

Explorando el mundo fantástico de aprender inglés con niños de grado tercero del Centro Educativo Serranía del Melúa

Israel David Martínez Villanueva

Asesor

Yasmín del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en inglés

2024

Resumen

El documento, representa el producto de una propuesta de investigación formativa, desarrollada como parte de los requisitos para obtener el grado académico. Este proyecto fue fundamental para el análisis y la reflexión pedagógica, al abordar un ejercicio práctico de interacción educativa. El estudio se llevó a cabo en el Centro Educativo Serranía del Melúa, específicamente en la sede La Sandrita, con la participación de 20 estudiantes de tercer grado de educación primaria. Es relevante destacar que esta propuesta de investigación se centró en el objetivo general de diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Serranía del Melúa, sede La Sandrita, ubicada en el Municipio de Puerto López. Esta iniciativa se apoyó en la metodología flexible de escuela nueva, la cual guía los planes de estudio y el desarrollo del proceso formativo en el aula de clase.

Se llevó a cabo un análisis exhaustivo del marco de implementación de una secuencia didáctica titulada "Explorando el maravilloso mundo del inglés". Esta secuencia consistía en tres actividades diseñadas en torno al juego y la lúdica, empleados como herramientas para compartir conocimiento específico en consonancia con el plan de estudios vigente.

A través de esta investigación, se llegó a la conclusión de que es imperativo abandonar las metodologías tradicionales y estrategias pasivas que simplemente transmiten conocimiento sin tener en cuenta al estudiante como protagonista en la construcción de su aprendizaje. Se destacó la necesidad de adoptar enfoques más interactivos, dinámicos y divertidos para asegurar una experiencia educativa más efectiva y significativa.

En este sentido, la implementación de juegos de mesa se reconoce como un recurso valioso para fortalecer no solo el aprendizaje, sino también las habilidades emocionales de los estudiantes.

Palabras clave: lúdica, juegos, metodologías, dinámica, habilidades.

Abstract

The document represents the product of a formative research proposal, developed as part of the requirements to obtain the academic degree. This project was fundamental for pedagogical analysis and reflection, addressing a practical exercise of educational interaction. The study was carried out at the Serrania del Melúa Educational Center, specifically at the La Sandrita headquarters, with the participation of 20 third grade primary school students. It is relevant to highlight that this research proposal focused on the general objective of designing pedagogical strategies based on the game to improve the learning of English in third grade students of the Serrania del Melúa Educational Center, La Sandrita headquarters, located in the Municipality of Puerto Lopez. This initiative was supported by the flexible new school methodology, which guides the study plans and the development of the training process in the classroom.

A comprehensive analysis of the implementation framework of a teaching sequence titled "Exploring the wonderful world of English" was carried out. This sequence consisted of three activities designed around games and entertainment, used as tools to share specific knowledge in line with the current curriculum.

Through this research, it was concluded that it is imperative to abandon traditional methodologies and passive strategies that simply transmit knowledge without considering the student as the protagonist in the construction of their learning. The need to adopt more interactive, dynamic, and fun approaches was highlighted to ensure a more effective and meaningful educational experience.

In this sense, the implementation of board games is recognized as a valuable resource to strengthen not only learning, but also the emotional skills of students.

Keywords: ludic, games, methodologies, dynamics, skills.

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 6 |
| Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica | 8 |
| Pregunta de Investigación..... | 10 |
| Objetivos..... | 11 |
| Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica | 12 |
| Marco de Referencia de la Planeación Didáctica | 18 |
| Planeación Didáctica..... | 22 |
| Enfoque Didáctico | 25 |
| Implementación..... | 29 |
| Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica..... | 33 |
| Conclusiones..... | 37 |
| Referencias Bibliográficas | 39 |
| Apéndices..... | 42 |

Lista de Apéndices

| | |
|---|----|
| Apéndice A Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica | 42 |
|---|----|

Introducción

La investigación se realiza en el Establecimiento Educativa Serranía del Melúa sede La Sandrita, zona rural del Municipio de Puerto López, en el departamento del Meta exactamente en la vereda Las Delicias.

Se desarrolla en el grado tercero, aproximadamente 18 a 21 estudiantes, ya que es una zona rural donde la población estudiantil es flotante debido a las situaciones que influyen en estas zonas y las dinámicas laborales y sociales. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 8 y 12 años. Debido al modelo que se implementa, el cual es el Modelo Flexible de Escuela Nueva, lo cual genera una flexibilización en la adquisición de los saberes y en muchas ocasiones perjudica los avances académicos.

Así nace la presente propuesta, direccionada en lograr enfocar a los estudiantes de grado tercero con los diferentes saberes del inglés, aportando a la transformación del cómo se debe de enseñar este idioma y la importancia que se le debe de brindar dentro del desarrollo curricular y pedagógico. No solamente fue creada para el inglés, también nos permite otra formalización del conocimiento con el aprendizaje a través de la lúdica, generando una motivación en el aprendizaje del inglés.

No obstante, la poca interacción del conocimiento y la adquisición del saber con los estudiantes en inglés es vital para formar integralmente, y que todo lo solicitado dentro de los lineamientos nacionales que rigen la educación sea abordado significativamente, y de esta forma se logre nivelar la educación rural con la urbana. La motivación es el medio que permite que el aprendizaje, sean bien recibido y asimilado por los estudiantes dentro de las dinámicas escolares.

La propuesta busca generar un acercamiento primario entre el estudiante y el saber, a través de actividades creadas por el maestro, con los recursos y materiales físicos que cuenta el establecimiento educativo, ya que este no cuenta con herramientas tecnológicas y mucho menos con el acceso a internet, esto, se puede lograr permitiendo que las planeaciones tengan en cuenta el siguiente proceso: Warm up (Motivación), Let's Learn, (Aprendamos), Having fun (Hagamos divirtiéndonos) y Homework (trabajo en casa).

A nivel metodológico el presente estudio se fundamentó en la secuencia didáctica denominada "Explorando el maravilloso mundo de inglés" que en compendio de las actividades busca brindar una respuesta al esquema de los objetivos específicos planteados y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Fueron creadas 3 actividades que consistieron en abordar los siguientes saberes: las emociones, partes del cuerpo y los números del 1 al 20; a través de la creación de recursos lúdicos como lotería, rompecabezas y dominó.

Terminada de aplicar toda la secuencia didáctica, se logra evidenciar un acercamiento primario entre estudiantes con los saberes, un avance en la estructuración de la motivación, como aptitud para poder aprender inglés y crecimiento de la intensidad de la enseñanza de este idioma en el desarrollo curricular dentro del aula de grado tercero.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El presente proceso investigativo se enfoca con la población de estudiantes de grado 3° de la sede educativa La Sandrita del Centro Educativo Serranía del Melúa, ubicada en el municipio de Puerto López, en la vereda Las Delicias. Escuela con metodología de Escuela Nueva, lo que implica que cada docente es orientador multigrado.

Los estudiantes, tienen edades entre los 8 hasta los 12 años, algunos en extra edad para el grado. Es una población que ha tenido que vivir las consecuencias del conflicto armado, en particular con grupos paramilitares, debido a que estos tienen el control del territorio. La comunidad sigue en la lucha por construir de paz, pero no cuenta con la suficiente inversión y apoyo por parte del Estado colombiano. Aquí conviven personas que han sido partícipes activos en el conflicto armado (desmovilizados), comunidades afrodescendientes, pertenecientes a grupos indígenas, entre otros, existiendo un gran intercambio cultural y social. Además de que es una comunidad netamente campesina y obrera, ya que converge la producción bovina (leche y carne) con las multinacionales (petroleras, maderables, caucheras, entre otras), de todo esto gira la economía local.

Dentro de los procesos académicos, los estudiantes y maestros no cuentan con ciertos recursos tecnológicos (internet, tablets, computadoras) ni didácticos (libros, juegos, materiales tangibles) que permitan fortalecer los procesos de aprendizaje. Además, los docentes no tienen las suficientes bases del idioma inglés, que permitan lograr un acercamiento con los estudiantes. La sede en infraestructura es amplia, pero no tanto para la cantidad de estudiantes que allí se tienen (130) estudiantes. Las aulas son pequeñas para la población asignada, generando hacinamiento en ciertos casos. Se cuentan con 4 docentes para atender a todos los estudiantes, desde preescolar hasta el octavo grado. La escuela hace algunos años era una finca de una

persona que tuvo nexos con grupos al margen de la ley, y hoy en día es propiedad de la sociedad de activos especiales SAE.

En la sede educativa se evidencia poca preparación en los estudiantes sobre el idioma inglés, se percibe que los estudiantes de grados superiores no tuvieron la consolidación de ciertos saberes en su etapa por la básica primaria, lo que lleva al desconocimiento e inseguridad sobre el aprendizaje de esta lengua. En la escuela ha acontecido un cambio de profesores, debido al concurso docente, generando un impacto que para cada uno será positivo o negativo, dependiendo del punto de vista de cada persona. Es por ello, que de esta forma se revelan ciertas falencias que han venido trayendo los estudiantes, posiblemente se generaron por el poco interés que hayan tenido los docentes para orientar las diferentes temáticas dentro del currículo establecido, otro factor clave, puede ser la poca preparación del docente o los limitantes frente a recursos y materiales.

Se revisa los documentos que componen todo el currículo, y allí se encuentra un plan de área, con sus respectivos saberes, contenidos y pautas evaluativas, una malla curricular y un proyecto que entrelaza esta área con el quehacer diario. Es evidente que cada docente cuenta con estos elementos, los cuales permiten la ejecución del desarrollo curricular dentro del aula, en los horarios establecidos para ello

Por último, la escuela se encuentra en un sector rural, el cual por sus condiciones no tiene una dotación apropiada para que docentes y estudiantes puedan ejecutar correctamente sus clases, generando miedo y pereza por aprender este idioma, dejándolo a un lado dentro del desarrollo curricular diario en el aula de clase, solo se abordan las áreas fundamentales, donde no se le da la importancia necesaria al aprendizaje del inglés.

Pregunta de Investigación

Esta propuesta se fundamenta en la lúdica y el juego, como herramientas que apoyarán los procesos educativos y aportarán significativamente a la construcción del aprendizaje. Es por esto, que los elementos anteriormente mencionados son implementados en la propuesta ya que la población a trabajar cuenta con una edad determinada, donde el juego lo es todo para ellos, de esta manera se puede atrapar su atención e interés para que sigan aprendiendo y fortaleciendo sus habilidades comunicativas a través de la interacción con el idioma y sus demás compañeros.

La motivación será la fuerza que empujará los procesos académicos, permitiendo tanto al docente como el estudiante a que puedan participar activamente dentro de las dinámicas que se desarrollan en el aula de clase. Afirmando lo anterior, surge la siguiente pregunta: ¿Se puede motivar el aprendizaje de inglés a partir del juego como estrategia didáctica en el grado tercero del Centro Educativo Serranía del Melúa, de la sede La Sandrita?

Objetivos

General.

Diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego que faciliten el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado tercero del Centro Educativo Serranía del Melúa, sede La Sandrita del Municipio de Puerto López.

Específicos.

Diseñar y construir diferentes recursos y materiales didácticos (flash card, poster, lotería, dominó, entre otros), que fortalezcan el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés.

Consolidar todos los recursos y materiales creados dentro de los planes de estudio de inglés en grado primero, y que sea aplicado en cada uno de los grados de básica primaria

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El ser humano, desde que se encuentra en el vientre materno, recibe distintas señales que son transmitidas a través de las sensaciones producidas por la madre. Aquí, todos los seres humanos, empezamos a captar y relacionar cierta información que se aloja en nuestro raciocinio. (Medina, 2017) afirma que “En la primera escuela a donde todos hemos asistido, el vientre materno. Allí el alumno asiste a clase con cierta dotación genética: inteligencia, talentos y preferencias”.

A medida que nace el ser humano, y se encuentra en sus primeros años, logra captar y recibir experiencias a través de las sensaciones que experimenta con la interacción en su entorno, esto lleva a que se deba enfrentar a una serie de situaciones que, en cierta forma lo estimula a que debe de solucionarlas de forma inmediata. Es cierto que los niños en esta etapa del ciclo de vida desarrollan toda la comprensión del entorno a través del juego, y es de esta manera que cuando inician los procesos escolares a partir de los niveles que aborda el grado preescolar, pre jardín. Jardín y transición, los cuales permiten un acercamiento entre el niño y la escuela, y el método de que ellos aprendan es el juego, así como lo manifiesta (Vygotsky, 1978) “el juego imaginativo prepara al niño para ver más allá de las realidades actuales de la sociedad; de esa manera, tiene el potencial de constituir el comienzo de la socialización hacia la participación plena en una sociedad democrática”.

Es aquí donde el niño comienza su etapa escolar y su respectivo ingreso a la escuela, alrededor de todo esto se centrará el proceso de indagación y de planteamiento investigativo, por las múltiples situaciones que aborda el inicio del proceso escolar y su injerencia dentro del desarrollo del niño, puede generar frustraciones, miedos, angustias y sentimientos negativos que retrocede los procesos formativos, como lo expresa (Yañez, 2013) “es clave que el niño esté

expuesto a las frustraciones que llegan de manera natural. Afrontar la rutina, las normas sobre lo que puede hacerse y lo que no, aprender a esperar.”

Los niños llegan a la etapa escolar con conductas y hábitos que son propios de cada uno, y dentro del tránsito entre casa y escuela, esto puede generar estrés, generando algunos sentimientos que pueden obstaculizar los procesos del aprendizaje dentro del aula. Otro factor que influye la educación rural en Colombia, donde la violencia y el conflicto han gobernado durante bastantes años esta nación. Así lo señala (León, 2019) “Las niñas, niños y jóvenes de estas zonas comparten sus condiciones de existencia en situaciones similares a la de otros niños y sus familias en el resto del país: carencias en educación, salud, nutrición, saneamiento básico; además están expuestos al maltrato, al trabajo, a la drogadicción y al abuso.”

Además, surgen otras situaciones que no son ajenas a los docentes en Colombia, y mucho más en los espacios rurales, donde probablemente es una gran realidad y que desmotiva los procesos formativos, despreocupa el quehacer del docente y retrasa los avances que se deben de consolidar dentro de las políticas educativas a nivel nacional, es por ello que el “gobierno nacional debe de asumir temas como la conectividad, la infraestructura, el bienestar de los maestros e, incluso, la aplicación de habilidades socioemocionales en las aulas de clase, para mejorar los índices de calidad educativa en el país.” (Semana, 2022)

Teniendo en cuenta las afirmaciones anteriores, el docente tiene una gran tarea en los contextos en los cuales desarrolla su ejercicio docente, y mucho más en el de educación inicial, ya que es el principal responsable de brindar los primeros cimientos para que los niños puedan adaptarse apropiadamente a la construcción del aprendizaje, de él depende que se logre generar ciertas sensaciones de asertividad y aceptación por el aprendizaje de los infantes; así como lo plantea el Ministerio de educación nacional de Colombia (MEN, 2022)

Es un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente, y estructurado, a través del cual se potencia el desarrollo, capacidades y habilidades, y se promueve el aprendizaje de los niños al interactuar en diversas experiencias basadas en el juego, las expresiones artísticas, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor fundamental de dicho proceso.

Es por ello por lo que todos los docentes deben contar con elementos propios y que, primeramente, motiven al docente a educar con el corazón, para que de esta forma pueda ser un gran transformador de la educación, así como lo señala (Pereira, 2011) “pero corresponde a nosotros, los profesionales de la educación, esforzamos por ampliar estos pasos hacia una política educativa que valore los maestros de educación infantil, asegurando una educación de calidad para los niños pequeños.”

En el marco de la responsabilidad del docente, es vital que se tenga claro que los grados iniciales dentro del proceso formativo de la básica primaria, permiten una sólida concepción de los conocimientos que se van a adquirir durante la etapa escolar, se moldean conductas, hábitos y actitudes que tienen tanto los estudiantes como los padres de familia. Acá el docente, debe de comprender que su proceso de enseñanza afecta tanto positiva como negativamente el rendimiento y la motivación de los estudiantes, la Neurociencia sustenta que ha demostrado que el entorno afecta a la naturaleza de la arquitectura del cerebro: las primeras experiencias del niño pueden proporcionarle una base sólida o frágil para el aprendizaje, el desarrollo y sus comportamientos posteriores. (Fernandez, 2022).

Con esta fundamentación, es que esta propuesta investigativa pretende direccionar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los niños de los grados iniciales de la básica primaria, con el fin de implantar esas actitudes de interés, motivación y aprecio por la adquisición de una

nueva lengua, y es de esta forma que la motivación es la actitud de todo ser humano, la cual permite que logren cumplir con cada una de las proyecciones existentes, y esto es porque lo que conduce el motor de la conducta humana es la motivación, así como lo expresa (Ospina, 2006) “Uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden.”

Es evidente que, si hay motivación, los niños pueden interactuar asertivamente con los conocimientos y de esta forma logran construir los aprendizajes; esto aplica para cada una de áreas del conocimiento, pero en esta propuesta se direcciona sobre la lengua inglesa. Lo anterior, debido a que surgen problemáticas que pueden opacar esta gran virtud, que se debe de preservar dentro de las aulas, tanto para los docentes como para cada uno de los estudiantes. No obstante, surge una problemática evidente, de la cual se puede dar testimonio, y es la poca preparación de parte de los docentes, puesto que, en nuestro sistema educativo, un docente de educación física u otra área, mediante concurso puede adquirir una plaza de primaria, y de esta forma debe de orientar todas las áreas, y en muchas ocasiones, el inglés no es su fuerte. Esto genera, que deban impartir un sinnúmero de conocimientos y, en muchas ocasiones, ni se brinda la clase de inglés, por desconocimiento o miedo del docente. Así como (Olarte, 2016) afirma que “del mismo modo, las políticas educativas nacionales le han dado, por error, a los docentes la responsabilidad de enseñar inglés a niños de primaria, sin estar necesariamente certificados como profesores de inglés.” Y también desde su opinión manifiesta (Olarte, 2016) “esta decisión política no solamente retrasa los resultados esperados en cuanto al dominio del idioma por parte de los estudiantes para alcanzar metas como ciudadanos, sino que pone a los maestros en una posición incómoda y profesionalmente poco ética.”

Nos dirigimos a los sectores rurales, si en los urbanos el proceso de enseñanza del idioma inglés puede ser poco, en estas zonas, casi es nulo, debido a que allí, primeramente, no hay motivación por aprender, además del poco interés de los docentes para enseñarlo. Entonces, como manifiestan (Roldán, María & Pélaez, Oscar, 2016) “que, si el país quiere mejorar la competencia comunicativa en inglés de sus habitantes, se debe invertir en la capacitación de los maestros.”

Surge, la gran tarea que tienen los profesores de estas zonas rurales y de grados iniciales por enseñar de una forma lúdica, llamativa y creativa el idioma inglés, deben de comenzar a estudiar que tipos de estrategias pueden crear o implementar en sus respectivas aulas, no obstante, se reconoce la poca inversión que tiene una escuela rural colombiana, donde el docente debe de ser muy recursivo y recolectar lo que tiene en su entorno, para realizar los materiales, plantear los recursos y las diferentes herramientas que quiera implementar en su clase de inglés tales como flash cards, póster, juegos, videos, audios entre otros. Todo esto con el fin de motivar y propiciar adecuadamente el inglés en los niños tal y como (Chávez, 2017) lo señala “una de las más importantes es la motivación porque ayuda a captar la atención de los alumnos con más facilidad y esto se ve potenciado por el elemento sorpresa lo cual produce una variedad de estímulos positivos por parte de los estudiantes.”

No solamente, es incluir material físico u audiovisual, si las condiciones lo permiten, también se puede incluir las TIC, como recurso virtual para motivar la adquisición de este idioma, como (Jaramillo, Bairon & Quintero, Sonia & Ramírez, Libia, 2017) afirman que “en lo que concierne a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido de gran ayuda para mediatizar los procesos.”

Todo lo expuesto, permite relacionar entre lo que se quiere indagar e investigar, con la forma de fundamentarla teóricamente con otras investigaciones y estudios. Debe de priorizar la búsqueda de las posibles soluciones y planteamientos a la interrogante formulada, partiendo desde el mismo ejercicio práctico en los escenarios escolares, teniendo en cuenta que esto proporciona el cambio, innova y reconstruye los paradigmas que se tiene sobre la enseñanza del inglés en los espacios rurales de nuestro país, siendo el maestro el investigador y promotor del cambio, tal y como Lawrence Stenhouse, “un defensor de la investigación acción como alternativa de cambio en la escuela, hace una distinción clave entre dos tipos de investigación: investigaciones sobre la educación e investigaciones en (desde) la educación”. (Pérez, 2003)

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Todo proceso formativo requiere de ciertos horizontes, parámetros e instrucciones que puedan orientar a todos los actores que se involucran dentro está la educación, es por ello, que el responsable principal de que se logre brindar una educación de calidad en Colombia, es el ministerio de educación, debido a que este ente como máximo órgano responsable de asegurar el derecho fundamental a la educación, debe proveer todos los insumos, aspectos, recursos, instrumentos y direccionamientos para que a nivel nacional, todo persona logre acceder a la educación y apoyándose con los docentes y maestros como los “tentáculos” quienes hacen efectivo el derecho a la educación.

En primera instancia, el ministerio brinda una normatividad, la cual rige todo el sistema educativo tanto público como privado a nivel nacional, además, de documentos que direccionan el quehacer pedagógico en cada aula, es por ello, que, en las diferentes áreas y asignaturas, se cuenta con los diferentes lineamientos y orientaciones que permiten al docente enseñar y dar a conocer, lo que el ministerio quiere brindar dentro de su política educativa. Entre la documentación, encontramos los estándares básicos de competencia, mallas curriculares, lineamientos de aprendizaje y los derechos básicos de aprendizaje, conocidos como los DBA (Derechos básicos de aprendizaje). Con base, en lo mencionado anteriormente, nuestra propuesta pedagógica retoma estos documentos, ya que se inclina dentro del ejercicio docente, además, de conservar un área fundamental dentro del currículo escolar, como lo es idioma extranjero inglés. De esta forma, se tomarán los aspectos claves que fundamentan la enseñanza del inglés y su gran importancia dentro del currículo y desarrollo pedagógico en cada aula de nuestro país.

Iniciamos con los lineamientos, los cuales permiten a los docentes direccionar su quehacer pedagógico, dentro de la enseñanza del idioma extranjero, con el fin de definir las directrices

curriculares, para que posteriormente, sean plasmadas dentro de los proyectos educativos institucionales, con base a sus necesidades e intereses. Dentro del enmarcado de los lineamientos, nos socializa sobre la contextualización, elementos y enfoques del currículo de idiomas extranjeros, formación continuada del docente de idiomas extranjeros y las nuevas tecnologías en el currículo de lenguas extranjeras. Esto permite, que nuestros procesos de enseñanza contengan las diferentes directrices que permiten al docente, alinear sus procesos pedagógicos, llevando una secuencia y un ordenamiento de lo que pretendemos alcanzar dentro de los objetivos o desempeños planteados dentro de los proyectos de aula o plan de estudios.

Los estándares básicos de competencia son una herramienta eficiente para establecer un proceso y trabajo paulatino, en el transcurrir de los diferentes niveles y ciclos de escolares, con el fin de dar a conocer lo que se debe de aprender. Los estándares organizan los ciclos escolares y en cada uno de ellos, los distintos niveles de desempeño dentro del Marco Común Europeo (MCE), y de esta forma, son un punto de referencia para establecer la capacidad de saber sobre inglés, y el saber hacer con este mismo. Los estándares son claros, en decirnos, que lo que se pretende al enseñar, es simplemente desarrollar la competencia comunicativa; a su vez, se desglosan otros elementos que conforman esta competencia.

En los derechos básicos de aprendizaje, se describen los saberes y habilidades que se pretende lograr con los estudiantes, con el idioma inglés. Este elemento se organiza en coherencia con los lineamientos y estándares, generando una concordancia en lo que se establece para construir el diseño curricular de esta área en particular. Es importante, que, dentro de los planes de aula y planes de estudio, se establezcan como fines, ya que estos están direccionados para la construcción de aprendizajes en cada año escolar, con direccionamiento de los estándares básicos

de competencia, llevando a que, al finalizar el grado undécimo, se haya logrado alcanzar el nivel B1.

Los elementos expuestos anteriormente consolidan el saber, saber hacer y ser, en los estudiantes de básica y media, y nos aporta significativamente al desarrollo de nuestra propuesta pedagógica, ya que son la base y el punto de partida, que nos orientará en el diseño de las secuencias didácticas, dándonos las herramientas claves, que serán las pertinentes para cumplir con cada uno de los objetivos planteados en la presente propuesta de investigación. El saber, saber hacer y el ser, consolidan la integralidad formativa, que nos solicita cada parámetro educativo, dentro de las políticas educativas establecidas por quienes administran la educación a nivel nacional. Esto se logra cuando al construir los planes de estudio, se vinculan estrategias que permitan fortalecer la adquisición de aprendizaje, lo que se hace con este y la forma en cómo se relacionó el estudiante para construir el aprendizaje.

Esto conlleva que el estudiante logre ser competente, y es que hoy en día, se habla de formar por competencias, y no se habla, de quien gana, o quien hace más rápido, sino de quien es capaz de tener claridad que lo que está aprendiendo tiene un fin específico y que permitirá afrontar o solucionar un problema cotidiano. De esta forma hablamos de formación por competencias, donde a través de los conocimientos adquiridos en la clase, se tendrá la destreza de afrontar las situaciones y plantear las alternativas que logren solucionar los planteamientos, así como lo manifiesta Tobón y Medina (2010) la formación basada en competencias no puede referirse a la competitividad de quien solo se forma competentemente para tener mayor poder o dominar sobre los otros, sino formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa. De esta forma, las competencias se articulan con los 3 saberes, generando un proceso pedagógico íntegro, además de pertinente con lo que requiere nuestra sociedad actual. Es por ello que, desde los procesos

curriculares, se deben de incluir las competencias, inmersas en las áreas del conocimiento que, a su vez, permiten la formulación de aprendizajes significativos y competentes para las necesidades que afrontan cada una de las sociedades. Y es que es necesario, establecer los direccionamientos curriculares y pedagógicos, para que cada docente también adquiriera las diferentes competencias que lo acreditan como un maestro capaz de brindar una educación con este enfoque a cada uno de sus estudiantes.

En el planteamiento curricular de la presente propuesta pedagógica, se pretende que, a través de la dinamización de los procesos académicos, los estudiantes sean capaces de desarrollar las destrezas, que le permitan saber qué hacer con los conocimientos, logrando un aprendizaje atractivo, coherente y acorde a lo que exige y demanda nuestro país, y mucho más lo que direcciona los lineamientos, estándares y los derechos básicos de aprendizaje.

Planeación Didáctica

Teniendo en cuenta, la estructura de la propuesta y su proceso de desarrollo pedagógico, se plantea una secuencia didáctica con 3 actividades, direccionada al cumplimiento del objetivo general, diseñar estrategias pedagógicas basada en el juego que facilite el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado tercero del Centro Educativo Serranía del Melúa, sede La Sandrita del Municipio de Puerto López. Además, la planeación se fundamentaba en el siguiente estándar básico de aprendizaje: Comprendo el lenguaje básico sobre mi familia, amigos, juegos y lugares conocidos, si me hablan despacio y con pronunciación clara.

Es por ello, que a continuación se detallan las 3 actividades que conforman este proceso didáctico. En la primera actividad llamada Iniciando voy avanzando, inicia con la participación en la dinámica de “If you´re happy”. La cual consiste en recitar un estribillo, en el cual se mencionan algunas emociones, las cuales se dramatizan dentro de la ejecución de la ronda y se aplaude, zapatea, salta según la emoción (happy, sad, surprised, angry, tired). Terminada, la ronda se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron participando en la ronda? ¿Cuáles emociones descubrieron al momento de participar en la ronda?

Continuando, cada estudiante recibe 5 flash card, las cuales colorean, posteriormente, escriben la emoción que se refleja en la tarjeta. Construyen un collage, con el flash cards. Pronuncian cada oración y emoción y lo socializan con el profesor. Luego, crean un emoji para cada emoción (happy, sad, surprised, angry, tired). Luego, crean una lotería donde se especifique la imagen y la palabra que la identifica. Posteriormente, presentan el recurso para ser revisado y aprobado. Por último, los estudiantes se reunirán en 5 grupos de 4 estudiantes, donde participarán de un torneo de lotería, de cada grupo saldrán 5 finalistas, los cuales disputarán un último juego de lotería para saber quién es el campeón.

En la segunda actividad, denominada Interactuando, sigo afianzando; inicia la sesión, los estudiantes van a realizar la dinámica de “The head and shoulders”. La cual consiste en recitar un estribillo, en el cual se mencionan algunas partes del cuerpo, las cuales se dramatizan dentro de la ejecución de la ronda y se señala cada una (head, shoulder, neck, toes, eyes, ears, nose, mouth). Terminada la ronda, se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron participando en la ronda? ¿Cuáles partes del cuerpo se mencionaron en la ronda?

Continuando, los estudiantes observan el siguiente video “Partes del cuerpo en inglés”. Desarrollan la guía que entrega el profesor, donde deben de relacionar cada parte del cuerpo, y escribirla en inglés, luego se pronuncia cada palabra. Luego, crean un cuerpo humano con las láminas que se entregará, luego, colorean con los colores que allí se encuentra (están escritos en inglés). Socializan la silueta con las distintas partes del cuerpo.

Por último, cada estudiante crea un rompecabezas, donde se refleje el cuerpo humano y los nombres de las partes, luego se organiza en cartón paja para más resistencia, se recorta y se guarda en un sobre. Finalizando, se intercambian con los demás estudiantes, y los primeros 3 estudiantes que armen el rompecabezas.

En la última actividad, llamada Fortaleciendo mi aprendizaje, construyo el saber; comienza la sesión, donde los estudiantes van a cantar la canción de “The numbers”. Luego, se sigue repasando la canción con ayuda del profesor, donde se resalta la escritura y la correcta pronunciación de cada uno. Los estudiantes jugarán al stop, donde cada uno será un número del 1 al 20, y el elegido para iniciar, debe de repetir el siguiente estribillo: El número five, le declara la guerra al número seven, y el número que le han declarado la guerra debe de acercarse al centro y decir stop, mientras que los otros, mientras tanto, deben de correr lo más lejos que puedan. Y el número seven, debe de decir cuántos pasos largos, cortos o medios, debe de andar para llegar

hasta el número que quiera. Si acierta, gana y, si acierta, gana y, si no, queda eliminado.

Continuando, van a realizar la guía de los números, donde deben de relacionar el nombre con el número correcto. Posteriormente, los estudiantes se organizan por grupos, donde van a jugar a la golosa, la cual el profesor les dibuja, luego juegan. A medida que avanzan en la golosa, deben de mencionar los números en inglés.

Finalizando, en grupos, diseñan un dominó, donde estarán los números en su escritura en aritmética y cantidad (imagen) con su nombre. Colorean y recortan. Compiten entre los estudiantes jugando dominó.

Es importante aclarar que la secuencia didáctica apunta a lograr el siguiente aprendizaje basado en comprender y describir algunos detalles en textos cortos y sencillos sobre temas familiares, a partir de imágenes y frases conocidas. Todo esto se realiza midiendo pedagógicamente, enriqueciendo todos los saberes y actitudes que pueden surgir en la interacción del aprendizaje- enseñanza con base en la construcción de materiales propiamente por los estudiantes y poder rescatar juegos de mesa que se pueden olvidar por las nuevas generaciones.

Enfoque Didáctico

En el desarrollo práctico del quehacer docente, se debe de anticipar a lo que se realizará en la jornada académica; al mismo tiempo que se realiza este proceso extenuante surgen inquietudes, dudas, temores y sentimientos que puedan afectar positiva como negativamente el deber pedagógico. El docente es un investigador, quien se desempeña todo el tiempo, debido a que el proceso de planeación de sus clases, le demanda que realice consultas, indague y logre organizar la información según lo requerido; así como lo dice (Porlán, R & Rivero, A & Martín del Pozo, Rosa, 1997): “la concepción del profesor como facilitador del aprendizaje de sus alumnos y, al mismo tiempo, como investigador de los procesos del aula”.

De esta forma, se relaciona el quehacer del maestro, con lo que se plasma en documento guías sobre lo que ejecutará en sus clases. Es de esta manera, que, desde la relación irrompible, entre planeador – maestro, es necesario diseñar 3 actividades pedagógicas, dentro de una secuencia didáctica, que apunta a desarrollar unas capacidades y cumplir con los objetivos establecidos.

Como se ha manifestado anteriormente, dentro de otro apartado, la planeación, diseño o estructuración de las secuencias didácticas, son necesarias para que el maestro logre cumplir con su rol de “facilitador” del aprendizaje. Claramente, los lineamientos, estándares, los DBA (Derechos básicos de aprendizaje), organizados dentro de los planes de estudios y mallas curriculares que todo establecimiento educativo debe de organizar, plasmando su misión educativa, así como lo manifestó (Espinoza, Eudaldo; Quind, Danna; Morocho, Diana; Ordoñez, Mishell, 2022): “El plan de clase no solo se convierte en una herramienta beneficiosa para la organización de actividades de enseñanza y didácticas, sino que se constituye como eje

transversal del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la cual se ejecutan los pasos para alcanzar los objetivos de la clase.”

Acá, se manifiesta la principal labor del docente la cual enseñar, pero para esto debe, primeramente, consolidar y construir una secuencia didáctica, alineada con los documentos que propone el ministerio de educación, además, de la inclusión de herramientas, estrategias, metodologías y recursos que permitan y conduzcan a lograr con lo que se exige, y así generar una educación de calidad y efectiva para toda la población colombiana. Es por ello, en nuestra secuencia didáctica plasmada para este proceso investigativo, se incluyen estrategias dinámicas que permitan atrapar la atención de los estudiantes y que de esta forma aprendan, así como recursos físicos, ya que la escasez de la tecnología, solo se incluyen recursos y materiales físicos y tangibles, y lo más gratificante y satisfactorio del proceso, es que son creados por los mismos estudiantes y esto genera apropiación y contribuye a la estimulación del aprendizaje, así como lo explica (Kazariàn, 2017): “Para que los estudiantes se apropien mejor de los temas impartidos, se sugiere el uso de chistes, trabalenguas, adivinanzas, proverbios o refranes populares, frases idiomáticas, crucigramas, canciones entre otros, con el papel rector del juego”.

Todo lo consolidado dentro de la planeación de la secuencia didáctica se fundamenta con lo anteriormente socializado, buscando direccionar todos los procesos en la búsqueda de la mejora del aprendizaje y que esta forma, los niños, se motiven por aprender inglés de una forma dinámica y lúdica, y no tradicional, como en la mayoría de los colegios sucede. Todo con el propósito de minimizar el estereotipo o estigmatización, sobre que el idioma inglés es difícil de aprender, porque solamente es repetir y repetir.

La planeación de la secuencia didáctica se enfoca en el constructivismo, como teoría que permita que los estudiantes construyan los aprendizajes, a partir de la interacción con el

conocimiento, diferenciando que cada estudiante tiene una forma particular de aprender, y a su vez, tiene un ritmo de aprendizaje que se manifiesta y que debe de ser respetado y analizado por el docente, ya que la exigencia del docente puede ser la misma para cada uno. Tener en cuenta, que, en los contextos rurales, los ritmos y estilos de aprendizaje son totalmente diferentes, y en su gran parte, pasivos por las condiciones de este sector. Es por ello, que las actividades son sencillas, y dejan a su criterio un tiempo prolongado y determinado, ya que así, el estudiante que finalice puede hacer algo de fundamentación y retroalimentación, mientras que los demás compañeros terminan sus actividades. Así como (Meza, 2013) lo afirma a continuación: “Si los tiempos de aprendizaje no se respetan en el entorno escolar o en casa, pueden ocasionar experiencias frustrantes y negativas que afecten los procesos de aprendizaje o la forma en que los niños se relacionan con sus clases, la escuela y los métodos de enseñanza.”

Complementado lo expuesto en el párrafo anterior, cada niño cuenta con un estilo y ritmo de aprendizaje, el cual es propio y preciso, donde el maestro como facilitador y guía del aprendizaje hacia la construcción de las experiencias, debe de analizar también, las necesidades y factores que influyen alrededor de la escuela, tales como la falta de dinero en sus hogares, las diversidades étnicas, el poco apoyo de los padres y los procesos adquiridos en los grados anteriores. Todo esto influyendo actualmente en la consolidación del saber. Es por ello, que desde la secuencia didáctica, los materiales y recursos que se implementarán tratan de; primeramente, ser no tan costosos, para que todos puedan interactuar con ellos, las diversidades étnicas, en el caso de estudiantes indígenas, llegándoles de una forma pasiva y dinámica para que logren interactuar con este nuevo idioma; además, de que lo planeado es para realizarlo en el aula, en compañía del docente y no se deba realizar nada en la casa, con el fin de evitar, de que

los procesos se retrasen por el incumplimiento. Con estos mecanismos, se pretende que los procesos establecidos se logren cumplir.

Entrándonos en la planeación, desde la perspectiva del contenido, encontramos distintos momentos, que conllevan una metodología, la cual busca arrojar resultados que se plantearon desde la consolidación de los objetivos del proceso investigativo, además, en cumplimiento de los dba y competencias que se han planteado en el formato de planeación. Iniciando, con el proceso de saberes previos, el cual es el primordial, para poder conocer qué tanto han aprendido los niños en los ciclos anteriores, y así, poder tener una concepción explícita de lo que queremos lograr. De esta manera, seguir con el desarrollo de la sesión, donde se fundamentan los conocimientos, para posteriormente interactuar con ellos desde la aplicación y producción.

Este proceso, lo repetiría en el campo de desarrollo docente, ajustando las posibles falencias y ejecutándolo, en mi quehacer como maestro para que, de esta manera, pueda seguir fortaleciendo mi proceso como maestro, así como de investigador en el aula, siempre enfocándonos en transformar la realidad educativa de nuestros niños, y que estén en la vanguardia de los procesos, sin distinguir las dificultades por las cuales atraviesa su contexto.

Implementación

En el entorno educativo, el maestro tiene una gran responsabilidad, que lo reafirma como el guía del conocimiento hacia el aprendizaje. El docente es quien debe de dinamizar y encaminar al estudiante al descubrimiento de todos los saberes existentes, con la tarea final de guiarlos a que lo relacionen con las situaciones cotidianas que deben de abordar y afrontar.

En este sentido, se establecen 3 actividades dentro de una secuencia didáctica, que lleva a cumplir un objetivo planteado desde el inicio de la propuesta y fundamentada, con los parámetros, lineamientos y documentos que brinda el ministerio de educación nacional. Estas tienen una particularidad, y es que se basan en la pregunta de investigación de la propuesta, la cual manifiesta en cómo se puede motivar el aprendizaje del idioma inglés a través del juego como estrategia didáctica en función de permitir, retomar dinámicas que se realizan en la escuela o en el entorno familiar, rescatando algunos juegos tradicionales.

De esta forma, se inicia con la primera actividad titulada “Iniciando, voy avanzando” la cual conlleva que los niños de grado tercero comprendan las emociones a través de la interacción en experiencias pedagógicas tanto individuales como colaborativas dentro y fuera del aula. En esta primera actividad, los estudiantes participaron en la ronda, como iniciación del proceso y acercamiento entre el conocimiento y el juego. Continuando, ellos son los principales protagonistas dentro de la sesión, ya que el docente brinda solamente las orientaciones y comparte los materiales, para que ellos a través del diseño de los recursos, logren comprender las temáticas desde las experiencias propias, y es así, que los estudiantes crearon las flashcards, además practicaron la pronunciación de cada término y su respectiva escritura. Los materiales fueron pertinentes para el nivel en el cual se encuentran los niños, conllevando que se logre cumplir con lo planteado en un gran porcentaje, a su vez permitiendo que los estudiantes sean los

principales participes en la consolidación del aprendizaje a través de promoción del aprendizaje autónomo.

En la segunda actividad, titulada “Interactuando, sigo afianzando”, permitió que los estudiantes a través de las diferentes herramientas planeadas en la secuencia logaran comprender la temática de las partes del cuerpo en inglés, fortaleciendo el vocabulario, la escritura y la pronunciación de cada palabra. Es por ello, que se desarrolló una ronda llamada “Head and shoulders”, como excusa para adentrar a los estudiantes sobre la temática a trabajar, además, de un alistamiento sobre lo que e iba a desarrollar durante la sesión. Continuando, el docente orienta a los estudiantes a que durante este encuentro lo ideal, es que ellos mismos construyan el producto con base en el vocabulario que se les brinda como recurso de aprendizaje. En esta segunda sesión, los estudiantes crearon un rompecabezas con la temática de las partes del cuerpo, y a su vez, realizaron una competencia, reflejando los conocimientos adquiridos.

En la actividad número 3, titulada “Fortaleciendo mi aprendizaje, construyo el saber”, la cual tenía como meta la interacción entre los estudiantes de los números del 1 al 20, tanto en su escritura como en su adecuada pronunciación. Continuando con esta actividad, los estudiantes interactuaron con una canción, como medio de acercamiento entre la temática a trabajar, con los saberes previos; arrojando que ellos ya conocían hasta el número 10, generando un gran avance en la comprensión de los restantes números. Al final, los estudiantes orientados por el docente en formación lograron construir un dominó, que les permitió retomar los conocimientos, construyendo los saberes a través del juego. Esta secuencia didáctica se encuentra hilada desde la actividad inicial hasta la final, predominando el trabajo guiado, autónomo y en ciertos casos el colaborativo, despertando en los estudiantes habilidades y competencias, en búsqueda de lograr construir los aprendizajes eficientemente. Las estrategias implementadas en las 3 actividades

eran variadas y enfocaban los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, que, de cierta forma, permitía la participación de cada estudiante, debido a la variedad cada uno lograba elegir la de mayor afinidad, de esta forma lograba relucir el aprendizaje que estaba construyendo o ya en su defecto, había consolidado.

Los materiales y tiempos establecidos en cada sesión, fueron muy bien estudiados al momento de consolidar la secuencia didáctica, debido a los factores que influyen en el proceso de enseñanza en zona rural, y la consigna del maestro en formación, era establecer estrategias didácticas concisas y claras, que permitieran arrojar los resultados esperados; y así fue, el tiempo fue pertinente en las 3 sesiones desarrolladas, además de que los materiales eran los acordes a la edad y necesidad educativa de cada estudiante, evidenciando una buena aceptación y comprensión de lo que debían de crear y consolidar.

En la proyección de la propuesta en general, es lograr generar una transformación en el aprendizaje del inglés, a través de una metodología y dinámicas de aprendizaje activas, donde se logre establecer la motivación como el medio que convierte el conocimiento en aprendizaje, y más allá de ello, permitiendo asimilarlo y comprender para qué lo puedo utilizar en mi diario vivir. El pretexto para todo lo anteriormente mencionado fue el juego, donde se rescató juegos de mesa tradicionales tales como rompecabezas, dominó y lotería, los cuales permitieron evidenciar los resultados consolidados de los aprendizajes en los estudiantes, con las dificultades existentes, ya sean por la poca comprensión de la escritura de los términos trabajados en cada una de las temáticas y a su vez, la pronunciación, pero que lograban despertar la llama de la motivación en cada niño.

Es claro afirmar que las dinámicas diarias de trabajo varían debido a las condiciones de cada jornada, las cuales afectan los momentos de trabajo, la poca motivación de estudiante, el

hambre, sueño o pereza, cansancio debido a las clases anteriores, entre otros factores, que pueden repercutir en lo que se pretende lograr con ellos, pero que gracias a la dinamización que se le brindó a la secuencia y sus respectivas actividades, permitieron brindar un espacio de lúdica y esparcimiento en cada estudiante, y lo veían más como un juego, que como una clase común y corriente. Es pertinente decir que, no se pretende que en cada clase ya sea en esta área se utilice la lúdica y el juego como medio de aprendizaje, sino, que estas dinimizaciones deben de ir inmersas en las clases de forma recurrente, generando una pausa que, a su vez, sea un recurso para impartir, evaluar o afianzar un saber.

Algo importante dentro de la inmersión de las actividades, es el cómo se evalúa estas, y es por ello que las pautas evaluativas fueron las acordes, porque el maestro investigador podía utilizar técnicas e instrumentos observables con el fin de recolectar los datos y experiencias que evidenciaran los saberes adquiridos, además, de la revisión de cada producto diseñado, ya que así, se logra generar responsabilidad, creatividad y eficiencia en la entrega y recepción de los deberes escolares.

En conclusión, la secuencia didáctica se encontraba hilada y llevaba a que los estudiantes continuaran en la línea de la dinamización y recursividad como medio de aprendizaje, además de la interacción grupal, desempeño corporal, oral y motriz, permitiendo atrapar la atención de ellos y que el interés haya sido el motor para que cada uno de ellos obtuviese el conocimiento hasta convertirlo en saberes significativos, con el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados dentro de la consolidación del diseño de la propuesta.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En el cumplimiento del rol como docente, se tiene el desarrollo curricular como el “GPS” que guía y orienta a los docentes para que puedan llevar a cabo su labor. De esta forma, dentro del fortalecimiento del rol investigador del maestro, se tienen algunas tareas fundamentales como lo son la búsqueda de estrategias, la implementación de herramientas y el diseño de materiales; todo esto conlleva a que la labor del profesor sea multifacética e innovadora.

Es por ello, que en el ejercicio del presente proceso de indagación se logra consolidar una secuencia didáctica con sus respectivas actividades y estrategias, las cuales son la guía que permiten al maestro en formación que pueda apoyarse en el cumplimiento del objetivo de la presente propuesta. De esta forma, en vista de la construcción del diario de campo, encontramos una serie de resultados que deben de ser expuestos, ya que, desde la retroalimentación de estos, se puede consolidar los análisis pertinentes para mejorar todo lo planteado.

La implementación de la secuencia didáctica fue pertinente para el nivel y proceso formativo de los estudiantes de grado tercero, se evidencia grandes avances en la adquisición de los conocimientos esperados planteados al inicio de la construcción de la secuencia. Además, los niños interactúan dentro de cada juego estipulado para cada sesión, comparten e interactúan con los aprendizajes de las temáticas que se trabajaron, además de la interrelación con los demás compañeros en el compartir e interactuar social y comunitario.

No solamente el estudiante es quien aprende dentro del desarrollo curricular, el docente también adquiere nuevas experiencias y conocimientos a medida que desarrolla sus clases, de esta forma, en este proceso de investigación se fortalecen habilidades como expresión oral, direccionamiento de instrucciones, manejo de grupo, acercamiento a la realidad de cada niño y el dinamismo para compartir los conocimientos, todo esto fortaleciendo las competencias docentes,

y permitiendo continuar con su proceso formativo docente, todo lo anterior se refuerza por lo dicho por (Chacón, 2014) “lo que el maestro debe hacer teniendo en cuenta la variedad de modelos y métodos de investigación, es asir el que mejor convenga a su contexto, su saber y su hacer, por lo tanto, es cuestionar y saber cuestionarse”.

Con la adquisición de las habilidades y competencias docentes mencionadas anteriormente, el docente es el primer investigador, analista y crítico de su propio trabajo, así que debe saber dónde tuvo alguna dificultad y plantear un plan de trabajo eficiente y eficaz, el cual permite darle una solución de calidad a la necesidad existente. En la implementación de las actividades, se debe de mejorar la distribución del tiempo y seguir perfeccionando la construcción de los juegos como los principales medios que fortalecen los aprendizajes. Siempre asumiendo una gran responsabilidad crítica y analítica, así como lo dice (Hernández & Moreno, 2021) “es él quien debe reflexionar sobre cuáles serán las mejores estrategias para que dicha búsqueda se convierta en un elemento renovador en el aula de clase.”

El conocer previamente el contexto y los diferentes factores que influyen dentro del aprendizaje de los estudiantes, permite un análisis directo de las posibles herramientas, estrategias y recursos que serán las partícipes en la construcción del aprendizaje por parte de los estudiantes, además de la adecuada dinamización del docente como guía y orientador, generando motivación en los estudiantes, quienes se hacen participantes activos en la consolidación del aprendizaje. A su vez, de esta forma, el docente en formación es consciente de que lo que realiza puede traer un gran resultado positivo; sin embargo, pueden encontrar también dificultades y contratiempos, que perjudiquen el proceso de aprendizaje.

Desde la reflexión autocrítica, surgen grandes resultados que son propicios para el aprendizaje del inglés abordado en las 3 temáticas que se trabajaron durante la secuencia

didáctica y que fueron recibidas adecuadamente por parte de los estudiantes, además de las estrategias que fueron implementadas en el marco del presente proceso de investigación. Los estudiantes se adentraron en el mundo del inglés y es evidente que todo lo realizado con ellos, generó grandes experiencias y que aprendieron significativamente, además de que comprendieron todo lo que se les impartió, sin descartar de que se lograron cumplir con los diferentes objetivos planteados, teniendo como marco la pregunta problemática, la cual fue la base para lograr alcanzar con los propósitos planteados.

Manifestado lo anterior, retomamos la importancia que tuvo la planeación de la secuencia didáctica la cual conllevó, primeramente, a un gran trabajo de indagación y relación de las posibles estrategias con las respectivas necesidades que tiene la población en estudio, asumiendo una gran responsabilidad al plasmar cada actividad, ya que era algo nuevo y diferente para los niños, una nueva forma de recibir conocimientos y que, además, la interacción con el aprendizaje era por medio del juego. Todo esto era extraño, hasta para los mismos docentes de la sede, quienes, debido a su edad, aún conservan vigentes metodologías tradicionales y todo lo que se desarrollaba en las sesiones de la propuesta innovadora.

Es por ello, que la propuesta creada y desarrollada durante este ciclo, permite tener una concepción en el uso de metodologías y estrategias activas, innovadoras y diferentes a las estructuras tradicionales, de esta forma se plantea que también el juego puede ser un gran recurso, muy valioso, para fortalecer el aprendizaje, cabe aclarar que no se pretende que en todas las clases y todo el horario sea impartido por medio de la lúdica, pero que, como recurso o estrategia de clase, se incluya para mejorar los procesos de aprendizaje, transformar las percepciones de interacción entre los docentes y estudiantes, todo esto pensado siempre en pro de mejorar la comprensión del conocimiento.

Este tipo de herramienta, como lo es el juego, es muy propicia para que a través de las formaciones pedagógicas, podamos divulgar y compartir los hallazgos, y así seguir brindando mecanismos que permiten la interacción del conocimiento y del aprendizaje, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en el caso del área de inglés, potencializa nuestro quehacer docente, y hace crecer la motivación como virtud principal dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, no obstante, como (García, 2020) manifestó: “el alumnado aprende de forma inductiva bien sea desarrollando un proyecto, resolviendo un problema o jugando a la vez que adquiere habilidades de forma contextualizada lo cual favorece directamente la adquisición de lenguas extranjeras”.

Finalizando esta etapa de reflexión y análisis, la propuesta investigativa permite seguir fortaleciendo el oficio del maestro en formación, además, de brindar alternativas para ser incluidas dentro de los planes de aula, planes de estudio entre otros recursos que direccionar el desarrollo curricular, delimitando la gran necesidad que se tiene de vincular estas estrategias activas, y minimizar las actividades que son de tipo tradicional, siempre pensando en qué los niños y niñas, son receptivos a través de la interacción, y mucho más por medio del juego.

Conclusiones

La dinamización de la propuesta pedagógica conllevó a una serie de situaciones importantes para el fortalecimiento tanto de las competencias docentes como de los saberes adquiridos por los estudiantes, a través de la interacción y las experiencias vividas en el aula de clase con sus demás compañeros siempre con la guía del maestro investigador. De esta forma, en el primer objetivo específico plantea el diseño y construcción de recursos y materiales lúdicos que sean pertinentes al nivel de aprendizaje de los estudiantes, direccionados a fortalecer las temáticas que están en los planes de estudios, con el propósito de enriquecer vocabulario de todos los saberes.

Con base, en la construcción y diseño de los materiales y recursos que fueron implementados en cada actividad de la secuencia didáctica, fue necesario abordar la motivación como medio para conllevar y direccionar los procesos educativos y de esta forma, lograr implantar toda la metodología y la idea de enseñanza en los maestros, con las adecuaciones curriculares y estrategias necesarias para construir los diferentes planes y proyectos de aula, con la inclusión de materiales propicios e instrumentos creativos e innovadores que permitan que los estudiantes logren interactuar anímicamente y la participación en el proceso formativo sea eficiente. Además, se debe de recalcar las diferentes formas lúdicas para aprender este idioma en los estudiantes y que ellos reconozcan que son un actor primordial dentro del desarrollo pedagógico.

De esta forma, es necesario plasmar toda la documentación de las experiencias vividas por los actores que interactuaron en la presente propuesta, además de la compilación de los principios y referentes teóricos que la abordaron y sirvieron de lineamiento para consolidar y estructurar las estrategias que se utilizaron como instrumentos para potenciar las habilidades

comunicativas y el vocabulario de cada temática abordada. A su vez, se establece la consolidación de todos los resultados obtenidos y los análisis pertinentes de todo lo vivido y abordado, tanto las fortalezas como las debilidades observadas.

No obstante, todo lo planteado y desarrollado en la presente propuesta de investigación tenía un precedente y una gran necesidad estructurada y plasmada en el diagnóstico, acompañado del planteamiento del problema, que a su vez se resume en el objetivo general el cual pretendía la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego y en la lúdica, como excusa para motivar a los estudiantes y que ellos participarán activamente en el ejercicio de la adquisición del aprendizaje, logrando comprender que estudiar un idioma, no es molesto, siempre y cuando este sea emitido de forma interesante y que permita atrapar la atención de los niños, niñas y jóvenes, a través de la implementación de recursos y materiales precisos, llamativos y acogedores, esto es evidenciado en los diferentes análisis y reflexiones que se han construido al final de la propuesta, retroalimentado en las presentes conclusiones y sostenido con las evidencias fotográficas.

Para finalizar, el presente proceso investigativo fue gratificante y estas ideas se deben de seguir expandiéndose en los procesos curriculares e interrelacionarse con las demás áreas, en búsqueda de mejorar las relaciones estudiantes y aprendizaje, que este no sea impuesta por metodologías tradicionales y pasivas, sino por el contrario, que se transmita a través de estrategias activas y eficientes, generado por el dinamismo que se pretende implantar en las aulas de cada escuela rural de nuestro país y mostrando a la sociedad que hay otras formas de enseñar e impartir los conocimientos.

Referencias Bibliográficas

- Chacón, R. (2014). Del Maestro como investigador; Reto o necesidad? *Itinerario Educativo*, 249-257.
- Chávez, C. (2017). Uso de recursos y materiales didácticos para la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Pueblo Cont*, 29.
- Espinoza, Eudaldo; Quind, Danna; Morocho, Diana; Ordoñez, Mishell. (2022). La planificación de clases, herramienta fundamental para la enseñanza efectiva. *Revista científica Portal de la Ciencia* , 12.
- Fernandez, T. (2022). Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia. *UNESCO*.
- García, P. (19 de octubre de 2020). *Oposiciones PG*. Obtenido de Oposiciones PG: <https://oposicionespg.es/2020/10/19/metodologias-activas-en-el-aula-como-implementarlas-en-la-ensenanza-de-lenguas-extranjeras/>
- Hernández, J., & Moreno, H. (2021). Técnicas de aprendizaje. *Boletín científico de las ciencias económico*, 51-52.
- Jaramillo, Bairon & Quintero, Sonia & Ramírez, Libia. (2017). Conocimiento de la didáctica del inglés en docentes de educación preescolar. *Dialnet*, 72 -82.
- Kazariàn, Y. (2017). El papel de actividades lúdicas para favorecer la motivación por el aprendizaje de inglés . *Atlante*.
- León, A. (2019). *Educación y pedagogía para los niños en zonas de conflicto* . Colombia: Universidad Externado.

- Medina, G. (2017). Enseñanza materna, aprendizaje fetal. *Salus*, 4.
- MEN. (29 de 07 de 2022). *Función pública*. Obtenido de Función pública:
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=191187>
- Meza, A. (13 de 09 de 2013). *lucaedu*. Obtenido de lucaedu: <https://www.lucaedu.com/ritmos-de-aprendizaje/>
- Olarte, A. (2016). English Teaching in the elementary school: Some critical issues. *Colombian applied linguistics journal*, 4.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor de aprendizaje. *Revista Ciencias de la salud*.
- Pereira, S. (2011). El papel del maestro de educación infantil en la sociedad contemporánea. *CITE 2011*.
- Pérez, M. (2003). Pedagogía social, educación social. *Dialnet*, 365-366.
- Porlán, R & Rivero, A & Martín del Pozo, Rosa. (1997). Conocimiento profesional y epistemología de los profesores I: Teoría, métodos e instrumentos. *Revistes Catalanes Amb Accés Obert*, 170.
- Roldán, María & Pélaez, Oscar. (2016). Pertinencia de las políticas de enseñanza del inglés en una zona rural de Colombia: Un estudio de caso en Antioquia. *Íkala, Revista de lenguaje y cultura*, 19.
- Semana. (2022). *Estudio reveló los desafíos que enfrentan actualmente los educadores colombianos*. Colombia: Semana.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvad University Press.

Yañez, V. (2013). *El trabajo social en contextos de alta complejidad*. Santiago de Chile: Espacio Editorial.

Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de evidencias de la Práctica Pedagógica

<https://drive.google.com/drive/folders/1PW0MjVK5ipFmzq0xN76mo5Pe7K3yPJRM?usp=sharing>