

Descubriendo mis habilidades y destrezas, gracias a las metodologías que contribuyen en la enseñanza del inglés.

Anyi Paola Molina Garzón

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de ciencias de la educación - ECEDU 2022

Resumen

El aprendizaje de la lengua inglesa ha sido catalogado a lo largo de la historia por muchos estudiantes hispano hablantes como algo muy difícil de lograr debido a su complejidad, malas experiencias en el aula de clase respecto al mismo y por ultimo no se considera necesario para su presente y futuro cercano.

Es así como se ha planteado un gran desafío para los docentes del área de inglés de cómo implementar una secuencia de estrategias didácticas, que motiven a los educandos, en este caso particular los estudiantes del Liceo Freire del grado transición entre los cuatro y cinco años de edad, además crear, generar e incentivar el gusto por el aprender el idioma a través de estrategias o metodologías lúdicas creando autonomía por el aprender el idioma.

Esta propuesta pedagógica se desarrolló en base al enfoque cualitativo teniendo como método la observación participativa, implementando el juego como estrategia didáctica capaz de dar solución a los propósitos generados en la problemática a solventar.

Definitivamente el juego es la mejor estrategia pedagógica para motivar e incentivar el aprendizaje en los niños y niñas, ya que cuando los niños deciden jugar lo hacen principalmente por diversión sin ser conscientes del contenido conceptual y / o destreza que van a adquirir o modificar. El juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo permitiendo absorber conocimiento de forma rápida y significativa.

Palabras claves: Metodología, Aprendizaje, Motivación, Desarrollo, Procesos.

Abstract

The learning of the English language has been cataloged throughout history by many Spanish-speaking students as something complicated to achieve due to its complexity, bad experiences in the classroom with respect to it and, finally, it is not considered necessary for its present and near future.

This is how a great challenge has been posed for teachers in the English area of how to implement a sequence of didactic strategies that motivate students, in this particular case the Liceo Freire students of the transition grade between four and five years old. In addition to creating, generating, and encouraging a taste for learning the language through playful strategies or methodologies creating autonomy for learning the language

This methodological proposal will be developed based on the qualitative approach, having participatory observation as a method, implementing the didactic strategy game capable of solving the purposes generated in the problem to be solved.

Play is definitely the best pedagogical strategy to motivate and encourage learning in boys and girls since when children decide to play they do so mainly for fun without being aware of the conceptual content and/or skills that they are going to acquire or modify. The game creates powerful learning opportunities in all areas of development allowing knowledge to be absorbed quickly and meaningfully.

Keywords: Methodology, Learning, Motivation, Development, Processes.

Tabla de contenido

Resumen	2
Abstract	3
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	5
Pregunta de investigación.....	7
Marco de referencia.....	8
Dialogo entre la teoría y la práctica.....	8
Marco metodológico	11
Producción de conocimiento pedagógico.....	15
Análisis y discusión.....	19
Conclusiones	22
Referencias	24
Anexos.....	27

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Según los estándares básicos de competencias en Lenguas Extranjeras Inglés: Los estudiantes entre las edades de cuatro y cinco años de edad en este caso estudiantes de transición deben terminar el grado con un nivel A1 según el marco común Europeo, pero según las últimas pruebas realizadas en el Liceo Freire, no se llegó alcanzar esta meta debido a que la mayoría de estudiantes quedaron en –A según los resultados obtenidos en parciales de inicio de año escolar.

Reconociendo que estamos en un mundo que cada vez marcha hacia la globalización lo cual proporciona una mayor facilidad para acceder al conocimiento, a los saberes, a las culturas, a los idiomas... Conforme avanza y transcurre el tiempo, se hace indispensable la adquisición de habilidades en cuanto al dominio del inglés ya que es considerado como una lengua universal y probablemente es el más utiliza alrededor del mundo.

En el caso de Colombia cuando se hace énfasis en aprender inglés, por lo general hay una resistencia debido a que el idioma es percibido como algo difícil de aprender, trayendo consigo una serie de sentimientos; las preocupaciones, especulación, incertidumbre, dudas, angustias, miedo, hasta los estudiantes llegan a enfermarse para no saber nada de este idioma, usualmente esto se convierte en un tema problemático.

Es por este motivo, es apropiado hacer un reconocimiento de la problemática por la cual están pasando los estudiantes del Liceo Freire del grado de transición. Los estudiantes de transición entre los cuatro y cinco año de edad del Liceo Freire cuentan con un bajo nivel de inglés, no se interesan por las estrategias de enseñanza que les llevan los docentes, de igual forma cuando saben que tiene clase de inglés empiezan a tener un mal comportamiento, a salir del salón y a mostrar inconformidad.

Los docentes han tratado de utilizar diferentes recursos pero parecen no ser los adecuados para su edad y estilos de aprendizaje, sin embargo, al hacer una encuesta con los docentes de las demás áreas los niños presentan una buena disposición frente a sus clases desarrollando las actividades o ejercicios propuestos.

Frente a esto, se trató de indagar más a fondo, ya que este problema está ligado a la pandemia, puesto que durante el año y medio que estuvieron los niños y niñas en casa no hubo ningún tipo de estimulación o clases de inglés por parte del colegio.

A futuro, esta problemática podría afectar a los estudiantes, a sus padres, los docentes y la institución ya que a la hora de presentar sus exámenes saber 11 los resultados no podrían ser los esperados. Cabe resaltar que el dominio del idioma se solicita en estudios técnicos y universitarios además del ámbito laboral, por lo tanto la actual problemática podría traer consecuencias para el futuro. Sin embargo, es preciso destacar los beneficios de ser bilingüe como el fortalecimiento de la memoria evitando posibles enfermedades cerebrales y en aspectos socio culturales.

Pregunta de investigación

Los estudiantes de transición entre los 4 y 5 años de edad del Liceo Freire cuentan con un bajo nivel de inglés, no se interesan por las estrategias de enseñanza que les llevan los docentes, de igual forma cuando saben que tiene clase de inglés empiezan a tener un mal comportamiento, a salir del salón y a mostrar inconformidad.

Los docentes han tratado de utilizar diferentes recursos pero parecen no ser los adecuados para su edad y estilos de aprendizaje, sin embargo, al hacer una encuesta con los docentes de las demás áreas los niños presentan una buena disposición frente a sus clases desarrollando las actividades o ejercicios propuestos.

Frente a esto, se trató de indagar más a fondo, ya que este problema está ligado a la pandemia, puesto que durante el año y medio que estuvieron los niños y niñas en casa no hubo ningún tipo de estimulación o clases de inglés por parte del colegio.

A futuro, esta problemática puede afectar a los estudiantes, a sus padres, los docentes y la institución. Ya que a la hora de presentar sus exámenes saber 11 no les ira muy bien en este campo y de igual forma es un área obligatoria en la universidad a demás cabe destacar que según diversos estudios aprender otro idioma ayuda a mejorar su memoria y evita diferentes enfermedades cerebrales, de igual forma es un gran puente laboral y cultural.

Teniendo en cuenta las dificultades encontradas se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo, desde el juego motivar, incentivar y generar el gusto en el aprendizaje del idioma inglés, en el grado de transición en las edades de 4 y 5 años del Liceo Freire?

Marco de referencia

Dialogo entre la teoría y la práctica

“La educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes” (MEN). Por su parte Piaget (1918) afirma que la educación “Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral, que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.” La educación es uno de los pilares más importantes y fundamentales dentro del desarrollo y transformación de las sociedades, porque fomentan la formación integral de las personas, haciéndolas capaces de enfrentar de manera crítica y razonable las diferentes situaciones que se le presentan en la vida cotidiana.

Marorga (2010) plantea que los modelos didácticos o de enseñanza presentan esquemas de diversidad de acciones, técnicas y medidos utilizados por docentes, los más significativos son los motores que permiten la evolución, representada por los paradigmas vigentes de la época (p.93).

De esta manera, se puede inferir que: los modelos didácticos permiten la construcción de herramientas y métodos orientados a un mejor desarrollo de los procesos educativos a su vez, les proporciona estrategias para que los docentes realicen al interior del salón de clases, analizando a si una educación integrar a cada uno de los estudiantes.

Por consiguiente, Casasola (2020, p.40) expresa que: “la didáctica general permite una comprensión integral de los recursos pedagógicos elementales en el proceso de planificación de la enseñanza y del aprendizaje, y la didáctica especial puntualiza en la creación de estrategias específicas para optimizar este proceso”. Por este motivo es necesario que al interior del Liceo se

tome en cuenta la didáctica como un elemento importante para el proceso de enseñanza aprendizaje ya que esto permite fortalecer la relación entre los docentes y los estudiantes, además permite que las clases sean dinámicas y divertidas, incidiendo así en los procesos motivacionales y de aprendizaje de todos los involucrados, bien sean educadores o educandos.

Ahora bien, como actividad permanente dentro del enfoque o modelo didáctico se toma el juego como un instrumento el cual permite comprender procesos para el aprendizaje al interior del aula de clases, según Francesco Tonucci, psicopedagogo italiano: “A los niños hay que ofrecerles tiempo libre y la posibilidad de elegir los espacios donde jugar”, a través del juego los niños se sienten libres, felices, creativos, participativos, respetuosos y tienen la posibilidad de comunicarse y expresarse mejor con las personas.

El juego es un medio que aporta a la educación y a la crianza de niños y niñas, porque jugando aprenden a encontrarse con los demás, a manejar y a resolver conflictos; a identificar pautas de conducta social como la participación, la tolerancia, el diálogo, la inclusión... aprenden a convivir. “Jugando podemos enseñar a los niños valores, principios y habilidades, incluso asuntos como la capacidad de ganar o perder. Pero también a través del juego por imitación de roles, podemos detectar circunstancias como maltrato, abuso e incluso en cómo nos ven y nos imitan como padres. Esto lo vemos cuando jugamos ‘a la escuela’ o ‘a la familia’”, asegura Ximena Norato, directora de la Agencia PANDI.

Para concluir, dentro del quehacer docente, es necesario poder ser mediador entre la teoría, la práctica, los estudiantes y las necesidades reales del salón del clases, los profesores deben procurar construir los contenidos de la clase de una manera autónoma, fácil de comprender

y relacionar que sea significativa dándole importancia a los contextos y los fenómenos con los cuales interactúan os niños y niñas dentro de la institución y en su vida cotidiana.

Marco metodológico

En la actualidad el proceso educativo requiere que el docente de inglés el cual desempeña una función protagónica en la enseñanza, tenga una perspectiva clara sobre cómo enseñar, transmitir conocimientos o simplemente qué estrategias implementar, para asumir la responsabilidad de educar a las futuras generaciones y ello implica no solo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el estudiante, sino también la capacidad de afianzar valores y actitudes necesarias para que puedan vivir y desarrollar sus potenciales, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo. (Rodríguez.2005).

Para que se logre esta perspectiva el docente debe reflexionar desde su propia práctica pedagógica, que son las variadas acciones que el docente ejecuta para permitir el proceso de formación integral en el estudiante, el docente debe realizar acciones tales como; enseñar, comunicar, socializar experiencias, reflexionar desde la cotidianidad, evaluar los procesos cognitivos y además, relacionarse con la comunidad educativa (Duque et al, 2013). Según Avalos (2002, p.1009) la práctica pedagógica se concibe como: “el eje que articula todas las actividades curriculares de la formación docente, de la teoría y la práctica”.

Este espacio brinda la posibilidad de reflexionar críticamente sobre su práctica a partir del registro, análisis y balance continuo de sus acciones pedagógicas, permitiéndole abarcar conocimientos de forma articulada y desde varias disciplinas que fortalecen la comprensión del proceso educativo y del rol docente en el mismo en consecuencia, la práctica promueve el desarrollo de las competencias profesionales del licenciado (MEN).

Esta propuesta metodológica se desarrolló en base al enfoque cualitativo teniendo como método la observación participativa, y como estrategia principal el juego ya que Creswell (2007)

señala que los investigadores que llevan a cabo sus estudios desde este enfoque metodológico cualitativo buscan la comprensión del mundo por medio de la subjetividad y particularidad de las personas con las que interactúa, en este caso, los estudiantes de transición del Liceo Freire.

Del mismo modo, Marín (2004) plantea que la investigación cualitativa toma en consideración las nociones y las ideas impartidas las cuales le dan un sentido a los fenómenos sociales, ya que trabaja con las palabras, las imágenes visuales, los supuestos y las representaciones, por este motivo, esta investigación se orienta bajo la mirada cualitativa debido a que pretende hacer una inmersión en la subjetividad de los estudiantes y en ese sentido comprender cuál es la relación que estos establecen con el fenómeno que se está investigando.

Gracias a esto, es posible incluir en mi propuesta la investigación-acción debido a que permite la construcción en conjunto para solución a determinado problema entre los implicados, en este caso el docente investigador y los estudiantes, es decir, se lleva a cabo acciones desde las prácticas educativas orientadas al entendimiento de las mismas en esa medida, por lo tanto, hay una relación directa entre los sujetos y el objeto de la investigación, debido a esto, existe una estrecha relación entre el sujeto y el objeto en la investigación.

Álvarez (2003) expresa que el propósito de una investigación-acción está orientada a resolver problemáticas de la vida cotidiana y en esa medida, se busca mejorar la calidad de vida de todos los actores sociales implicados dentro de la problemática.

Es por este motivo, que la investigación es cualitativa yendo en conjunto de la investigación-acción debido a que permite una construcción entre todos y lleva a cabo la prácticas orientadas a la consecución de un beneficio para todos, en este caso, los recursos

metodológicos para la construcción de juegos o actividades para el aprendizaje y la enseñanza del inglés.

Restrepo (2010) propone que este tipo de investigación permite el diálogo entre teoría y práctica, ya que este contribuye a la transformación de los fenómenos sociales, permite mejores efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual enriquece a los docentes ya que proporciona herramientas útiles para utilizar al interior de los espacios pedagógicos.

Dentro del proceso de la metodología se incluyen las actividades utilizadas para lograr obtener respuestas a la pregunta de investigación de la propuesta pedagógica.

Dichas actividades fueron:

Actividad #1 Prepositions of the place Game “Juego de preposiciones de lugar”

Esta actividad se desarrolló el 18 y 19 de abril de 2022, su objetivo era aprender las preposiciones de lugar por medio de diferentes juegos y actividades creadas por la docente. La actividad se realizó por momentos, cada momento estaba compuesto por una actividad que los estudiantes tenían que realizar, en el momento número uno, se presentaron las preposiciones de lugar, la docente habló con los estudiantes sobre ellas y se indagó sobre los saberes previos.

En el momento número dos, se desarrolló un juego donde los niños ponían a prueba sus conocimientos, la docente preguntaba where is the monkey Y los estudiantes iban a buscar el mono y contestaban de acuerdo a lo aprendido en el momento anterior, “The monkey is next to the color”, para el desarrollo del momento número tres, los estudiantes salieron de aula y buscaron diferentes objetos de la naturaleza para recrear las preposiciones de lugar y decirlas. Para evaluar e indagar saberes adquiridos se tomaron diferentes fotografías siempre se realizó observación y

en el momento tres se grabó un video donde se evidencia el desempeño que tubo cada estudiante a la hora de desarrollar la actividad.

Actividad # 2 My class room – Prepositions of the place “Mi salón de clases y las preposiciones de lugar”

Esta actividad se desarrolló durante los días 20 y 21 de abril de 2022 su objetivo era identificar las preposiciones de lugar crear un aprendizaje significativo por medio de juegos y general el gusto por el idioma inglés de forma trasversal, esta actividad se desarrolló por momentos, durante el momento número uno los estudiantes realizan un juego con las preposiciones de lugar en inglés, cada estudiante tiene una silla y la docente empieza a dar instrucciones, “all students next to the chair, all students in front of the chair”, así sucesivamente, al inicio se hace de forma grupal y por ultimo de forma individual, para el momento número dos los estudiantes trabajaron con los útiles escolares.

La docente presento cada uno de los útiles escolares, después se procedió a jugar con cada uno de ellos, la docente ubicaba un útil escolar y lo niños lo buscaba y decían donde se encontraba “in the chair, on the table”. Para el momento número tres los estudiantes salieron al patio de juegos, la docente ubico todos los útiles escolares, creo dos grupos de estudiantes cada grupo se ubicó enfrente de los útiles escolares, y la docente empezó a dar instrucciones “the colors next to the ruler” cada instrucción pasaba un estudiante diferente. Para esta actividad se utilizaron sillas y útiles escolares del salón de clases.

Producción de conocimiento pedagógico

El juego es una actividad que favorece el desarrollo cognoscitivo de los niños de manera integral y con armonía. Jugar le brinda a los niños un sin número de posibilidades para lograr su desarrollo como; fantasear o ilusionarse, crecer, descubrir, divertirse... Gracias a estas acciones el niño logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria (Borja, 2017). Por su parte Piaget (1995) considera que el “juego es un elemento importante en el desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente en una especie de “lectura de la realidad” a partir de su propio y personal sistema de significados” (p.28).

El carácter investigativo de la practica (del practicante) adquiere significado cuando esta proporciona elementos para descubrir las causas de los problemas con los cuales trabaja en el aula, en la comunidad y avanza en aproximaciones sucesivas hacia una acción transformadora y científica. Se trata no solo de que el docente conozca esa realidad, sino de enfrentar a dinámica de transformación de esa realidad y de abrirse a una experiencia distinta y renovada (Munévar, Quintero y Yépez. 200, p 108).

Por consiguiente es relevante hablar del papel que tiene el docente durante la construcción de conocimiento, lo cual, lleva a la búsqueda de saberes pedagógicos, que le permiten integrarse con los estudiantes teniendo en cuenta los diferentes cambios que han surgido a través del tiempo y que se han ido adaptando a las nuevas generaciones que traen consigo otras necesidades, esto implica no solo cambiar la forma de enseñanza; sino también, la de aprender bajo los nuevos paradigmas que presenta la educación actual, de ahí la importancia de asumir una actitud

reflexiva y crítica, donde se adquieran las habilidades y la idoneidad profesional para llevar a cabo procesos de investigación que beneficie tanto a los estudiantes como a los profesores.

Cuando se quiere aprender o enseñar inglés se requiere, estrategias pedagógicas que innoven y motiven al estudiante, la implementación del juego, es una de las estrategias más importantes a la hora de lograr desarrollar en los estudiantes destrezas y competencias en la vida cotidiana, en relación con algunos autores quienes consideran el juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño y niña ya que es pertinente en el aprendizaje del inglés, puesto que puede actuar como mediador entre un problema concreto de la vida cotidiana (Aristizábal et al.,2011).

Pero ¿Cómo, desde el juego motivar, incentivar y generar el gusto en el aprendizaje del idioma inglés, en el grado de transición en las edades de 4 y 5 años del Liceo Freire?, en los últimos años, la educación ha experimentado reformulaciones curriculares que señalan nuevas propuestas pedagógicas para el aula de clase, haciendo puntuales consideraciones de los procesos cognitivos, metodológicos, motivacionales y afectivos.

Estos aspectos también son de vital interés para la educación debido a que abre nuevos espacios de acción para que los docentes se sientan sensibilizados a cambiar sus rutinas curriculares. (Groenwald et al., 2004). Por su parte Jiménez (1996) sostiene que “en el futuro la escuela desarrollara metodologías donde lo lúdico será el pilar de la actividad cognitiva” (p.125).

De lo anterior se puede inferir que la incorporación del juego por parte de las instituciones educativas dentro de su desarrollo curricular como estrategia pedagógica es de gran importancia porque permite potenciar de manera atractiva y dinámica el aprendizaje integral y significativo en los estudiantes.

Al iniciar un proceso investigativo es necesario tener una visión clara acerca del contexto, características, necesidades e intereses específicos de la población con la cual se pretenda realizar la intervención, pues es cierto que, aunque existen contextos con factores comunes no pueden ejecutarse acciones que no coincidan con las expectativas, visiones y demás criterios a tener en cuenta en los diferentes momentos formativos y de investigación.

La pedagogía es la “ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Esta ciencia proporciona guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje” (Real Academia Española). Por su parte Álvarez (1998) señala que la pedagogía es “la ciencia de la educación que tiene por objetivo el proceso de formación, es decir, la que estudia la formación general de la personalidad de los hombres”.

Dentro de la educación, la pedagogía es el saber propio de los docentes que les permite orientar los procesos de formación de los estudiantes. Ese saber se construye diariamente en la relación personal o escolar sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con los estudiantes, sobre los logros propuestos y obtenidos, sobre las metodologías más apropiadas para conseguir el aprendizaje significativo (Minieducación, 2020).

Martínez (2006, p.269) afirma que la educación debe ser valorada y rescatada por los docentes, pues es claro que debe manejar una solidez en los conocimientos con las teorías pedagógicas, centrando la atención de forma adecuada y crítica manejando metodologías, en este caso el juego, que lleven al estudiante a desarrollar habilidades. Podemos decir entonces que a través del juego como estrategia pedagógica en la enseñanza del inglés, se busca que el estudiante se conecte con su entorno, es decir que su aprendizaje sobre el inglés vaya más allá de las cuatro paredes del salón de clases, donde pueda reconocer cualquier espacio como un espacio de

enseñanza-aprendizaje, en él se asuma un rol activo que motive al estudiante a aprender, que le permita entre otras cosas conectarse con contexto, aportando con sus conocimientos a la solución de problemas en el colegio y en su vida cotidiana (Redondo, 2017)

Análisis y discusión

La práctica pedagógica se concibe como un escenario de auto reflexión y construcción de saberes en el cual se generan aprendizajes desde un enfoque didáctico, pedagógico y disciplinar. Llevar a cabo un componente práctico posibilita procesos de investigación desde los cuales se logran identificar dificultades y situación problemáticas relacionadas con procesos de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta de investigación que se implementó, surge como respuesta a una problemática real de un contexto específico, nace de la necesidad de promover, fortalecer, incentivar y crear el gusto en el aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en los niños y niñas del Liceo Freire del grado de transición entre los 4 y 5 años de edad.

Para su diseño y desarrollo se tuvo en cuenta el crear el aprendizaje significativo, en el que, a partir de conocimientos previos se construyen nuevos conocimientos. De acuerdo a Ausbel, (1963) citado por Moreira (2017) “El aprendizaje significativo es un proceso que se presupone, tanto en el aprendiz presente una actitud de aprendizaje significativo como el material a ser aprendido de ser potencialmente significativo para él/ella” (p.3).

La estrategia didáctica desarrollada en la ejecución de la propuesta pedagógica fue el juego como herramienta principal, una estrategia pertinente a través de la cual se llevan procesos de reflexión, análisis, interpretación y comunicación, donde a partir de situaciones concretas se acerca el estudio de conocimientos. De acuerdo a Wasserman, “La adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y actitudes que se adquieren por medio del juego favorece y estimula al estudiante en diferentes procesos de aprendizaje”.

Se desarrollaron diferentes secuencias didácticas que se emplearon en las diferentes fechas, se utilizaron una variedad de recursos y herramientas didácticas que enriquecieron los procesos de aprendizaje. Guzmán, casado y Castro (2007. Pg. 220) afirman que “La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades, debe garantizar un acceso equitativo en todos los los niveles y procesos de enseñanza” El juego como herramienta principal favoreció y enriqueció los procesos pedagógicos teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, donde la motivación y exploración fue el punto de partido.

Con las secuencias didácticas diseñadas y sus momentos, se logró alcanzar los objetivos panificados, las secuencias fueron desarrolladas en su totalidad con los estudiantes de transición del Liceo Freire, siendo una experiencia significativa que proporciono saberes teóricos y pedagógicos. A pesar de ciertos inconvenientes, como el no poder trabajar en el aula o por la semana de receso no poder tener los tiempos acordados, se puedo cumplir los objetivos, los niños se motivar al cien, ellos estaban muy felices y en las dos sesiones se puedo evidenciar el gran cambio que los niños tenían frente a la clase de inglés, sus ganas y energía motivaban al maestro a continuar y realizar cada uno de los momentos.

Se sugiere dar continuidad a esta propuesta, no solo en el grado de transición si no en los demás grados el juego como metodología es la mejor arma para matar el aburrimiento y general el gusto por cualquier área, si solo en dos sesiones se puedo ver el cambio como seria si se aplicara esta propuesta durante todo el año escolar. Desde una perspectiva personal con la aplicación de la propuesta pedagógico se logaron adquiere diferentes bases teóricas y didácticas que aportaron a la formación como profesional de la educación, se fortalecieron habilidades y competencias que enriquecen el rol como docente desde una ámbito reflexivo y crítico.

Partiendo de lo anterior, se llevó a cabo la sistematización donde se planifico, experimento, socializo, y por último se llegó a conclusiones del procesos. Esto, no solo permitió dar validas a la efectividad de la experiencia planteada, sino, la puesta en acción de planes y estrategias que permitieron mejorar las experiencias previas, una experiencia focalizada que se ajustó a las características y necesidades particulares del grado de transición con quien se compartió.

Durante el desarrollo de cada momento se presentaron situaciones y aspectos muy positivos que dieron lugar a la construcción de saberes, tal es el caso de la disposición y participación del grado de transición, a pesar del poco tiempo y las dificultades que se presentaron, desde que el maestro llego, se sintió un ambiente agradable, para desarrollar cada una de las sesiones. Formar, jugar y aprender se convierte en una oportunidad de dejar un granito de arena, ser niños de nuevo y dejar lo mejor de cada uno, para tratar de crear valores y ciudadanos de bien en un futuro, ricos en valores, aptitudes y actitud.

Conclusiones

La planeación de la presente propuesta pedagógica es pertinente gracias a que está diseñada acorde a las necesidades de la comunidad que se precisó y a los objetivos trazados para la misma. En el desarrollo de la misma, hizo falta tomar en cuenta aquella semana de receso otorgada por la semana mayor ya que hizo que algunas modificaciones se hicieran en el cronograma y el otro aspecto radicó en el constante cambio climático que obligaba a cambiar los escenarios para llevar a cabo algunas actividades.

Reflexionando acerca de los propósitos, se considera que sí se alcanzaron los objetivos y queda evidenciado en los excelentes resultados obtenidos en base a la participación activa y voluntaria de los estudiantes que incluso, desean vivir más experiencias de este estilo, la motivación y el nivel de idioma incrementaron, hoy en día los educandos desean tener más clases de inglés con mayor intensidad horaria en la semana.

La mayor y única dificultad se presentó en la necesidad de cambiar de ambiente escolar debido a la utilización del aula de clase destinada para el desarrollo de las actividades de la propuesta, ya sea porque la ocupaban en otras asignaturas o por inclemencias climatológicas que obligaban a cambiar de escenario de aprendizaje sirviendo como solución.

Mi práctica pedagógica también se vio alta y positivamente influenciada en el desarrollo de la propuesta permitiéndome llevar a cabo una mejor y más detallada planeación de actividades sin perder de vista los objetivos, así como en mi ejercicio docente implementando las estrategias didácticas y disfrutar aún más cada momento junto a los niños.

Por otra parte, con la propuesta pedagógica se proyecta transformar efectivamente las experiencias que se les brindan a los aprendices en el área de inglés, haciéndoles sentir gusto por el aprendizaje de una manera natural y divertida reconociendo su valor para el presente y futuro.

Finalmente, las evidencias de aplicación y éxito de esta propuesta es fruto de la observación participativa realizada, material fotográfico y de video que son garantes del desarrollo y laurel de la misma.

Referencias

- Álvarez, G,J, J. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodologías. Paidós Edicar. <http://www.dererchoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/como-hacer-investigacion-cualitativa.pdf>
- Aranguren, Gilberto. (2007). La investigación-acción sistematizadora como estrategia de intervención y formación del docente en su rol de investigador. Revista de Pedagogía, 28(82), 173-195. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922007000200002&lng=es&tlng=es.
- Arango, A. Sanabria, I (2021). El método de estudio de casos en la enseñanza de las ciencias. Universidad pedagógica y técnica de Colombia. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/11426/10179
- Baquero Másmela, P.. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas, (49), 9- https://www.researchgate.net/publication/237043087_Practica_Pedagogica_Investigacion_y_Formacion_de_Educadores_Tres_concepciones_dominantes_de_la_practica_docente
- Creswell, J, W. (2007). Qualitative Inquire and research design: Choosing among five approaches.
- Casasola, r, w. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. <http://www.scielo.sa.ci/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29.01-38.pdf>
- Freire, p (2003) El Grito Manso. Buenos Aires: Editorial Siglo Veintiuno.

- Guzmán, B. Casado, D. Castro, S. (2007). Procesos de enseñanza y aprendizaje. Instituto pedagógico de Caracas. Vol. 13. (pp. 2013-234).
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>.
- Matín, N, E. (2004). Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Medellín: Universidad EAFIT.
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Moreira, M. (2017). Aprender significativo como un referente para la organización de la enseñanza. Archivos d ciencias de la educación. Vol 11 (12). (pp. 1-16).
<https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?adyc8290>
- Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía, 8 p. <https://www.redalyc.org/journal/834/83466582005/html/>
- Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador : evidencias y obstáculos. Educación y Educadores, (. 6), 91.
<http://search.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=edsdnp&AN=edsdnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- 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>
- Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. Pedagogía Y Saberes, (26), 41.50.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Tonucci, F., 2022. El juego como herramienta de desarrollo y formación para los niños. [online]

Fundación SURA. https://www.fundacionsura.com/felix_y_susana/el-juego-como-herramienta-de-desarrollo-y-formacion-para-los-ninos/ [Accessed 17 March 2022].

Vidal, L,M Y Rivera, M,N. (2007) Investigación acción.

<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/y21n4/ems12407.pdf>

Ximena, Norato, (2022). El juego como herramienta de desarrollo y formación para los niños.

[Online] Fundación SURA. https://www.fundacionsura.com/felix_y_susana/el-juego-como-herramienta-de-desarrollo-y-formacion-para-los-ninos/ [Accessed 17 March 2022].

Anexos

En el siguiente enlace se encontrarán las evidencias fotográficas y videos de las unidades 7 y 8, el enlace del video diseñado en la unidad 5 y por último los consentimientos informados correspondientes al diseño de implementación de la propuesta de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1BcCmcgLgQbvWgkVSn1OPrCRirjmlo4aU?usp=sharing>