaluó la secuencia didáctica en la cual se indagó sobre aspectos como el uso de los juegos de roles, las estrategias, la opinión de los estudiantes antes y después de la implementación acerca del aprendizaje del inglés, el orden de las actividades y como fueron presentadas, como era la practica en casa y por último aspectos que la docente debería cambiar para una próxima implementación, dieciocho estudiantes respondieron a esta encuesta, en base a estos resultados surge el análisis de la misma.

La primera pregunta realizada en la encuesta fue “¿Consideras que los juegos de roles te ayudaron a eliminar la ansiedad que provoca interactuar en inglés? la respuesta fue sí, todos los estudiantes comentaron que mientras se divertían aprendían palabras, expresiones nuevas, que les había ayudado mucho; tal como se planteó al inicio de esta implementación basados en Quezada que percibe el juego como la herramienta que (Quezada,2011) “...mejora las experiencias educativas de los estudiantes, ya que promueve su pensamiento crítico, fomenta el desarrollo de competencias de comunicación oral y escritas” (p.6), se mejoró la experiencia del aprendizaje derrumbando creencias erróneas sobre lo difícil que puede ser hablar en inglés, los estudiantes produjeron resultados de comunicación exitosos de acuerdo a su nivel, en ocasiones tuvo que estar estrictamente supervisando ya que algunos estudiantes optaban por el lado más fácil, es

decir interactuar en español, es por eso que gracias a los acuerdos dentro del aula que dieron seguridad y me permitieron exigir el uso del inglés garantizando que no habrían burlas ni que nadie haría el ridículo, lo cual era el miedo principal en el grupo, tal como Allwright y McMillan Baley argumentan, cuando no se tiene competencia en la lengua extranjera se incrementa el miedo a ser la burla o quedar en ridículo . (Allwright y McMillan Baley, 1991) Aunque estuve pendiente se intentaron presentar escenas de burlas, pero se detuvo a tiempo.

Por medio de la reflexión se promovió la empatía lo cual contribuyó a la construcción del ambiente seguro; por medio de la pregunta “¿crees que el ambiente para participar en clase fue seguro? Diecisiete estudiantes dijeron que si, este resultado se evidenció en la observación dentro del aula, ya que los estudiantes se arriesgaban a participar más, realizaban más preguntas y se postulaban para realizar ejemplos o explicar de nuevo las temáticas, en sus intervenciones en inglés se les veía más seguros y corregían al compañero que estaba haciendo mal el ejercicio, bajo este panorama se pudo corroborar las teorías de García, Novak y Vygotsky mencionadas anteriormente las cuales hablan sobre el uso de la socialización como forma de adquirir un nuevo idioma, ya que genera conciencia de la importancia de aprender la lengua y contribuye a la formación de una persona integral.

Insisto en la importancia que tiene el afecto en esta implementación ya que es gracias a esto que los estudiantes pudieron interactuar dentro de cada actividad; los resultados de las preguntas “¿Cuál es tu opinión acerca del aprendizaje del inglés antes de la implementación de los juegos de roles? y ¿Cuál es tu opinión acerca del aprendizaje del inglés después de la implementación de los juegos de roles?” donde las posibles respuestas eran fácil o difícil mostró un cambio significativo en la percepción ya que en la primera pregunta antes doce estudiantes consideraban que era difícil de aprender, en la segunda donde se pregunta la percepción después de la implementación, todos consideran que el inglés es fácil, la percepción del aprendizaje del

inglés ahora es favorable lo que nos indica que el filtro afectivo de Krashen disminuyó en esta población y que será factible que los estudiantes adquieran la lengua fácilmente, manifestaron que había sido fácil debido a los juegos y los distintos ejercicios realizados en clase.

A pesar de tener una percepción favorable la adquisición fue más lenta de lo esperado, debido a que en casa no practicaban ni realizaban los talleres asignados como tarea, esto retraso el proceso y alargó el tiempo estimado de adquisición, esto se evidenció tanto en la revisión de tareas como en la encuesta en los resultados a la pregunta “¿Practicaste las expresiones vistas en casa?” dieciséis estudiantes dijeron que no habían practicado en casa, lo que me lleva a concluir que hace falta la inclusión directa de los padres, para una próxima secuencia se deberían incluir charlas con el propósito de generar conciencia de la importancia de la practica en casa.

Las actividades fueron claras e interesantes para los estudiantes; aunque se acortó el tiempo de los momentos debido a actividades extracurriculares las cuales provocaron modificaciones en la implementación, se pudo lograr el objetivo, los resultados a la pregunta “¿las actividades te parecieron interesantes? Y ¿las actividades estuvieron bien estructuradas y claras?” los dieciocho estudiantes dijeron que si, argumentando que estaban relacionadas con su contexto y necesidades, tal como Vygotsky (1989) sugiere la inclusión de aspectos culturales propios del entorno incrementan el sentir como propia la lengua extranjera, lo cual genera pensamientos y discusiones en su diario vivir ya sea dentro o fuera del aula lo cual contribuye a su aprendizaje.

Para finalizar, está la pregunta clave de toda la secuencia “¿te atreverías a hablar inglés en público?” los resultados arrojaron que catorce de los dieciocho estudiantes estarían dispuestos a hablar en inglés, cito algunos comentarios de los estudiantes “porque es chévere”, “porque la profe nos enseñó”, “porque es para dejar el miedo” “por participar y aprender” lo que indica que

los estudiantes han cambiado su percepción y que se sienten seguros ya que se construyó un ambiente de aprendizaje sano y que confían en el docente y en sus compañero.

Se cumplió con el propósito de esta secuencia didáctica que era disminuir la ansiedad de la comunidad al momento de interactuar en inglés y fortalecer sus habilidades comunicativas; pero a la vez incita a otros cuestionamientos; ¿Qué pasaría si los estudiantes de esta comunidad cambiaran de ambiente de aprendizaje, metodología, si se disminuye o retira completamente el juego? ¿su desempeño sería el mismo, continuarían hablando en público?; lo anterior surge a raíz de que el filtro afectivo de Krashen requiere de una preparación emocional que propicie el cambio de percepción y de estímulos internos y externos, los cuales se trabajaron en la secuencia a través de premiaciones, entregas de dulces, creación de acuerdos dentro del aula y halagos individuales; el juego es la herramienta que propicia las interacciones, a su vez actúa como generador de pensamientos y discusiones durante el desarrollo de los momentos, ya sea para corregir o para elegir las respuestas correctas o incorrectas durante las interacciones.

## Conclusiones

En conclusión, el juego es una herramienta versátil e integral cuya implementación trae múltiples beneficios para los estudiantes, ya que permite la construcción de un ambiente de aprendizaje seguro y a su vez interactivo. Permitiendo la transmisión y práctica de los valores dentro de las situaciones problema propuestas en clase, las cuales están basadas en su entorno, promoverán un pensamiento crítico de su realidad y les permitirá reflexionar sobre sus acciones. Por otro lado, la comunicación usando el inglés con la intervención del juego hace que se disminuya la ansiedad y la pena; ya que requiere que todo el grupo interactúe y contribuya a la solución de problemas (en el caso de los juegos de roles) planteados por la docente; lo que generará sentimientos de pertenencia que junto con la motivación tanto extrínseca e intrínseca harán que su filtro afectivo baje permitiendo así la adquisición de la lengua.

## Referencias

- Allwright, D., y McMillan Baley, K. (1991). *Focus on the Language Classroom: An Introduction to Classroom Research for Language Teachers*. Cambridge y New York: Cambridge Language Teaching Library
- Canale, M. (1983). *De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje*. En Llobera et al. (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 63-83.
- Canale, Swain, M. 1980, *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. *Applied Linguistics*. 1, 1047.
- Cassany, D., Luna M, & Sanz, G. (1998). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Graó (4ª Edición)  
[http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,\\_d.\\_luna,\\_m.\\_sanz,\\_g.\\_-enseñar\\_lengua.pdf](http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-enseñar_lengua.pdf)
- Decroly, Ovidio (1998), *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*, Madrid, Morata.
- Domingo, A y Gómez, V. (2014). *La práctica reflexiva. Bases, modelos e instrumentos*.
- Rueda Cataño, María Cristina, & Wilburn Dieste, Marianne. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa*. *Perfiles educativos*, 36(143), 21-28.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982014000100018&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018&lng=es&tlng=es).
- Castrillón, L. (2017). “*Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*”. La Tercera Orilla (19). Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga. 81- 93
- Crespillo, E. A. (2010). *El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje*.  
[http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

De Tezanos, A. *Maestros artesanos intelectuales. Estudio crítico sobre su formación.*

*Bogotá: UPN CIID, 1985.*

García, E. V. (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. Bogotá.*

Krashen, (1981) *Second Language Acquisition and Second Language Learning.* Oxford : Pergamon.

Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition* Oxford: Pergamon, Acquisition (págs. 30-32). Oxford: Pergamon.

Pro- Eduka <https://docplayer.es/91431063-La-ludica-educacion-para-la-vida-la-ciencia-del-preescolar-ojos-de-engrane-un-acercamiento-al-nuevo-modelo-educativo.html>

Lozano, A. P. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés.*

[Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7789/1/TFG-G%20895.pdf>

Ministerio de Educación Colombiano, *Estándares Básicos de competencia* Guía 22.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Medina, A. y Sevillano, M.L. (2010). *Diseño, desarrollo e innovación del currículum.*

*Madrid, España: Universitarias*

Méndez, E., Figueredo, C., Goyo, A. y Chirinos, E. (2013). *Cosmovisión de la gestión universitaria en la sociedad de la información.* *Negotium*, 9(26), 70-85.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78228464004>.

Munévar, R., Quintero, J. y Yépez, J *La asesoría de práctica es un proceso investigativo*

*Investigación educativa y formación docente*, 2. 5/6, Universidad el Bosque,

(.s.f.): 108- 120

- Novak, J. D., Gowin, D. B., & Otero, J. (1988). *Aprendiendo a aprender* (pp. 117-134).  
Barcelona: Martínez Roca.
- O'malley, J. y Valdez, P. (1996). *Authentic assessment for English language learners*.  
USA: Longman.
- Puren, C. (2004). *De l'approche par les tâches à la perspective co-actionnelle. Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité. Cahiers de l'Apliut*, 23(1), 10-26. <https://journals.openedition.org/apliut/3416>
- Quezada, R. A. G. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. *Educación y educadores*, 14(2), 6.
- Restrepo Gómez, B. *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*. *Educación y educadores*, [s. l.], n. . 7, p. 45, 2004.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>
- Zuluaga, O. *Pedagogía e Historia, La historicidad de la pedagogía*. Bogotá: ediciones Foro Nacional por Colombia, 1987
- Vygostky, Lev (1989), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Crítica.

## **Anexos**

A continuación, se encuentran los registros fotográficos de la implementación de la secuencia didáctica, el material usado para los encuentros y el consentimiento informado.

[Secuencia Didáctica El juego de conversar con mis amigos](#)