

**Implementación de recursos y estrategias didácticas para el desarrollo de la competencia  
oral en la enseñanza del idioma Inglés**

Olga Beatriz Meza Montalvo

Enmanuel de Jesús Rocha Vergara

Tutor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Programa Licenciatura en Inglés

Mayo

2022

## Resumen

La enseñanza del idioma inglés es una gran oportunidad para ingresar a las aulas de clase actividades lúdicas que brindan a los estudiantes experiencias espontáneas que traen consigo el desarrollo de habilidades comunicativas necesarias para el aprendizaje de un segundo idioma y a la vez logran mayor motivación e interés en los estudiantes por aprender. De esta forma se facilita el trabajo tanto de los estudiantes como del docente para alcanzar el objetivo propuesto.

El presente trabajo representa la práctica de un proyecto sobre la implementación de estrategias didácticas enfocadas en el desarrollo de la competencia oral en la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de quinto grado de primaria en dos instituciones educativas. Para el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta la implementación de herramientas para la recolección de datos como los diarios de campo y la observación, se empleó el método comunicativo como el mejor enfoque didáctico para aprender a usar un segundo idioma en diferentes contextos y asemejándose a las situaciones de la vida real por medio de actividades, juegos y materiales educativos tecnológicos que dejan atrás la memorización y el rol pasivo de hace muchos años.

Por medio de la planeación de actividades se logró llevar a los estudiantes implementaciones cargadas de actividades significativas que permitieron observar el impacto de la lúdica sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas, obteniendo como resultado gran motivación de los mismo por participar en juegos y actividades que los divierte y a la vez los lleva al aprendizaje espontáneo, los estudiantes en poco tiempo demostraron asimilación tanto del vocabulario como de la estructura enseñada y esto permitió la fluidez de la clase, la participación y creatividad para enfrentarse a actividades basadas en sus necesidades de aprendizaje. Detrás de la experiencia del juego tenían claro los propósitos de las actividades y de esta manera se lograron alcanzar los objetivos de este proyecto pedagógico donde no solo aprende el estudiante sino

también el docente basándose en su propia experiencia y en la de los demás miembros de la comunidad educativa.

**Palabras claves:** Lúdica, Estrategias, Educación, Práctica, Experiencias.

### **Abstract**

The teaching of the English language is a great opportunity to introduce playful activities into the classroom, it provides students with spontaneous experiences that bring with them the development of communication skills necessary for learning a second language and at the same time they achieve greater motivation and interest in the students to learn. In this way, the work of both the students and the teacher is facilitated to achieve the proposed objective.

The present work represents the practice of a project on the implementation of didactic strategies focused on the development of oral competence in the teaching of the English language in fifth grade students in two educational institutions. For the development of this project, the implementation of data collection tools such as field diaries and observation were taken into account, we used the communicative method as the best didactic approach to learn to use a second language in different contexts and resembling real-life situations through activities, games and technological educational materials that leave behind the memorization and passive role of many years ago.

Through the planning of activities we were able to bring to our students implementations loaded with significant activities that allowed us to observe the impact of play on the development of communication skills, obtaining as a result great motivation of the students to participate in games and activities that fun and at the same time leads to spontaneous learning, the students in a short time demonstrated assimilation of both the vocabulary and the structure taught and this allowed the fluency of the class, the participation and creativity of the students to face activities based on their learning needs. Behind the game experience, the students were clear about the purposes of the activities and in this way, we were able to achieve the objectives of this

pedagogical project where not only the student but also the teacher learns based on their own experience and that of the other members of the group. the educational community.

**Keywords:** Ludic, Strategies, Education, Practice, Experiences.

## Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica .....	7
Pregunta de investigación .....	9
Marco de referencia .....	11
Marco metodológico .....	16
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica .....	16
Metodología .....	16
Producción de conocimiento pedagógico .....	19
Análisis y discusión .....	25
Conclusiones .....	30
Referencias .....	31
Anexos .....	35

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

En Colombia, el idioma inglés no ha sido esencial para la comunicación diaria debido a que no se suele usar una segunda lengua en nuestra interacción social, sin embargo, por diferentes motivos como el comercio internacional la población colombiana se encuentra en la necesidad de dominar una segunda lengua, en dicho caso, el inglés ya que es el idioma oficial de muchas organizaciones internacionales. En consecuencia, los ciudadanos que dominan esta lengua encuentran ventajas en el ámbito laboral sobre aquellos que aún no.

De acuerdo con lo mencionado, Colombia se ha visto en la necesidad de presentar a lo largo de los años varios proyectos educativos que hagan eficaz el uso de una segunda lengua. Por lo tanto, en el año 2004 se inició el “Programa Nacional de Bilingüismo”, luego procedió el proyecto “Colombia Bilingüe” y actualmente se está trabajando bajo el programa “Colombia Very Well”. A pesar de la existencia de estos programas educativos, aún no se han alcanzado los objetivos propuestos. De acuerdo con la compañía Education First (EF) (2016) Colombia se encuentra enmarcada en uno de los niveles más bajos en la enseñanza del inglés a nivel mundial y debido a esto se continúa con los esfuerzos para mejorar las competencias comunicativas en este segundo idioma en los estudiantes colombianos.

Así mismo, dentro de las causas de estos resultados poco favorables en el desarrollo del idioma, se puede encontrar problemáticas cómo:

- El uso de metodologías inadecuadas y desactualizadas.
- La falta de preparación de los docentes para el desarrollo del idioma.
- Personal no idóneo para ocupar el cargo.

La enseñanza del inglés debe concebirse desde el aspecto comunicativo y no como el cumplimiento de un plan de estudio, se deben usar herramientas acordes a las necesidades educativas y dejar atrás la educación tradicional que hace mucho tiempo, dejó de aportar a la enseñanza de un nuevo idioma hoy en día, y que, en consecuencia, genera tensión dentro del aula.

Este proyecto está enfocado en el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés como medio para contrarrestar la problemática del uso de metodologías contraproducente y obsoletas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo como objetivo alcanzar las metas de los proyectos educativos bilingües de nuestro país por medio del diseño e implementación de estrategias lúdicas para el aprendizaje del mismo y, de esta forma evaluar los efectos de la implementación de recursos y estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia oral en los estudiantes de grado quinto de dos instituciones educativas privadas en el departamento del Magdalena.

Esta propuesta surge de la práctica pedagógica de dos docentes de instituciones educativas diferentes, una de ellas ubicada en la ciudad de Santa Marta y la otra en el municipio de Ciénaga, ambas pertenecientes al sector privado y al departamento del Magdalena. En estas dos se pudo evidenciar clases que carecían de dinamismo que al mismo tiempo detonaba la participación baja por parte de los estudiantes de quinto grado acompañados de la carencia de motivación hacia el aprendizaje del inglés.

Por lo tanto, Chomsky (1975) plantea “que el proceso de adquisición del lenguaje es tan natural como el hecho de aprender a caminar” (p.65). De lo cual se puede inferir que para la enseñanza del idioma inglés solo hace falta involucrar al estudiante en situaciones que lo asemejan a las actividades cotidianas y brindarle estrategias lúdicas que motiven su aprendizaje.



### **Pregunta de investigación**

Durante muchos años se ha esparcido la voz de que el uso de un segundo idioma es imprescindible para abordar las exigencias del mañana, hoy en día, dicha voz tomó mayor fuerza y se ha convertido en una realidad. El idioma inglés ha trascendido a lo largo de los años como una de las herramientas fundamentales para hacer frente a las actualizaciones del presente, que incluyen cada una de las esferas de la sociedad y que para muchos colombianos ha sido una odisea afrontar esta realidad. Es cierto que llevar a cabo planes que permitan la apropiación del aprendizaje del lenguaje no es tan sencillo cuando las brechas que separan la realidad de lo que se desea son amplias, y cuando las estrategias para que se lleven a cabo no cumplen a cabalidad los lineamientos esperados.

Así mismo, la educación cumple una de las funciones más relevantes para que las estadísticas se logren aminorar, en otras palabras, para que todas esas propuestas ya planteadas por el Gobierno con relación al aprendizaje del segundo idioma se ejecuten eficazmente, es necesario que los docentes que hacen parte del programa de bilingüismo tengan las competencias necesarias a las exigencias que se requieren hoy en día para enseñar el idioma.

Por tal razón, la carencia de competencias para enseñarlo es uno de los principales obstáculos para afrontar esta realidad. Es un problema que ha estado minando a lo largo de los años impidiendo que fluya eficazmente un proceso de enseñanza – aprendizaje genuino y que en consecuencia toda planeación pueda ser ejecutada apropiadamente. Esto se debe no únicamente a las competencias obtenidas de los docentes egresados en el idioma, sino también, a todo tipo de entrenamiento que se tenga a partir de ello. Es trascendental para los estudiantes palpar la realidad del idioma y no centrarse principalmente en estructuras gramaticales que, aunque sean importantes para el aprendizaje del mismo, no cumplen en su totalidad la necesidad del

estudiante y mucho menos les provee las habilidades necesarias para abordar su realidad, lo que se les exige en un mundo globalizado que cada día requiere aún más.

Consecuentemente, si los docentes a nivel nacional en su mayoría luchan con la implementación de estrategias de enseñanza, las competencias para obtener resultados significativos y, sin embargo, hacen lo posible para ayudar a sus estudiantes ¿Cuáles serían esos resultados si estos mismos en su totalidad abarcan las competencias y habilidades en el idioma para mejorar la calidad de sus currículos y planeaciones?

Por ende, ver el problema a cabalidad y no generar una solución a ella sería tapar la realidad que acecha y negarles a miles de estudiantes la oportunidad de avanzar, por consiguiente, la investigación procede en buscar y analizar coherentemente ¿Cuáles son los efectos de la implementación de recursos y estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia oral en los estudiantes de grado quinto de dos instituciones educativas privadas en el departamento del Magdalena? Con el fin de sistematizar los resultados y si estos son viables a partir de los resultados adquiridos por medio del aprendizaje y el comportamiento medible de los estudiantes.

### **Marco referencial**

Constantemente el ser humano indaga sobre un propósito fundamental que trasciende su vida y que le agrega a la misma la noción de que hace parte de algo que va más allá de sus capacidades. De esta manera se infiere qué, los docentes siempre buscan la idea principal del porqué enseñar, o cuál es el fundamento principal de lo que se quiere transmitir. Esto refleja a profundidad lo que abarca la educación y las asignaturas en sí. Creer en el poder eximio de la educación y su trascendencia ante las comunidades en las que los actores directos se encuentran. Por lo tanto, transmitir los conocimientos no son más que herramientas que le permitan al estudiantado no solo capacitarse académica o cognitivamente, sino que corresponde en el docente la responsabilidad moral de construir personas que enfrenten una sociedad vacía con cimientos morales y éticos que generen impacto directo en comunidades y/o entornos laborales.

Asimismo, la enseñanza es la herramienta con la cual los docentes tienen la capacidad de transformar vidas y sociedades por medio de procesos de interacción y reflexión que llevan a los estudiantes al desarrollo de habilidades para la vida que buscan desafiar a los estudiantes provocando en ellos nuevos pensamientos, análisis y reflexiones que les motiva a presentar los aprendizajes de una manera nueva, acorde a su pensamiento y comprensión que los acerca cada vez más a una nueva realidad para la cual ellos deben tener las herramientas necesarias para salir victoriosos. Según Piaget (s.f.) y su interpretación respecto a la enseñanza como herramienta de transformación, dice:

Básicamente el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, él por su formación y experiencia conoce que habilidades requerirles a los alumnos según el nivel en que se desempeñe, para ello deben plantearles distintas situaciones problemáticas que los perturben y desequilibran.

En consecuencia, para lograr lo mencionado, las instituciones educativas y los docentes deben tener en cuenta la importancia de la adaptación del currículo a las necesidades presentes de sus estudiantes y sociedad, ya que, por medio de la participación de los niños y jóvenes en los procesos de aprendizaje se logra involucrarse en cambios esenciales para la vida en sociedad acompañada juntamente con la mejora continua de la calidad educativa por medio de modificaciones en los enfoques instruccionales, estrategias de enseñanza, metodologías y ajustes curriculares que promuevan el desarrollo integral de cada uno de los estudiantes. Por tal razón, para llevar a la práctica todo esto es necesario que el docente se involucre en una reflexión constante de lo que hacen y lo que desean hacer para lograr la formación integral de los estudiantes y la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje en ellos.

Además, Garcés (1988) señala que “considera que la sistematización es un proceso que organiza la información, construye experiencias, evalúa y propone acciones para el mejoramiento de la práctica” (p. 7). Además, la sistematización no solo favorece la educación del alumnado, sino que direcciona la práctica docente, generando herramientas que le propicien mejores estrategias para el desarrollo curricular.

Como parte de la sistematización en la práctica reflexiva se encuentra el diario de campo como un instrumento en el cual se puede registrar todas las experiencias surgidas en el proceso de enseñanza que se consideren esencial para evaluar el contexto y la práctica docente.

De acuerdo con Bonilla y Rodríguez el diario de campo es trascendental para la labor docente, por tal razón ambos concluyen con:

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo (p. 5).

El diario de campo facilita identificar aspectos críticos en la práctica docente y a partir de ello desarrollar estrategias que lleven a un análisis y toma de decisiones respecto a las habilidades de enseñanza. Además, permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas a favor de la calidad educativa.

Por otro lado, una de las preguntas que más resuenan en el quehacer docente es ¿Cómo lograr resultados significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes? Esta surge de la necesidad de progresar y establecer una ruta principal en el aprendizaje, donde los resultados sean medibles ya sea por observación o cualquier otro elemento que permite como docentes reconocer que el trabajo está marcando un antes y un después en la vida de los estudiantes.

Ante dicha percepción, emerge la problemática sobre cómo aprender inglés donde la carga horaria y los diferentes escenarios no favorecen y/o corresponden a lo que se exige actualmente. Para ello Ordoñez (2011), afirma que:

El contexto sociolingüístico colombiano es en su mayoría monolingüe en español, esto significa que no es necesario el inglés para funcionar en sociedad, lo cual se torna un trabajo difícil para los educadores motivar a los niños y adolescentes a aprender el idioma extranjero. Esto genera el poco interés de parte de los estudiantes y el sector educativo hacia una educación bilingüe eficiente, ahí que los niveles en lengua extranjera no son los mejores comparados con los resultados en otros países de Latinoamérica (reflejado en los datos en el estudio EF English Proficiency Index (EPI)). (p. 3).

Por lo tanto, las instituciones que hacen parte de dicho proyecto, tienen la noción de los procesos que se realizará a partir de actividades que abarquen las carencias de los estudiantes, y como referente máximo de investigación, el mejoramiento de la parte conversacional de inglés “Speaking” a través de actividades lúdicas que incentiven y motiven a los estudiantes a

desarrollar dichas competencias en cualquier escenario, además, proveerles herramientas que les permitan comprender cada vez más a profundidad su crecimiento constante en el idioma.

Por otro lado, es necesario que los docentes manejen herramientas teóricas que faciliten los procesos dentro de un aula de aprendizaje. Una de estas piezas es el saber disciplinar y su aporte al educador, Según Zambrano A. (2006) hace mención de lo que es el saber disciplinar y la disposición para el desarrollo del mismo:

En el saber disciplinar del profesor encontramos la práctica del gesto, el indicio y la competencia. El gesto, la forma como el profesor se dispone en actos de comprensión de lo que conoce, los indicios que lo llevan a dudar o reafirmar lo conocido y las competencias que surgen en los discursos de su saber marcan la distancia.

En otras palabras, crea conscientemente, por medio de su propia comprensión ambientes propicios para la construcción del mismo, y acompañado del saber pedagógico qué, de acuerdo con Zambrano A. (2006) lo define como “el conjunto de prácticas que un sujeto vive cuando está inmerso en una relación de enseñanza y aprendizaje. Es también la forma como un profesor explica las complejas relaciones que tienen lugar en el aula de clase”.

Por consiguiente, queda preguntar ¿Cuál es el papel de ambas disciplinas ante la propuesta pedagógica planteada? Así como se ha visto a lo largo de la presente lectura; se ha identificado principalmente una necesidad, se planteado un problema y así mismo una solución, sin embargo, ambas disciplinas ya no parten únicamente del desarrollo de una clase, sino de las competencias que emanan del practicante y/o ejecutor, es decir el docente, quién por medio de reafirmar lo que se conoce e impulse o trabaje en las diferentes competencias afianzado lo que se sabe estaría apoyándose en el saber disciplinar, mientras que por medio de las competencias que éste desarrollo del idioma inglés, hará que los estudiantes sientan la necesidad de poder

comunicarse en el segundo idioma y así mismos dejarlos expuestos a la necesidad del idioma no sólo dentro de un salón de clases, más para toda la vida, y esto se logra por medio del saber pedagógico.

## **Marco metodológico**

La implementación de estrategias didácticas es la herramienta que los docentes usan para alcanzar los objetivos de la clase, por medio de estas se les brinda a los estudiantes la oportunidad de obtener el aprendizaje de una forma significativa, éstas aumentan la motivación hacia el aprendizaje en cualquier área del saber ya que están acompañadas de creatividad, diversión y retos que permiten el fortalecimiento de las habilidades sociales y personales de los individuos.

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

Para la planeación e implementación de las actividades que integran este proyecto se tuvo en cuenta que fueran herramientas adecuadas a las necesidades de los estudiantes y encaminadas a la secuencia de los propósitos establecidos. Debido a esto, se realizaron tres sesiones de clase donde cada una de ellas cumplió con un propósito bien definido que llevó a los estudiantes al desarrollo de las habilidades orales del idioma inglés.

### **Metodología**

Inicialmente en la actividad número 1 los estudiantes participaron en juegos en los cuales debieron seguir instrucciones simples para explorar el conocimiento previo; para esto el uso de las flashcards o bits de inteligencia fueron de total importancia considerándose como una técnica que de forma visual que atrae la atención de los estudiantes y los motiva a colocar en práctica la pronunciación de palabras simples mientras se familiarizan con el significado para luego usarlas en juegos o actividades que requieren la lectura, escritura, habla y/o escucha de las mismas.



Dentro de esta actividad, las estrategias aplicadas brindaron la oportunidad de exponer a los estudiantes a situaciones en las cuales el uso del idioma inglés fue totalmente necesario y por lo tanto, pudieron observar las habilidades desarrolladas a través de la experiencia propia que los llevó a alcanzar los resultados de aprendizaje esperados participando en juegos y actividades en las cuales hallaron oportunidades para usar lo que saben en inglés.

Continuando con el vínculo de las actividades se implementó una segunda sesión donde los estudiantes realizaron un repaso del vocabulario y de la estructura aprendida para alcanzar los logros propuestos. En esta ocasión uno de ellos fue la aplicación de estrategias para superar retos del grupo de trabajo en el aula de clase y también retos personales que aumentan la confianza en sí mismos y los anima a participar en mímicas, adivinanzas y uso del vocabulario de forma espontánea. En consecuencia, los resultados de aprendizaje de estas actividades estuvieron encaminados a afrontar situaciones de nuevas formas de comunicación que los aproxima a la vida real por medio de la solución de problemas en el idioma inglés y expresar por medio de juegos sus gustos y preferencias.

La actividad 2 abarcó en gran dimensión la interacción social y las habilidades cooperativas con las cuales los estudiantes deben contar para desenvolverse correctamente con actitudes y conductas propias y coherentes con lo que se expresa en el segundo idioma. En esta actividad se implementó el uso de una ruleta en línea que permitió a los estudiantes la construcción de oraciones para expresar sus preferencias de forma correcta.

Por consiguiente, la actividad 3 tuvo como propósito vincular vocabulario previo junto a algo más general, ya que, principalmente los estudiantes aprendieron a utilizar las estructuras “I Like, I dislike ...” Con el vocabulario de los deportes, ahora ellos hicieron uso de esas mismas

estructuras con un vocabulario más abierto y más social para con ellos, de esta forma afrontan de manera exitosa un nuevo contexto que fue fluido gracias a lo aprendido anteriormente y al adecuado diseño de actividades que los lleva a la comprensión de los procesos.

La implementación de estas estrategias jugó un papel fundamental en lo que respecta al aprendizaje de un segundo idioma, por lo que se mostró una actitud altamente positiva en los participantes. Además, se evidenció la capacidad y motivación para adueñarse de la información brindada y dejar de ser desconocedores del vocabulario y estructuras presentadas, arrojando como resultado a lo largo de las clases participaciones muy satisfactorias con relación a lo que se evidenció al inicio en el diagnóstico de dicha propuesta.

### **Producción de conocimiento pedagógico**

Durante la etapa de producción de conocimientos se han podido establecer filtros en el desarrollo de habilidades y competencias que no nacen desde la práctica sino de la ejecución constante, esto quiere decir, qué, para el futuro docente su evolución o su mejor versión no se verá reflejada partiendo de sus primeros encuentros sino a lo largo de los años, los cuales proveerán las herramientas necesarias para que éste en su sabiduría pueda ejecutar confiadamente estrategias y/o metodologías que se ajusten a la necesidad de sus estudiantes y no se vea reflejada en las imitaciones de maestros o inclusive compañeros que abracen por sí, elementos que se ajusten a sus áreas de trabajo.

Frecuentemente, a lo largo de las prácticas del docente en formación, se observa que este es guiado por un educador de la institución en la cual desarrollará su práctica, de la misma forma, en las investigaciones de las propias prácticas pedagógicas; en ocasiones se requiere un acompañamiento de una persona, una entidad o textos escritos por otras personas que puedan aportar ideas al desarrollo de la investigación y cumplir el rol de guía que favorece la autonomía del docente en práctica, pero esta no debe verse como una relación en la que uno es superior al otro, sino como una forma de tener en cuenta diferentes perspectivas que ayuden a explorar y confrontar teorías.

Por esta razón, aunque ya haya sido mencionado previamente, la sistematización como soporte del practicante cumple y estipula un antes y un después de lo que puede ser el desempeño del mismo en su rutina diaria, ya que, la experiencia debe ser puesta a prueba constantemente por lo medible y/o observable dentro del salón de clases. Así mismo, el vacilar en la ejecución de un proyecto o un simple Lesson Plan, no es negociable para un docente que tiene en cuenta y sabe lo que representa la educación en sí.

Además, la ingenuidad no da paso a la improvisación o inclusive ajustar la perspectiva en base a la de alguien más, ya que, de cierta manera, no se tendría en cuenta las necesidades que el grupo requiere, y aunque el pensamiento del practicante sea compartido junto a alguien más, la sistematización permite que el avance del docente en formación se vea reflejado partiendo de la retroalimentación constante de los procesos abordados, la acumulación de experiencias y la ejecución de las mismas, en consecuencia, Schön, (1989) hace referencia los procesos del pensamiento como:

Pone el énfasis en el desarrollo de los procesos, permitiendo que el practicante evidencie desde la recuperación crítica de sus propias experiencias, sus errores y aciertos, sin las pretensiones de infalibilidad, de eficacia y eficiencia, propias de las otras modalidades de evaluación de las prácticas. En efecto, la racionalidad crítica y dentro de ella la apuesta metodológica de la sistematización de experiencias se interesa en analizar.

Cada docente debe asumir un pensamiento crítico sobre su propia práctica y tener claro que los educadores se encuentran en formación constante, mientras enseñan a los demás también aprenden cada día un poco más y eso es lo que los hace docentes investigadores, la exploración y la mente abierta y dispuesta a la búsqueda de nuevas alternativas de enseñanza que los hagan mejores docentes para la calidad educativa de los estudiantes.

El educador como responsable directo de los procedimientos dentro del aula de clases, siempre tendrá una cosmovisión completa en cuanto a cómo grupos determinados necesitan abordar estrategias de aprendizaje, metodologías y demás, esto permite que catedráticos puedan compartir opiniones entre sí, porque es lo que es palpable ante una necesidad, sin embargo, cuando de investigación y ejecución de proyectos se trata el practicante o responsable del mismo requiere de competencias que partan de la problemática que se quiera abordar.

Con base a lo anterior, se puede decir que las competencias adquiridas por el docente en su proceso de formación aportan muy poco al saber pedagógico y por medio de la práctica se posibilita el desarrollo de aspectos personales y profesionales que enriquecen el saber del docente, esto se logra por medio de la auto reflexión donde se acepta que como seres humanos podemos equivocarnos y que siempre será necesario reevaluar la práctica para encontrar aquello que se debe mejorar o por el contrario aquello que lleva al docente por el camino indicado para conseguir los resultados deseados.

Por otro lado, la experiencia es aquella que es formada y/o forjada a través de los años y no es algo que surge por medio de un conocimiento teórico recién adquirido. Aunque esto pueda reflejarse en cualquier profesión, la docencia en sí, trae consigo un mundo de retos que juegan no sólo con el conocimiento propio de la asignatura a enseñar, sino cómo ésta es transmitida eficientemente con base de estrategias didácticas, lúdicas, a esto se le añade el conocimiento pedagógico que el practicante debe tener, y además una metodología de enseñanza-aprendizaje muy marcada que le facilite el escenario adecuado para los estudiante; Por último y no menos importante, es canalizar la forma correcta de cómo los estudiantes están aprendiendo ¿Fácil? Para nada.

Consecuentemente, Zambrano A. (2006). Menciona:

Construir la experiencia es equivalente al estar expuesto a los diferentes errores que a diario se pueda cometer, forjando así mismo el saber pedagógico, que equivale a la práctica que un sujeto vive cuando está inmerso en una relación de enseñanza y aprendizaje.

Sin duda, la práctica lleva a los docentes a desarrollar el saber pedagógico, mientras más se involucra el docente en el desarrollo de su propio saber, la enseñanza es más exitosa ya que sabe lo que enseña y como lo enseña. El saber se construye desde la práctica cotidiana, esa que

los docentes alimentan día a día teniendo en cuenta los diferentes contextos y que de forma permanente busca beneficiar a los estudiantes con transformaciones educativas adaptadas a las necesidades de aprendizaje.

Así que, una vez hablado el rol del docente en la práctica, cabe resaltar el papel del currículo como herramienta de perfeccionamiento en la labor docente, ya que el currículo es aquel que proveerá eficientemente las pautas para que el docente sea eficaz en su quehacer investigativo.

Se debe estar dedicado al perfeccionamiento de la enseñanza. Dicho perfeccionamiento está obligado a ser experimental, nunca dogmático. La experimentación depende del ejercicio del arte de enseñar y, a su vez, mejora tal arte. Depende también del arte de aprender y también mejora, a su vez, dicho arte. El contenido sustantivo del arte de enseñar y del arte de aprender es el currículo. Stenhouse L. (2017).

La articulación que podemos percibir en la propuesta planteada, es la continuada de un ejercicio del habla del segundo idioma, es decir, que, a partir de la necesidad ya identificada y la propuesta ya establecida, se puede ejercer un plan no sólo momentáneo que abarque una situación específica, sino que, dicho proceso investigativo juegue un papel significativo en relación a todo el arte del aprendizaje del segundo idioma y consigo mismo el seguimiento de las actividades que esto conlleva.

Se puede inferir que los resultados en cuanto al orden curricular son los procesos del cómo por medio de la propuesta pedagógica ya establecida puedan generar continuidad en el aprendizaje del idioma extranjero, impulsando el uso de la estrategia en los docentes del idioma en dicha Institución.

Por otra parte, si hablamos de estrategias, desde siempre el juego ha sido una herramienta muy reconocida con la cual los niños exploran el mundo que los rodea y lo asimilan de forma natural debido a la motivación que este les da y a la forma en la que aprenden sin siquiera

notarlo, por este motivo se considera que la mejor forma de enseñar un segundo idioma es a través de la lúdica que es capaz de enfrentar a los estudiantes al contexto deseado para que de esta forma aprendan a desenvolverse en situaciones reales y generar aprendizajes significativos.

“Una vez se ha jugado, la actividad permanece en el recuerdo como creación y puede ser repetida en cualquier otro momento”. (Caillois, 1967)

Esta propuesta pedagógica trasciende los espacios escolares debido a que se enseña a los estudiantes no solo para el aula de clases sino para la vida, para poder afrontar situaciones cotidianas de su presente y de su futuro, esto influirá positivamente en sus relaciones personales, sociales y profesionales. De esta misma forma, se puede relacionar la trascendencia de los espacios escolar con la transversalidad del juego en todas las áreas del saber, ya que no se queda solo en el aprendizaje de un segundo idioma, sino que desarrolla habilidades que beneficiaran a los estudiantes en su desempeño y aprendizaje en muchas otras áreas de interés, mejoran su motivación, convivencia en clases, trabajo en equipo y en general todo lo que los hace seres integrales.

Entonces, el docente no puede desarticularse plenamente del conocimiento pedagógico en lo que respecta al proceso paulatino de aprender a enseñar. Consiguientemente, el practicante debe mantener la noción de todo lo mencionado previamente con el propósito de vincular lo que es conocido como teoría y práctica por medio de temáticas lúdicas que generen el ambiente propicio para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Después de la articulación de los procesos pedagógicos con la relación didáctica de la propuesta establecida cabe hacer un pare y preguntarse ¿Qué contribución se hace a partir de la propuesta? Claro, luego de haber reconocido una problemática, planear en base a una necesidad, buscar una solución y finalmente establecer una continuidad para futuros docentes; el desarrollo

se muestra colosal y más cuando la propuesta en sí no involucra únicamente los actores responsables sino a todo el personal bilingüe de las Instituciones. Con relación a ello, El docente se convierte en el principal actor de generador de conocimiento, incentivando continuamente a partir de las experiencias una constante reforma del proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello tendrá que apoyarse en herramientas como:

- La reflexión
- El análisis
- Rutinas de pensamiento en la producción del saber pedagógico
- La enseñanza y su finalidad
- Cómo ésta se desarrolla
- La evaluación

Esto aporta considerablemente los procesos internos del docente para analizar y contribuir al crecimiento de los estudiantes.



## **Análisis y discusión**

La enseñanza en sí abarca un sin número de estrategias y metodologías que a lo largo de los años tiene como objetivo precisar el estilo correcto y la forma idónea para que los estudiantes puedan relacionar toda información impartida por los docentes. Por tal razón, cuando se trata del aprendizaje de una segunda lengua, el desafío se torna más complejo y dichas estrategias deben ser analizadas minuciosamente antes de ser implementadas y soportadas bajo experiencias previas que le permitan al educador entender la forma propicia para un aprendizaje genuino del mismo.

Asimismo, la enseñanza del inglés por medio de estrategias lúdicas, el uso de tecnologías en el aula de clase, la implementación del trabajo cooperativo y del método comunicativo son propuestas innovadoras que nos permiten potenciar los procesos de aprendizaje de una segunda lengua en estudiantes de primaria y que a la vez involucra el desarrollo profesional del docente con el rendimiento académico de sus estudiantes.

Para esta propuesta pedagógica se implementó una serie de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en alumnos de primaria con el objetivo de conocer los efectos de estas sobre el aprendizaje de los estudiantes y sobre el autoaprendizaje del docente. En consecuencia, el juego y las actividades que requieren de movimiento constante en los estudiantes se han convertido en un elemento clave en la implementación de dichas estrategias en la enseñanza del segundo idioma dentro de las aulas de las Instituciones participantes.

Por lo tanto, a lo largo de las previas implementaciones, los estudiantes demostraron mayor interés y/o compromiso por aprender y participar en actividades que fueron atractivas para

ellos; entre estas actividades en el salón de clases se utilizaron juegos de ruleta, juegos de mímicas, retos entre grupos, desafíos de lectura y demás que permitieron determinar la efectividad de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés.

Por ende y en paralelo con la implementación de dichos momentos, en una de las Instituciones participantes se logró evidenciar que la mayoría de ellos no habían tenido contacto con la enseñanza de inglés mediante estrategias lúdicas, pero que, a su vez, se les permitió mostrar un avance significativo con el desarrollo del mismo durante el proceso de enseñanza – aprendizaje llevado a cabo por el docente a cargo. De acuerdo con Armijo (2004), citado por Jerí (2008), señala que:

Las buenas prácticas son experiencias con buenos resultados y que se orientan a soluciones concretas y efectivas que posibilitan una mejora en el desempeño. Como resultado, se observaron actitudes positivas en cuanto a la motivación para aprender y para hacer uso de las herramientas tecnológicas propuestas en las clases.

Por otro lado, en la segunda institución (Ins. 2) se lograron evidenciar nuevas formas de ayudar a los estudiantes a recuperar, comprender, analizar y como mayor recurso analizar sus conocimientos previos a partir de las acciones previamente estipuladas. Los participantes se mostraron muy satisfechos en el desarrollo de las sesiones de implementación, aunque, con relación a la Institución 1 (Ins 1) Algunos estudiantes no habían evidenciado el aprendizaje del segundo idioma de esta manera.

Por medio de la implementación de las mismas se pudo evidenciar ventajas tales como:

- Motivación.
- Participación activa de los estudiantes.

- Asimilación rápida de la información impartida.
- Fluidez de las clases.
- El rol docente en la construcción de aprendizaje del estudiante.
- El trabajo colaborativo como herramienta de soporte entre los estudiantes.

Esta última ventaja mencionada va de la mano a lo mencionado por Martín y Boeck (2002) señalando que:

El aprendizaje colaborativo pone en práctica una serie de competencias y dominios de mucha importancia para desenvolverse en la vida cotidiana, es decir, adquirir este tipo de aprendizaje da gran beneficio al desarrollo de competencias emocionales y sociales, así como al desarrollo de la autonomía, la responsabilidad y el propio autocontrol en el aprendizaje (p.3).

Las desventajas que se encontraron fueron pocas, sin embargo, a continuación, se hará mención de estas.

- La carencia de competencias de algunos estudiantes frente a las temáticas abordadas.
- El uso correcto del tiempo.

A pesar de lo nombrado, la experiencia durante la implementación de uno de los momentos establecidos en la (Ins 1) contó desafortunadamente con un fallo eléctrico, situación que alteró momentáneamente lo previsto para la clase por lo que, el uso de las herramientas tecnológicas requiere en todo momento un plan alternativo ya que no sabemos en qué momento puede fallar el internet o simplemente no funcionar adecuadamente alguna aplicación que pudo haber sido propuesta con anticipación. Por tal razón, la sistematización puede ser esa herramienta

que nos ayude a prever circunstancias a partir de las experiencias palpadas, permitiendo al educador anteponerse a todo tipo de eventualidades. De acuerdo con lo mencionado Jerí (2008)

Indica un primer rasgo de las buenas prácticas, que se sintetiza en la expresión: una buena práctica es una experiencia de carácter innovador que permite solucionar un problema a través de una mejora en el proceso. Un segundo rasgo, es el carácter de una buena práctica, ya que ésta tiene una base cognitiva unida a un actuar, por lo tanto, está ligada a un carácter procedimental. (p. 7).

Estos inconvenientes suelen presentarse en el transcurso de las clases, por ello se debe estar preparado para no afectar directamente el desarrollo de la clase.

Por consiguiente, se desprende la importancia de la planeación ya que es la herramienta principal que permite organizar las ideas acordes a los propósitos que se tienen para los estudiantes durante la clase y, lo más importante es que facilita la toma de decisiones bien pensadas y preparadas para alcanzar el éxito.

Además, los resultados fueron altamente positivos gracias al gran compromiso de los docentes a cargo de las investigaciones respectivas para ambas Instituciones y a la motivación y curiosidad de los estudiantes por descubrir nuevas formas de aprender.

Finalmente, Thió de Pol et al (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 12)

Por lo que es necesario afirmar que la implementación de juegos, flashcards y actividades variadas y atractivas han logrado que los estudiantes se vinculen significativa y

enriquecedora mente en el desarrollo de las clases y, a su vez, han visto el aprendizaje como una actividad divertida que pueden implementar en su diario vivir como parte de sus rutinas diarias. Así mismo, puedan reflejar los resultados obtenidos por medio de las estrategias lúdicas, y por consecuencia, su uso constante garantizará un mejor aprendizaje.

## Conclusiones

En Colombia se han implementado diferentes estrategias de enseñanza del idioma inglés con el fin de brindarle a los estudiantes la oportunidad de vivir experiencias significativas que les permitan ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

En consecuencia, la implementación de las actividades lúdicas en las clases de inglés no solo facilita el desarrollo de las habilidades comunicativas sino también permite que los estudiantes presenten una mejor actitud frente al aprendizaje de un nuevo idioma e incrementen la motivación. A través del juego los estudiantes aprenden habilidades que les permite afrontar la vida real ya que simula situaciones del diario vivir y la solución de problemas.

A diferencia de años anteriores, los estudiantes actualmente cuentan con la tecnología como un medio relevante para recibir información y adquirir nuevos conocimientos; el uso de las TIC es una de las herramientas más llamativas para enseñar a los niños, niñas y jóvenes a desarrollar sus habilidades comunicativas en el idioma inglés. Sin embargo, comparado con las clases tradicionales en las cuales el docente es el sujeto principal y los estudiantes permanecen pasivos y sin motivación, las actividades lúdicas les permitirán alcanzar un mejor desempeño y perder el miedo a hablar en un segundo idioma con total confianza.

Finalmente, gracias a la investigación, planeación e implementación de los momentos en las clases, los docentes tendrán la oportunidad de aprender y enriquecer sus conocimientos partiendo de la experiencia de aquellos que osaron hacer del proceso distinto para el mejoramiento significativo de sus estudiantes.

## Referencias

- American Psychological Association (2020). *Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.)*. <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, AR: Editorial Manantial.
- [https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=J8gVBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&ots=G2O130ZzIc&sig=5q8NnLWrx5ULszryGZhJwYbSnso&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=J8gVBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&ots=G2O130ZzIc&sig=5q8NnLWrx5ULszryGZhJwYbSnso&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Efdeportes.com (2014). El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés para la formación de los estudiantes de la carrera de Cultura Física en Guantánamo.
- <https://www.efdeportes.com/efd202/el-enfoque-comunicativo-en-la-ensenanza-del-ingles.htm>
- Anónimo (s.f.) EL APRENDIZAJE SEGÚN PIAGET. Mayéutica Educativa.
- <https://mayeuticaeducativa.idoneos.com/348494/>
- Aranguren G. (2007) La investigación-acción sistematizadora como estrategia de intervención y formación del docente en su rol de investigador. *Revista de Pedagogía*.
- <https://www.redalyc.org/pdf/659/65908202.pdf>
- Baquero P. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades Pedagógicas*, (49), 9-22.
- [https://www.researchgate.net/publication/237043087\\_Practica\\_Pedagogica\\_Investigacion\\_y\\_Formacion\\_de\\_Educadores\\_Tres\\_concepciones\\_dominantes\\_de\\_la\\_practica\\_docente](https://www.researchgate.net/publication/237043087_Practica_Pedagogica_Investigacion_y_Formacion_de_Educadores_Tres_concepciones_dominantes_de_la_practica_docente)
- Espinoza, R. A. y Ríos S. (2017) EL DIARIO DE CAMPO COMO INSTRUMENTO PARA LOGRAR UNA PRÁCTICA REFLEXIVA. CONGRESO NACIONAL DE

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA – COMIE.

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>

Francisco et al (2017) Aportaciones de la práctica pedagógica en la construcción del conocimiento del profesor. <http://www.scielo.org.co/pdf/ted/n43/0121-3814-ted-43-47.pdf>

Linares Andrea. (2011, 1 de abril). El inglés se enseña todavía de forma muy arcaica. El tiempo. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-4479844>

Martínez L. (2007) La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Monsalve A, Pérez E. (2012) El diario pedagógico como herramienta para la investigación. [https://www.researchgate.net/publication/308041281\\_El\\_diario\\_pedagogico\\_como\\_herramienta\\_para\\_la\\_investigacion](https://www.researchgate.net/publication/308041281_El_diario_pedagogico_como_herramienta_para_la_investigacion)

Montenegro H. Guerra P. (2017) Conocimiento pedagógico: explorando nuevas aproximaciones. <https://www.scielo.br/j/ep/a/hb5q7QNQG6gDc9M646dv5q/?lang=es&format=pdf#:~:text=Representa%20la%20forma%20en%20que,y%20capacidades%20de%20los%20estudiantes.antes.>

Osorio S. (2014) ANALIZANDO EL BILINGÜISMO EN COLOMBIA DESDE LA POLÍTICA PÚBLICA.

<https://repositorio.juanncorpas.edu.co/bitstream/handle/001/93/Analizando%20el%20biling%C3%BCismo%20en%20Colombia%20desde%20la%20pol%C3%ADtica%20p%C3%BAblica%2023-31%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- 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/>
- Portafolio (2013). Tendencias: Colombia se raja en inglés. <http://www.portafolio.co/portafolio-plus/colombia-se-raja-ingles>
- Restrepo 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>
- Rojas R. (s.f.) El Aprendizaje Colaborativo: Estrategias y Habilidades. Universidad de Granada. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41737/Rojas\\_Robles%2C\\_Jos%C3%A9\\_Mar%C3%ADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41737/Rojas_Robles%2C_Jos%C3%A9_Mar%C3%ADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Stenhouse L. (2017) La investigación del currículum y el arte del profesor. *Revista Investigación en la Escuela*, 15, 9-15. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/8658>
- THIÓ DE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó. [https://books.google.com.co/books?id=96JUzQEACAAJ&dq=THI%C3%93+DE+POL,+C.,+FUST%C3%89,+S.,+MART%C3%8DN,+L.,+PALOU,+S.+y+MASNOU,+F.+\(2007\).+Jugando+para+vivir,+viviendo+para+jugar:+el+juego+como+motor+de+aprendizaje.+En:+Ant%C3%B3n,+M.+Planificar+la+etapa+0-6.+\(p.+127-163\).+Barcelona:+Gra%C3%B3.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiNkM6Fj\\_T2AhXOSDABHbsnD60Q6AF6BAgFEAI](https://books.google.com.co/books?id=96JUzQEACAAJ&dq=THI%C3%93+DE+POL,+C.,+FUST%C3%89,+S.,+MART%C3%8DN,+L.,+PALOU,+S.+y+MASNOU,+F.+(2007).+Jugando+para+vivir,+viviendo+para+jugar:+el+juego+como+motor+de+aprendizaje.+En:+Ant%C3%B3n,+M.+Planificar+la+etapa+0-6.+(p.+127-163).+Barcelona:+Gra%C3%B3.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiNkM6Fj_T2AhXOSDABHbsnD60Q6AF6BAgFEAI)

Zambrano A. (2006) Tres tipos de saber del profesor y competencias: una relación compleja.

Universidad Santiago de Cali, Cali.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200003#:~:text=El%20saber%20pedag%C3%B3gico%2C%20entonces%2C%20podr%C3%ADamos,de%20transmisi%C3%B3n%20del%20saber%20disciplinar.&text=Nuestra%20experiencia%20acad%C3%A9mica%20nos%20permite,al%20cual%20denominamos%20saber%20acad%C3%A9mico.)

[49102006000200003#:~:text=El%20saber%20pedag%C3%B3gico%2C%20entonces%2C%20podr%C3%ADamos,de%20transmisi%C3%B3n%20del%20saber%20disciplinar.&text=Nuestra%20experiencia%20acad%C3%A9mica%20nos%20permite,al%20cual%20denominamos%20saber%20acad%C3%A9mico.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200003#:~:text=El%20saber%20pedag%C3%B3gico%2C%20entonces%2C%20podr%C3%ADamos,de%20transmisi%C3%B3n%20del%20saber%20disciplinar.&text=Nuestra%20experiencia%20acad%C3%A9mica%20nos%20permite,al%20cual%20denominamos%20saber%20acad%C3%A9mico.)

## Anexos

Enlace Drive evidencias:

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/edrochav\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EjQg8ENYJGtMu3CYwhv-W9wBu0bCf50spnjav8jYUIld0A?e=kIR7d8](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/edrochav_unadvirtual_edu_co/EjQg8ENYJGtMu3CYwhv-W9wBu0bCf50spnjav8jYUIld0A?e=kIR7d8)