

**Implementación de un enfoque lúdico y de gamificación para el fortalecimiento de la
habilidad de speaking, con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín**

Catalina María Álvarez Gómez

Asesor

Natalia del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

2023

Resumen

La presente propuesta pedagógica tiene como objetivo analizar el impacto que tiene un enfoque lúdico y de gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de speaking en niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín. Este surge con el fin de motivar significativamente este grupo de estudiantes que en su mayoría han perdido el gusto por el inglés y tienen un bajo rendimiento en esta materia debido a las muchas tareas teóricas que tienen que presentar de inglés en sus colegios y que sólo se convierten en un compromiso o una carga académica más y no en una verdadera forma de aprendizaje y de descubrir que sí es posible comunicarse en inglés y disfrutar del proceso, especialmente de forma oral (speaking). Para ello se plantearon tres actividades lúdicas y de gamificación dentro de una misma secuencia didáctica, enfocadas en sus gustos por temas importantes para ellos como la comida, el deporte, los animales, los colores y sus actividades más frecuentes. Todo fue presentado de forma llamativa para el grupo de niños, por medio de diferentes juegos que buscaban descubrir el concepto y practicar con el mismo de diversas formas, hasta buscar interiorizarlo y que fuera algo natural para ellos llegar a expresar las ideas en inglés. La evaluación fue por observación y también los niños al final expresaron sus opiniones después de la experiencia compartida y la conclusión general para todos fue que sí es posible aprender inglés y disfrutar del speaking, jugando.

Palabras clave: Lúdica, Gamificación, Aprender Jugando, Speaking

Abstract

The present pedagogical proposal aims to analyze the impact of a playful and gamified approach on strengthening the speaking skills of 8 to 11-year-old children in the city of Medellín. It arises with the purpose of significantly motivating this group of students, most of whom have lost interest in English and perform poorly in this subject due to the numerous theoretical English tasks in their schools. These kind of tasks for them become more of a commitment or an academic burden rather than a meaningful form of learning, hindering the discovery that effective communication in English is indeed achievable and enjoyable, particularly in oral expression (speaking). To achieve this, three playful and gamified activities were proposed within the same didactic sequence, focusing on their interests in important topics such as food, sports, animals, colors, and their most frequent activities. Everything was presented in an engaging manner to the group of children, through various games aimed at discovering the concept and practicing it in different ways to internalize it, making it a natural process for them to express their ideas. Evaluation was based on observation, and at the end, the children expressed their opinions after the shared experience. The general conclusion for all was that learning English and enjoying speaking is indeed possible through play.

Keywords: Fun, Gamification, Learning By Playing, Speaking

Tabla de Contenido

Introducción.....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	7
Pregunta de Investigación.....	9
Objetivos.....	10
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	16
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico.....	25
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	34
Conclusiones.....	38
Referencias Bibliográficas.....	40
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	43
--	----

Introducción

En el campo educativo, la continua búsqueda de estrategias efectivas para estimular el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes es una prioridad constante. Como docentes en diversas áreas del conocimiento, es fundamental tener en cuenta la perspectiva compartida por Nessi et al. (2020) quienes destacan que un profesor de proyectos debe asumir roles multifacéticos como investigador, facilitador, formador, evaluador, planificador, tutor, mediador y orientador. Estas funciones según ellos, se desarrollan a partir de la práctica educativa, la inmersión en situaciones concretas y la interrelación dinámica con los estudiantes y las comunidades involucradas.

La propuesta pedagógica aquí presentada, considera estos roles multifacéticos que se esperan del docente y de esta forma implementa un enfoque lúdico y de gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de speaking en niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín, investigando previamente en el tema de la lúdica y la gamificación y sus aportes al aprendizaje, realizando un previo diagnóstico y caracterización en el grupo de estudiantes en consideración, planeando según sus requerimientos, falencias y expectativas, diversas actividades dentro de una misma secuencia didáctica, orientando y facilitando dicha propuesta entre los estudiantes y finalmente evaluando los resultados obtenidos una vez terminado todo el proceso.

Es esencial destacar que el speaking representa una de las habilidades más desafiantes de adquirir en el aprendizaje del inglés como segunda lengua junto con el listening (Chamorro et al., 2020). Si la enseñanza del mismo se limita a extensas tareas teóricas en libros y cuadernos, con escasa o nula práctica en el aula, los estudiantes fácilmente llegan a rechazar la idea de que es posible aprender inglés y disfrutar del proceso de aprendizaje igualmente.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los niños con los cuales se implementará esta propuesta de pedagógica, viven en un estrato 5 en el barrio Laureles, de la ciudad de Medellín, todos estudian en colegios privados en los cuales reciben varias horas de inglés a la semana pero sus resultados y su gusto por el mismo en muchos de ellos no es significativo porque en donde estudian este idioma es enseñado por medio de largos trabajos de gramática en el libro y en sus cuadernos, a un punto tal que a la mayoría no les gusta esta materia y a varios de ellos no les va bien en ella y por ello sus padres han querido que puedan tomar horas extra curriculares de inglés, buscando que se motiven y aprendan esta segunda lengua de forma diferente (mediante la lúdica y la gamificación).

Los niños del grupo están entre los 8 y los 11 años de edad, son niños que tienen buena alimentación y que son muy inteligentes y la mayoría son constantemente motivados por sus padres a tomar clases extracurriculares pues su situación socioeconómica se los permite. Ellos en su mayoría no tienen un gusto grande por el inglés porque lo han visto como algo aburrido y lleno de normas gramaticales desde el enfoque que han recibido en sus colegios, por ello sus padres han querido que tomen estas clases. El estilo de aprendizaje de los niños es visual en su mayoría y kinestésico, y si se sienten cómodos y sienten que están entendiendo, se disponen mucho más al aprendizaje y se concentran en las actividades con facilidad.

Su necesidad mayor de aprendizaje es poder ver el inglés como algo posible, disfrutable y que puedan ver que aprenden y que va mucho más allá de llenar espacios en los libros de su colegio en tareas extensas que parecen nunca acabar y que hacen que a este presente la mayoría le tenga “mucho pereza al inglés”.

Este grupo de estudiantes cuenta con el acompañamiento constante de sus padres, estudian en reconocidos colegios la ciudad y tienen muchas comodidades, pero en su mayoría

experimenta cierta incomodidad hacia el inglés y la forma como es enseñado en el colegio, y el tener muchas más horas de estudio de este idioma en la mayoría no representa un mejor manejo del mismo. Los niños del grupo son muy creativos y abiertos al conocimiento, les gusta mucho moverse, jugar, descubrir todo por medio de la experiencia, son muy inteligentes, pero les distrae o incomoda las cosas teóricas y prefieren la actividad, el movimiento, ver y experimentar.

Pregunta de Investigación

¿Qué impacto tiene un enfoque lúdico y de gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de speaking con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín?

Objetivos

Objetivo General

Identificar el impacto del enfoque lúdico y de gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de speaking con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín

Objetivos Específicos

Identificar las mejores prácticas para la aplicación de este enfoque pedagógico de lúdica y gamificación de la segunda lengua.

Generar una propuesta de lúdica y gamificación que permita el fortalecimiento del speaking en los niños.

Analizar cómo el enfoque lúdico y de gamificación influye en el fortalecimiento del speaking en los niños.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La enseñanza de un segundo idioma, en particular del inglés, es un desafío en la actualidad. A medida que las necesidades de comunicación global se vuelven cada vez más imperantes, es fundamental abordar este desafío de manera efectiva y atractiva, especialmente para los niños en la etapa de desarrollo. La gamificación y el enfoque lúdico se presentan como estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas para mejorar el proceso de aprendizaje de un idioma, tal como Kapp (2012) lo expresa “la gamificación promueve el pensamiento de juego, la conversión de una actividad cotidiana en una oportunidad para el aprendizaje y el crecimiento. La gamificación no trivializa el aprendizaje; es un método intensamente motivador para la educación” (p. 2).

El juego por medio de la tecnología en el mundo actual, es una forma de escape de muchas personas a la dura realidad que enfrentan o que ven a su alrededor y jugar, divertirse, buscar un momento de esparcimiento es una forma de relajarse y tener un buen tiempo para olvidar, así sea temporalmente, sus situaciones presentes, así lo indica McGonigal (2011):

La realidad es esta: en la sociedad de hoy, el computador y los videojuegos están llenando genuinas necesidades humanas que el mundo real no está en la capacidad de satisfacer. Los juegos están proveyendo recompensas que la realidad no provee. Los juegos nos están enseñando, inspirando e involucrando de una manera en que la realidad no lo logra hacer (p. 4).

Por ello pensar en el juego como una forma de también acercarnos al conocimiento, al aprendizaje, llega a ser una muy buena estrategia para lograr este objetivo. Pensar incluso en la posibilidad de que “un simple video juego” sea luego una forma asombrosa por medio de la cual un niño o un joven adquiera nuevo vocabulario y expresiones de inglés, son estudios que se vienen realizando y que confirman la eficacia de los videojuegos en el aprendizaje y la alfabetización, tal como lo afirma Gee (2003):

Los videojuegos están en el comienzo mismo de su potencial, todavía no hemos visto nada. Se volverán más profundos y ricos. Eventualmente, algún tipo de conversación entre personas reales y personajes creados por computadora ocurrirá junto a las conversaciones entre personas en sus identidades virtuales y reales que ya tienen lugar en los juegos en línea (p. 205).

Así mismo, Prensky (2001) señala que “es evidente que ahora tenemos una nueva generación con una mezcla de habilidades cognitivas muy diferente a la de sus predecesores: La generación de los juegos" (p. 2) y destaca que las alteraciones mentales o cambios cognitivos causados por las nuevas tecnologías digitales y los medios, han dado lugar a una variedad de nuevas necesidades y preferencias por parte de la generación más joven en el ámbito del aprendizaje.

En cuanto a la gamificación, Deterding (2011) subraya que los elementos del juego están en la capacidad de hacer de diversos productos y servicios experiencias mucho más disfrutables y atractivas, así mismo indica que las actividades lúdicas describen de manera amplia actividades motivadas por la curiosidad, la exploración y la reflexión. Esta combinación de mecánicas de juego y dinámicas para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje en la educación, pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la participación activa de los estudiantes y los puede llevar a experimentar el aprendizaje de una forma diferente, amena, disfrutable y aprovechable, pues al mismo tiempo que se divierten, pueden ir adquiriendo el conocimiento y la destreza, en este caso, en la comunicación oral de los niños.

La pregunta de investigación de la presente propuesta ¿qué impacto tiene un enfoque lúdico y de gamificación en el fortalecimiento de la habilidad de speaking con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín? conduce a una investigación sobre la práctica pedagógica pues se enfoca en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su impacto en el desarrollo y fortalecimiento de

habilidades de comunicación oral en inglés como segunda lengua en este grupo de estudiantes y en su contexto socioeconómico específico.

Pérez (2003) considera, en relación con la investigación, la importancia de su carácter político, comprometida con el cambio y la búsqueda de la transformación de la práctica pedagógica presente, que cuente con una perspectiva histórica e interpretativa en la cual basarse para buscar y enfocar los futuros resultados anhelados y tener también muy presente la relación entre la teoría y la práctica educativa, las cuales considera indisociables, y que ambas se deben influenciar mutuamente, marcada por consideraciones políticas e ideológicas. La investigación así mismo debe contar una perspectiva crítica sobre las condiciones de la práctica pedagógica actual, cuestionar y reflexionar sobre diferentes aspectos como la distribución del poder, los modos de legitimación de los saberes, los formatos didácticos y otros aspectos de la cultura escolar. El diseño y el enfoque de la investigación se determinan en función de la pregunta de investigación y los intereses de los sujetos involucrados. Es importante la conformación de grupos de docentes que trabajen juntos en la investigación de su propia práctica, en la cual el colectivo se convierte en el sujeto de investigación y se ocupa del análisis de su realidad educativa. La investigación sobre la propia práctica reconoce la importancia del saber externo, ya sea representado por expertos, entidades externas o teorías y experiencias previas. Sin embargo, la relación con el saber externo no implica una dependencia ingenua, sino un diálogo crítico con el conocimiento existente.

Dicho carácter político de la investigación así descrito por Pérez (2003), será considerado en la presente propuesta, al buscar un compromiso con el cambio en la forma de enseñanza actual y buscar modificar la forma tradicional de enseñanza que viene así desde hace cientos de años, proponiendo para este presente un enfoque lúdico y de gamificación, con la total

convicción de que la educación debe ser dinámica y atractiva. Así mismo, se analizarán críticamente las condiciones actuales de la enseñanza del inglés en los niños, incluso de estrato socioeconómico medio alto en Medellín, que tienen acceso a instituciones de renombre en la ciudad y así identificar limitaciones y oportunidades de mejora. Se fundamentarán decisiones en la teoría educativa y la investigación existente sobre gamificación y aprendizaje de idiomas para diseñar estrategias efectivas. Se mantendrá un diálogo constante con la literatura académica para adaptar las mejores prácticas a las necesidades específicas del actual contexto educativo.

Desde el punto de vista de la perspectiva crítica, este trabajo buscará analizar las condiciones de la enseñanza de inglés en el presente contexto, identificar limitaciones y áreas de mejora en él, cuestionar los modos de legitimación de saberes y otros aspectos de la cultura escolar actual, así mismo buscará la respuesta a cómo la gamificación y el enfoque lúdico pueden superar estas limitaciones y mejorar la calidad del proceso de aprendizaje.

La propuesta pedagógica así planteada, procura una transformación en diversos contextos para los niños, tales como:

Contribuir a la mejora de las habilidades de comunicación oral en inglés, al implementar un enfoque lúdico y de gamificación, ofreciendo una forma más atractiva y efectiva de aprender esta segunda lengua, lo cual no solo impactará en el ámbito académico, sino que también preparará a los niños para situaciones futuras en las que necesitarán habilidades de comunicación en inglés.

Desarrollar en ellos confianza y autoestima, al fomentar un ambiente de aprendizaje divertido y participativo, contribuyendo a aumentar la confianza de los niños en su capacidad para comunicarse en inglés. Esta mejora en la autoestima puede tener un impacto positivo en otros aspectos de sus vidas.

Fomentar la motivación para el aprendizaje por medio de la gamificación y el enfoque lúdico, los cuales permiten hacer que el proceso de aprendizaje sea más motivador y atractivo para los niños. Esto puede tener un efecto transformador en su actitud actual hacia el aprendizaje en general, no solo en el ámbito del inglés.

Impactar la enseñanza tradicional por medio de la introducción de métodos pedagógicos innovadores que puede influir directamente en los niños y a largo plazo, en el sistema educativo en general, pudiendo inspirar a otros pares a adoptar enfoques similares.

Aportar equidad educativa pues, aunque la investigación está enfocada en niños de estrato medio alto, la propuesta tiene como base el juego por medio de la lúdica y la gamificación, sin requerir en este caso de tener acceso a computadores y tecnología especializada como tal, entonces así se buscará brindar a todos los niños, independientemente de su entorno socioeconómico, igualdad de oportunidades para el aprendizaje efectivo del inglés por medio del juego.

Esta propuesta así planteada puede lograr el tener un impacto duradero en la vida de los niños y en la forma en que se aborda la enseñanza del inglés como segunda lengua en ellos.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Hablar de educación es sumergirse en un mundo apasionante que abarca mucho más que el sólo transmitir conocimiento. Es un viaje que nos lleva a explorar la formación de individuos completos, desde pequeños hasta adultos, capaces de desenvolverse en un mundo en constante cambio. En esta experiencia, los lineamientos curriculares, los derechos básicos de aprendizaje, los estándares de competencias y los lineamientos de aprendizaje y desarrollo, según Medina y Tobón (2010) se convierten en instrumentos de orientación que nos conducen hacia una formación integral, basada en competencias. Nos ofrece una perspectiva educativa que trasciende el simple acto de adquirir conocimiento, destacando la importancia de formar individuos capaces de comprender y aplicar conocimientos en contextos reales, es un proceso que no solo se trata de saber, sino de saber hacer y, aún más esencial, de saber ser. Todo esto comprende la integralidad del ser humano y lo prepara para enfrentar los retos del mundo con una visión holística.

Los lineamientos curriculares en la educación, proporcionan una estructura que va más allá de la acumulación de conocimientos teóricos, promueven una visión de la educación como un todo, incluyendo habilidades prácticas y valores éticos. La “Formación Integral” considera entonces aspectos académicos, socioculturales y personales, destacando la importancia de “competencias sociales y éticas” que promueven la solidaridad y la ética y no solo el éxito individual, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real y tener éxito en situaciones concretas, ya sea en su vida cotidiana o en su futura carrera.

Se promueve la “Integración de Saberes” al combinar conocimientos teóricos, habilidades prácticas y valores éticos en la planificación educativa. Se enfatiza la necesidad de enfoques pedagógicos flexibles y el fomento del aprendizaje autónomo.

Además, se subraya el uso de una "Valoración Apreciativa" que se enfoca en reconocer lo que los estudiantes aprenden y aplican. Estos elementos proporcionan una base sólida para la planeación didáctica, influenciando cómo los educadores diseñan sus planes de enseñanza para alcanzar los objetivos educativos.

Las competencias son habilidades, conocimientos y actitudes que los estudiantes adquieren a lo largo de su educación y que pueden aplicar de manera efectiva en situaciones reales. Algunos ejemplos de competencias incluyen la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la creatividad y la adaptabilidad.

En un sistema educativo basado en competencias, se diseñan planes de estudio y evaluaciones que se centran en el desarrollo y la demostración de estas habilidades prácticas. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también se les desafía a aplicar esos conocimientos en situaciones prácticas. Esto ayuda a preparar a los estudiantes para afrontar los desafíos del mundo real y les brinda una base sólida para el éxito en su vida personal y profesional.

La presente propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencias al buscar en los niños, el desarrollo de habilidades y capacidades prácticas de speaking, por medio de la lúdica y la gamificación. No se queda en el concepto teórico del tema en inglés, enseñado de forma tradicional, sino que está planteada de tal forma que el estudiante experimente y practique el tema hasta comprenderlo y luego lo aplique de forma correcta, por medio de juego, competencias, recompensas, desafíos y retroalimentación constante, características básicas de la gamificación, de tal forma que el tema sea más atractivo y entretenido para los niños y a la vez les permita experimentar este aprendizaje de forma vivencial, facilitando lo que la formación por

competencias busca que es preparar al estudiante para el mundo real y no dejar el conocimiento sólo en un concepto teórico. En medio del juego, la comunicación, la creatividad y el trabajo en equipo, buscarán llevar a los niños a interiorizar los diferentes conceptos de forma llamativa y disfrutable, sin la tensión de evaluaciones teóricas y temas memorizados obligatoriamente y muchas veces sin un completo sentido para el estudiante.

De acuerdo con los autores Medina y Tobón (2010) “se comprenden las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23) y este planteamiento es una realidad pues la educación basada en formación por competencias apunta a mejorar la calidad en la educación, al ir mucho más allá de la teoría y “la letra o el concepto muerto” de algo y le da vida llevándolo a la práctica, a la vivencia, a la realidad, haciendo de este tipo de formación, una herramienta valiosa para que los estudiantes puedan adquirir habilidades prácticas y aplicables en lugar de simplemente acumular conocimientos teóricos. Claramente, esta formación por sí sola no es una solución contundente para todos los problemas educativos pues cada caso debe ser atendido de forma particular y en la educación sabemos que siempre todo proceso de enseñanza - aprendizaje es particular y requiere de su atención específica, como hay un sin fin de formas de ser y de aprender en los humanos en el mundo entero, así mismo hay un sin fin de formas de transmitir el aprendizaje según las necesidades y características específicas del estudiante, no hay un enfoque único que sea adecuado para todas las situaciones educativas. La educación es diversa, y diferentes contextos, materias y estudiantes pueden requerir enfoques pedagógicos variados. Como maestros reflexivos debemos encontrar el equilibrio entre los diferentes enfoques pedagógicos, adaptando el enfoque de la enseñanza en función de las necesidades de los estudiantes en particular que se tengan, los objetivos de aprendizaje y el contexto. La educación es un campo en constante evolución, y la

capacidad de adaptarse y reflexionar sobre diferentes enfoques es fundamental para la mejora continua de la calidad educativa de nosotros como docentes.

La propuesta pedagógica de implementar un enfoque lúdico y de gamificación para fortalecer la habilidad de "speaking" en niños de 8 a 11 años en Medellín puede integrar el "saber, saber hacer y el saber ser" de la siguiente manera:

Desde el "saber", al estar respaldada por un sólido conocimiento de la teoría del aprendizaje infantil, las mejores prácticas en la enseñanza de idiomas a niños y los principios de gamificación, comprendiendo la importancia de la adquisición del lenguaje y cómo se desarrolla en niños de esta edad. Además, se debe tener en cuenta la teoría detrás de la lúdica y la gamificación y cómo aplicarlas de manera efectiva en el aula y fuera de ella.

Desde el "saber hacer", aplicando el conocimiento a la práctica, la propuesta busca ser competentes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas y de gamificación que promuevan el "speaking". Esto implica la creación de escenarios de juego, actividades interactivas, recursos visuales y auditivos, verificando por medio de la evaluación continua de las habilidades de comunicación oral de los niños y la retroalimentación constante e inmediata, sobre el desempeño, lo que permite a los niños mejorar continuamente.

Desde el "saber ser", esta propuesta buscará desarrollar especialmente actitudes, valores y habilidades sociales, que cultiven un entorno que fomente la confianza, la colaboración, la espontaneidad y libre expresión, acompañada siempre del respeto por el otro, la tolerancia y la paciencia, alentando a los niños a expresarse en un ambiente sin temor al error y fuera de burlas o bullying bajo ninguna circunstancia. También deben ser sensibles a las necesidades individuales del otro y a promover habilidades de comunicación efectiva.

La integración exitosa de estas dimensiones (saber, saber hacer y saber ser) en esta propuesta pedagógica, garantiza que los niños no solo estarán aprendiendo una segunda lengua, sino que también se estén desarrollando habilidades sociales, emocionales y cognitivas en ellos. El enfoque lúdico y de gamificación puede ser especialmente efectivo para involucrar a los niños, desarrollar su entusiasmo por el aprendizaje y fomentar habilidades de comunicación y colaboración, que son esenciales para el "saber ser".

Finalmente, desde el punto de vista de las competencias docentes planteadas por Tobón (2020), en la presente práctica pedagógica es posible ver el trabajo en equipo al fomentar la colaboración entre los estudiantes, esencial para desarrollar habilidades de expresión oral y otras competencias sociales en un enfoque lúdico y de gamificación.

Se buscará desarrollar la Comunicación Efectiva, la cual es crucial para el trabajo en equipo y la resolución de problemas en un entorno de juego, especialmente en la enseñanza de habilidades de "speaking". La planeación del proceso educativo está también presente para con ella asegurar que los juegos y actividades sean relevantes y efectivos en el desarrollo de las habilidades de expresión oral. Habrá también evaluación constante del aprendizaje pues no sólo será jugar por jugar, todo tendrá un objetivo medible a alcanzar y a evaluar. El docente mediará en el proceso de aprendizaje, guiando a los estudiantes a través de las actividades lúdicas, buscando garantizar que los niños aprendan y mejoren sus habilidades y se asegure un aprendizaje de alta calidad en el cual las actividades están diseñadas para alcanzar los objetivos educativos, de la mano de la lúdica y la gamificación.

Planeación Didáctica

Para implementar la propuesta pedagógica con el grupo de niños entre los 8 y los 11 años de edad en la ciudad de Medellín, en el barrio Laureles, se planeó una secuencia didáctica distribuida en tres actividades enfocadas en el tema de los gustos en temas variados y comunes para los estudiantes y fue implementada entre el 28 y el 30 de noviembre del 2023. Cada una de ellas constó de diferentes momentos, el de inicio para reconocer saberes previos, el de desarrollo de la actividad para gestionar el conocimiento y el momento de cierre para la socialización, partiendo de una competencia clara a ser alcanzada y unos aprendizajes esperados relacionados con dicha competencia.

El nombre de la primera actividad es “playing with our likes” (jugando con nuestros gustos) y se enfoca en desarrollar la competencia de responder a preguntas sobre personas, objetos y lugares de su entorno. Tiene como aprendizajes esperados en los estudiantes el que pregunten y respondan de forma oral interrogantes relacionados con sus gustos y comprender y realizar declaraciones sencillas, usando expresiones ensayadas, sobre su entorno inmediato.

Para identificar los saberes previos de los estudiantes en esta primera actividad, en el momento inicial se propone un “juego de gustos” con tres diferentes recipientes tapados que contienen comida “secreta” y dos imágenes, una con un pulgar hacia arriba y el mensaje “I like it” (me gusta) y la segunda imagen con un pulgar hacia abajo y el mensaje “I don’t like it” (no me gusta). Uno a uno los estudiantes, con los ojos tapados, tienen el turno para probar cada una de las comidas de los tres recipientes y al hacerlo, deben expresar en inglés, de la forma que crean que lo deben hacer, si le gusta o no le gusta el sabor que están probando mostrando al mismo tiempo con su pulgar hacia arriba o hacia abajo de acuerdo con la frase que quiera expresar.

Para gestionar el conocimiento, los estudiantes sentados en semicírculo observan 10 flashcards, una a una, con diferentes imágenes de animales, objetos y comida, escuchando de parte de la docente si le gusta o no y con qué intensidad usando frases como “I like it” (acompañada de un happy face), “I love it” (acompañada de dos happy face), “I really love it” (acompañada de tres happy face) y también “I don’t like it”, en el caso de no gustarle. Una vez terminadas las 10 imágenes de la profesora, se pasará a preguntar a un estudiante al azar si le gusta el animal, el objeto o la acción con la pregunta “do you like it?” De esta manera ellos identificarán tanto la forma de expresar los gustos como el preguntar sobre ellos, practicando la pronunciación y recibiendo correcciones cuando sea necesario durante el desarrollo del tema. Finalmente, para socializar lo aprendido, cada estudiante tendrá la oportunidad de expresar sus gustos y entrevistar a sus compañeros sobre sus preferencias también, por turnos con un micrófono de juguete.

La segunda actividad, llamada, “playing with our actions” (jugando con nuestras acciones) se enfoca en la competencia de responder a preguntas sobre gustos y preferencias por acciones, con el aprendizaje esperado de intercambia ideas sencillas sobre un tema de interés, a través de oraciones simples y conocidas. Para identificar los saberes previos del estudiante, ellos observan imágenes con diferentes acciones y deben expresar en inglés aquellas que conozcan, siendo confirmadas por la docente en su pronunciación y escritura al voltear la imagen.

Luego, para gestionar el conocimiento se repasan una a una las acciones de las 10 imágenes con movimiento en su cuerpo, imitando cada una de ellas, luego los estudiantes en una hoja en blanco escriben sus acciones favoritas (en inglés directamente quienes tengan conocimiento sobre cómo se dice o apoyados por la docente). Ellos observarán un pequeño cartel donde está escrita la terminación “ing” con la cual les explicará que esta es la característica del

final de los verbos cuando se indica un gusto por una acción. Comprendiendo este detalle, cada estudiante expresará ante sus compañeros sus 5 gustos por acciones.

Para socializar lo aprendido, cada estudiante deberá pasar al frente y sacará de una bolsa un papelito con una acción secreta de las trabajadas en la sesión de clase en inglés. Al observar la palabra el estudiante tendrá un minuto en el cual deberá dramatizar dicha acción ante sus compañeros y ellos la deberán identificar en inglés. La presentación por medio de la dramatización de las acciones demostrará la comprensión y el dominio de las acciones aprendidas en inglés. El estudiante que más acciones identifique, al final del juego recibirá un pequeño dulce como recompensa.

La tercera y última actividad de la secuencia didáctica impartida se llama “my favorite adventure” (mi aventura favorita) y apunta a alcanzar la competencia de participar en conversaciones cortas usando oraciones con estructuras predecibles y con el aprendizaje esperado de intercambiar información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca de temas conocidos, siguiendo modelos provistos por la docente en este caso.

Para identificar los saberes previos del estudiante, se realizará un juego llamado “hot potato” (papa caliente) en el cual los estudiantes deberán ir pasando una pequeña pelota rápidamente mientras la profesora sin mirar, dando la espalda, va diciendo “hot potato, hot potato, hot potato...” hasta detenerse en cualquier momento, el estudiante que quede con la pelota deberá contestar a la pregunta de la profesora sobre alguno de sus favoritos como what’s your favorite color?, what’s your favorite sport?, what’s your favorite animal?, what’s your favorite music?, what’s your favorite number?, what’s your favorite fruit?, what’s your favorite food?

Para gestionar el conocimiento la profesora comparte a sus estudiantes sus favoritos en (color, deporte, animales, música, número, frutas, comidas) mostrándoles una tabla con diferentes opciones de respuesta, de la cual ellos también podrán identificar lo que más les guste en cada categoría y expresar sus preferencias. Para finalmente socializar lo aprendido, cada estudiante recibirá una hoja en blanco en la cual dibujará un personaje fantástico, le dará un nombre y lo mostrará a sus compañeros y luego pasará a describir los “likes” y los “favorite” de este personaje en un minuto. La idea es poder expresar el mayor número de frases en inglés sobre los gustos de su personaje fantástico en el tiempo contabilizado con el reloj de arena y el que más datos pueda expresar, recibirá un pequeño detalle al final de la actividad. La presentación por medio de la exposición del personaje fantástico de cada estudiante permitirá demostrar la comprensión y el dominio del tema de los favoritos en inglés, siempre acompañada por comentarios de la docente o pequeñas correcciones. De igual forma todos los estudiantes al final de la exposición de su personaje fantástico recibirán un pequeño dulce como recompensa por su esfuerzo y compromiso con el juego. Para este final de las tres actividades y de la secuencia didáctica como tal, la docente expresará a los estudiantes como vio su progreso durante las diferentes sesiones y los estudiantes expresarán cómo se sintieron en cada una de ellas, cuál fue su parte favorita y si para ellos sí fue posible el aprender los diferentes temas por medio de los diferentes juegos compartidos, a manera de evaluación grupal.

Enfoque Didáctico

Los tiempos modernos no sólo permiten disfrutar de avances tecnológicos en diferentes áreas, sino que también, gracias a las investigaciones y a las experiencias ya vividas, ofrecen la oportunidad de realizar mucho mejor cada una de las acciones fundamentales que realizamos como seres humanos y entre ellas se encuentra la educación. Ella ha podido ser transformada con el paso de los años, siempre buscando las mejores estrategias para transmitir el conocimiento a los estudiantes de forma significativa, no temporal y memorística sino vivencial y representativa para cada uno de ellos de ser posible.

Con este objetivo, de llegar a los estudiantes con el conocimiento de una forma estratégica y no tradicional, en 2013, el Ministerio de Educación Nacional ajustó su programa educativo para alinearlos con las políticas actuales y el Programa “Todos a Aprender”, presentando una estrategia de desarrollo profesional para docentes y directivos en áreas rurales en Colombia, enfocada en mejorar las prácticas de aula, la gestión del tiempo y la académica y presentó todo el material, buscando ser una guía en este proceso, con el propósito de mejorar las oportunidades educativas para niños y jóvenes en entornos rurales, pero es un gran insumo que también le pueda servir a todos los docentes en general y lo puedan aplicar en su quehacer diario (MEN, 2013).

En su material presentado con el título “Metodologías que transforman” el MEN (2013) expresa claramente que “la calidad de la educación no sólo se resuelve mediante la transformación de contenidos pertinentes a los contextos desde una perspectiva de visión de futuro, sino que también alude a la gestión académica que impacta directamente las prácticas de aula” (p. 7) y para ello presenta una secuencia didáctica completa en competencias ciudadanas, a manera de ejemplo, como estrategia aplicable en cualquier área del conocimiento, para mejorar

las prácticas de los docentes dentro del aula de clase. Y es que las secuencias didácticas ofrecen una planificación organizada y estructurada de actividades y recursos, y está diseñada para lograr alcanzar una competencia específica y unos resultados de aprendizaje esperados.

La secuencia didáctica, sigue una progresión lógica y coherente, partiendo de los saberes previos de los estudiantes, los cuales son importantísimos porque permiten que el nuevo conocimiento se conecte con ideas o pensamientos que los estudiantes ya tenían previamente y esto permite que los estudiantes construyan su comprensión de manera gradual, desde conceptos más simples o previos, hasta un conocimiento más complejo e incluso nuevo, pero conectado con realidades que el estudiante ya tenía identificadas.

En la secuencia didáctica, una vez se identifican los saberes previos, se pasa a desarrollar el tema por medio de una actividad representativa, que apunte a las necesidades de los estudiantes, a sus estilos de aprendizaje y que tiene el propósito de llevarlos a lograr alcanzar la competencia y los resultados de aprendizaje esperados, con una actividad de cierre donde se verifique su comprensión del tema y un producto al final para entregar, por lo tanto, una buena secuencia didáctica es esencial para proporcionar una experiencia de aprendizaje efectiva, maximizando la comprensión y retención de los conceptos por parte de los estudiantes y es un instrumento fundamental para que los docentes preparen sus clases y las planeen con actividades que llevan una conexión ligadas unas con otras y que van a facilitarle al estudiante la comprensión de los temas y al docente le representará una buena preparación de su sesión de clase, evitando la improvisación y la enseñanza tradicional memorística.

De acuerdo con Moreno (2020), las secuencias didácticas tienen el propósito de ayudar al docente en la planeación y ejecución de varias sesiones de clase, y están desarrolladas desde la

perspectiva del aprendizaje basado en la resolución de problemas, la indagación y la comunicación, entre otras.

Las actividades diseñadas para la secuencia didáctica propuesta para “la implementación de un enfoque lúdico y de gamificación para el fortalecimiento de la habilidad de speaking, con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín”, responden a dos cosas muy importantes, primero, al diagnóstico y con ello a la necesidad presentada desde un comienzo de este grupo de estudiantes, pues la mayoría reciben sus clases de inglés de forma tradicional, con un libro que deben llenar con muchas actividades escritas que les dejan de tarea y por ello ven el inglés con pereza y cero motivación, pero estas actividades al ser lúdicas y proponerles incluso juegos y competencias variadas, les permiten a ellos conectarse con el tema y con las acciones a las que están invitados a desarrollar a lo largo de la secuencia didáctica así planteada. Y segundo, atiende a las características de desarrollo y de aprendizaje de este grupo de niños pues ellos tienen mucho gusto por los juegos, el deporte, los videojuegos y todas las actividades que representen movimiento y competencia y todo este tipo de actividades los llenan de emoción, de motivación y disposición para la acción y el aprendizaje que conlleva dicha acción o grupo de acciones a realizar durante la secuencia didáctica propuesta.

Para la planeación didáctica se tuvo en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes del grupo pues la mayoría son kinestésicos y por ello aprenden mejor a través del movimiento y la experiencia práctica, recuerdan y comprenden mejor la información cuando pueden manipular objetos, participar en actividades físicas, realizar experiencias prácticas como dramatizaciones, juegos de roles, o cualquier enfoque que permita la interacción física con el material de aprendizaje y por ello todas las actividades propuestas tuvieron este componente y es muy gratificante desde el rol docente la preparación de este tipo de actividades y secuencia

didáctica como un todo, porque apunta a la necesidad del estudiante y permite una experiencia consciente y bien estructurada de la planeación de la clase, tal como lo expresa Moreno (2020), que indica que la secuencia didáctica se trata de un material que facilitará al docente que trabaja reflexiva y críticamente, enriquecer sus conocimientos didácticos del contenido de acuerdo con el área del saber, y al estudiante le permitirá encontrar el sentido y el significado de lo que está aprendiendo, un propósito que involucra tanto los contenidos a enseñar como la didáctica para hacerlo.

Como estrategia de aprendizaje, la presente propuesta se apoya en el juego el cual es una actividad natural de los niños y de acuerdo con lo planteado por Contreras y Venturo (s.f.), hay varios autores que expresan su punto de vista frente al juego y su importancia en el aprendizaje, como Karl Groos, quien en 1902 propone que el juego que se desarrolla durante la niñez constituye una forma de ejercicio preparatorio de las funciones y capacidades que el niño o niña debe poseer en su vida adulta. Luego Piaget, para el año 1956 relaciona los diferentes tipos de juegos con las etapas del desarrollo intelectual de los niños, para los niños 8 a 12 años en específico, se desarrolla el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas, en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación y manipulación de objetos o imágenes, ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales. Vigotsky más tarde, en 1966 analizó el juego desde un punto de vista social, expresando que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de interrelacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo.

Implementación

La primera actividad a realizar tuvo un valor muy especial porque es el primer encuentro con los estudiantes y la idea es que pudiera llegar a ser muy gratificante la experiencia inicial de aprendizaje con el juego de los gustos, probando diferentes sabores secretos con los ojos cerrados y todo esto creó una expectativa especial para los niños, tanto así que al final de las tres actividades, esta fue la parte que ellos comentaron que más disfrutaron de todas, el juego de los sabores, que en este caso fue la actividad por medio de la cual se identificaron los saberes previos, luego se pasó al tiempo del desarrollo de la actividad, con las flashcards y finalmente se realizó el tiempo de las entrevistas entre ellos sobre sus gustos como el momento de cierre. La idea era que los estudiantes pudieran sentirse muy cómodos, no como en clase del colegio, sino como en un espacio verdaderamente de juego y diversión porque la mayoría de ellos ya tienen muchas tareas de inglés teóricas en el colegio y le tienen mucha pereza a esta materia vista de esa forma académica y llena de tareas escritas.

El contar con todos los materiales previamente para esta primera sesión, los pasos a seguir y el orden de las actividades a realizar, fue muy importante para poder tener todo claro y que la clase fluyera de forma natural, asociando un momento con el siguiente, e incluso uniendo una sesión con la siguiente.

El tiempo planeado para cubrir las tres actividades estuvo bien recibido por parte de los estudiantes porque en ningún momento se sintieron desesperados o con ganas de no estar más en la actividad, todo fue divertido para ellos hasta el final y esto permitió que la mayoría pudieran estar activos y concentrados a lo largo de la sesión de clase.

La forma de evaluar fue por observación en la actividad final propuesta, preguntando a sus compañeros con un micrófono de juguete, esto fue una buena estrategia porque los

estudiantes se emocionaban mucho en el momento de tomar el micrófono y comenzar a presentar o entrevistar a sus compañeros con los gustos. Se verificó el logro de la competencia, la cual consiste en responder a preguntas sobre personas, objetos y lugares del entorno de los estudiantes. La implementación así realizada, permitió que los estudiantes pudieran lograr los aprendizajes esperados de preguntar y responder de forma oral a interrogantes relacionados con sus gustos y comprender y realizar frases sencillas relacionadas en este caso con los gustos en temas básicos de su día a día como lo son los alimentos, los deportes y los animales.

Las acciones realizadas durante la intervención permitieron a los estudiantes identificar sus gustos en temas variados y poder hablar de ellos con frases sencillas en inglés. Hablar de ellos mismos, de lo que son o les gusta, de todo aquello que realizan a diario y fue muy importante para ellos poderlo expresar en inglés y poder ser comprendidos por sus compañeros en medio de la lúdica y la gamificación en forma de competencia, con manejo del tiempo y opción de ganar, eso también le dio más emoción al momento y todos participaron de forma más activa y comprometida.

Los recursos didácticos empleados como el reloj de arena, el micrófono de juguete, las flashcards y en especial los tres sabores secretos en las coquitas de colores para el juego de los gustos, le aportaron al momento sorpresa, visualización de lo aprendido y la emoción de usar un micrófono para conectarse con el otro, siendo todos pequeños detalles que engrandecieron el momento de forma especial con los niños.

Para la implementación de la segunda actividad se buscó también compartir un buen momento de lúdica, basado en las acciones en inglés de las imágenes planeadas, tanto del momento inicial de saberes previos como en el desarrollo de la actividad como tal, las cuales eran cotidianas y comunes para los estudiantes como dormir, ver televisión, jugar videojuegos,

jugar fútbol, comer hamburguesa, entre otras, todas familiares a ellos y pudieron expresarlas e incluso actuarlas, interiorizándolas de esta forma mucho más. Se cumplió en esta segunda actividad de nuevo el objetivo de ver a los estudiantes divirtiéndose en un momento de aprendizaje, practicando conceptos en inglés, la propuesta es también llevarlos a experimentar el conocimiento ligado con su vida cotidiana, de tal forma que ellos vean en su día a día la facilidad de expresarse en inglés con cosas que hacen parte de ellos y que no siempre se necesita un libro o un salón de clase para aprender inglés. El poder también interactuar con las imágenes de las acciones, con caricaturas divertidas y llamativas, también facilitó la conexión de los estudiantes con ellas desde lo visual, lo auditivo cuando se practicó su pronunciación y lo kinestésico agregando el movimiento del cuerpo para interiorizarlas con mayor facilidad. También tuvo muy buen resultado el usar las acciones que ellos mismos escribieron como sus favoritas y con ellas trabajar en la bolsita para sacar de forma secreta acciones y buscar dramatizarlas para ser identificadas por sus compañeros, esta parte también la disfrutaron mucho porque la mayoría de ellos son muy activos y expresivos y les gusta el movimiento y la acción y la parte de identificar e ir recibiendo puntos por ello los llevó a animarse aún más a identificar acciones, así como pasar al frente y dramatizarlas.

La forma de evaluar este aprendizaje por observación y comentarios en medio de la actividad fue importante porque permitió un fluir natural de los estudiantes, expresando sus ideas sin temor de equivocarse, pudiéndolo hacer libremente y si tenían un detalle de pronunciación o duda en ella, podían siempre contar con la docente para ello, pero de forma tranquila y sin angustia por ese momento evaluativo, ellos antes lo vivieron como un momento de competencia y juego, aplicando tanto la gamificación como la lúdica. Las actividades así realizadas llevaron a los estudiantes a intercambiar ideas sencillas sobre el tema de interés, que en este caso eran sus

actividades favoritas con oraciones simples y conocidas, alcanzando así los aprendizajes esperados y de igual forma, en medio de la evaluación se verificó el logro de la competencia planteada desde un comienzo que era responder a preguntas sobre gustos y preferencias por acciones. Las acciones así realizadas promovieron en los estudiantes el aprendizaje esperado porque ellos pudieron expresarlas con confianza a sus compañeros e identificar sus favoritas y ya pasar a jugar con ellas fue un reto especial porque pasaron de ser algo memorístico a ser algo natural que fluyó con el juego.

La implementación de la tercera actividad cubrió todos los momentos planeados, en el primero, pensado en identificar saberes previos con la actividad de “hot potato”, los estudiantes debieron ir pasando una pequeña pelota como si fuera una “papa caliente” tal como su nombre lo indica en inglés. En esta actividad inicial los estudiantes se divirtieron muchísimo e incluso ellos mismos se ofrecieron para ser quienes también pudieran dirigir la actividad por un turno y hacer preguntas a sus compañeros, eso fue un pequeño cambio que se hizo a lo planeado (en lo cual era la docente quien les haría todo el tiempo las preguntas a los estudiante) pero se consideró y se llevó a cabo la sugerencia de ellos a tener el turno de dirigir y preguntar a sus compañeros siendo excelente su iniciativa de formular preguntas entre ellos, dándole mucha más emoción al momento al tener también la oportunidad de dirigir la actividad por un turno.

Luego se pasó al momento de desarrollo de la actividad, para el cual se usó el micrófono de juguete y la docente presentó todos sus gustos en inglés usando el material de las tablas por categorías (las cuáles era llamativas, con colores y con imágenes muy bonitas que llamaron la atención de los estudiantes), expresando el color, la comida, el animal y el deporte favorito. De inmediato los estudiantes quisieron ser los siguientes en presentar sus favoritos, según cada categoría, tomando el micrófono de juguete y compartiendo a sus compañeros sus gustos.

Finalmente, se realizó el momento de cierre, con la presentación de un personaje fantástico dibujado por los estudiantes para la cual tendrían un minuto, cronometrado con un reloj de arena de juguete visible para ellos, para describir todo lo que más pudieran de este personaje usando los temas aprendidos son sólo en ese día sino también a lo largo de toda la secuencia didáctica (incluyendo la primera, la segunda y la tercera actividad) y fue muy especial ese momento porque la mayoría pudo aplicar todos los temas vistos y querían ganar la actividad diciendo el mayor número de ideas en inglés sobre el personaje que dibujaron en un solo minuto.

La evaluación una vez más se pudo hacer por medio de la observación, en medio del juego al presentar a sus personajes imaginarios, de forma natural y no con la tensión de estar siendo calificados por la docente. Todo fue tranquilo y divertido al mismo tiempo y si había algún detalle por corregir o mejorar, era expresado en medio del momento. Al final dos estudiantes obtuvieron el mismo número de ideas expresadas en un minuto y se hizo un desempate con momento adicional para ambos y un detalle para el ganador, aunque todos recibieron un pequeño dulce a manera de premio por todos los juegos realizados y superados exitosamente. Finalmente se realizó una evaluación grupal y se comentó cuál fue la actividad favorita en toda la secuencia didáctica de los días compartidos y por mayor votación fue la del “juego de los gustos” con las tres comidas secretas para descubrir con los likes y sus ojos tapados por la emoción de lo desconocido y los sabores que iban a descubrir. Todos de forma unánime estuvieron de acuerdo en que sí es posible aprender inglés jugando y afirmaron el haber disfrutado de los tres espacios compartidos, jugando y practicando inglés al mismo tiempo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Enseñar no es una acción que los docentes están llamados a realizar de forma mecánica o improvisada, todo lo contrario, es acción que requiere un gran compromiso diario de búsqueda por la excelencia a la hora de transmitir el conocimiento.

Con esto en mente y considerando los aportes de Catalán (2020) todos los profesionales de la docencia están llamados a desempeñar un papel clave como investigadores de su propia práctica con la finalidad de mejorar su formación, su desempeño en el aula, escuela y comunidad en la búsqueda de un cambio organizacional hacia una transformación sociocultural.

El llamado es a esta transformación por medio del quehacer docente y para ello es crucial el análisis y la reflexión de la práctica pedagógica desde la investigación, profundizando en las experiencias vividas y no sólo limitarse al dar un día más clase y seguir indiferente a los resultados finales, sino detenerse a considerar lo planeado, lo ejecutado y lo experimentado por los mismos estudiantes y luego incluso dejar registro de ello para aportes para otros docentes y mejora personal. Tal como lo expresa Catalán “la investigación desde y para la escuela se constituye en una excelente herramienta para mejorar la calidad de las organizaciones” (p. 2769).

Así mismo Mera (2019) indica que “a partir de la recuperación e interpretación de la experiencia, de su construcción de sentido y de una reflexión y evaluación crítica de la misma, se pretende construir conocimiento, y a través de su comunicación orientar otras experiencias para mejorar las prácticas sociales” (p. 114).

La enseñanza docente es entonces un accionar dinámico que invita a la reflexión constante, a la investigación y a la autocorrección y a la búsqueda de la excelencia a partir de los hallazgos encontrados en la práctica diaria y aplicación de las actividades planeadas.

El maestro construye su propia teoría, la aplica y verá su propio resultado positivo o negativo, reflexiona, corrige y reconstruye de nuevo (Catalán, 2020, p. 2770).

La forma de realizar las actividades propuestas de lúdica y gamificación para el fortalecimiento de la habilidad de “speaking” con niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín, tuvo un buen impacto en ellos ya que permitieron un fluir natural de los estudiantes, expresando sus ideas y sin el temor de equivocarse, pudiéndolo hacer libremente, de forma tranquila y la vez con la emoción del juego y los retos que experimentaron, partiendo de propuestas nuevas, diferentes a las tradicionales para el aprendizaje del inglés como los son un libro y un cuaderno lleno de tareas por llenar de forma obligatoria buscando con ello un supuesto aprendizaje que la mayoría de las veces termina en una repulsión total por el área de inglés en muchos de los estudiantes. Todo lo opuesto lo propone Catalán (2020) al indicar que “es urgente que el docente logre estimular en los alumnos la curiosidad de saber, preguntar, explorar, comprobar, experimentar, perfeccionar, aprender por deseo, no por miedo u obligación” (p. 2771).

En la propuesta de la secuencia didáctica con las tres evidencias aplicadas, siempre se buscó que los estudiantes vivieran la experiencia como un momento de juego y competencia, aplicando así tanto la lúdica como la gamificación. Las actividades así realizadas llevaron a los estudiantes a intercambiar ideas sencillas sobre los diferentes temas orientados, alcanzando así los aprendizajes esperados y las competencias planeadas a alcanzar en ellos, pasando de adquirir el conocimiento de forma forzada y memorística a ser una experiencia natural que fluyó en medio del juego y la competencia.

En términos generales toda la secuencia didáctica planeada en tres actividades diferentes fue llamativa para los estudiantes y estuvieron conectados de principio a fin pues el aprendizaje del inglés por medio del juego fue algo novedoso para todos ellos. En medio de la experiencia se

realizaron unas pequeñas modificaciones en dos momentos de las actividades, sugeridas incluso por los mismos estudiantes, que significaron un reto adicional para ellos y eso le agregó más emoción al momento, como lo fue el que ellos también pudieran dirigir por turnos el juego del “hot potato” y ser quienes preguntaran a sus compañeros cuando tuvieran el turno y no sólo ser preguntados por mí sino también ellos preguntarse entre sí.

El sentarse y expresar toda la experiencia vivida sobre el papel, tanto al comienzo para ser planeada como al final para ser analizada, resultó un gran reto porque normalmente no era algo que siempre se realizara con tanto detalle de principio a fin, pero se logró y valió la pena, ya que poder reflexionar críticamente sobre las prácticas educativas, identificar necesidades del entorno y generar impacto positivo en la comunidad hace parte de la sistematización de experiencias y ella enriquece grandemente toda la labor docente. Este enfoque se basa en el interés por aprender de ella, interpretarla y tener una capacidad de análisis y síntesis de la misma.

Esta sistematización de experiencias, según Mera (2019) “busca crear conciencia acerca de las prácticas ejercidas en los diferentes ámbitos sociales, para permitir la autoevaluación y actuar sobre aquello que hay que mejorar” (p. 119).

Como recomendación siempre estaría el analizar minuciosamente ese momento en que se imparte la formación con las actividades previamente planeadas y estar muy atentos a la reacción de los estudiantes, a su conexión y compromiso con el tema y lo propuesto para lograr identificar lo que sí funcionó y lo que puede ser modificado para mejorar los resultados en los estudiantes, dejar registro de ello y hacer los cambios necesarios para la futuras planeaciones de clases, las cuales son indispensables para lograr seguir avanzando y creciendo en la labor docente, planeaciones que parten de la misma investigación y autoanálisis, que tienen bases sólidas que de

entrada prometan grandes resultados, siempre con una mirada flexible y sujeta al cambio claro está. Tal como lo claramente lo expresa Catalán (2020):

La educación necesita atención, que solvente los problemas de improvisación y facilismo que utilizan los maestros para impartir los contenidos de la forma más cómoda y rutinaria, teniendo de esta forma el punto de partida necesario para el comienzo de una nueva forma de educar a través de la investigación como herramienta fundamental de las docentes (p. 2772).

En conclusión, la enseñanza no es un proceso que se pueda dar de forma simple, sin previa planeación consciente, constante análisis en la práctica y mejora continua en el día a día, es algo que se enriquece pero “no por arte de magia” sino por compromiso del docente con sus estudiantes en cada sesión de clase: previo a ese momento, durante el momento de la sesión y una vez esta termina, porque allí es donde se pueden identificar los logros alcanzados y aquello que se puede mejorar o perfeccionar, tal como lo indica Mera (2019):

La sistematización permite centrar la mirada en el contexto de situaciones cotidianas y, por ello, el aprendizaje empieza a producirse por medio de la reflexión de la experiencia, del diálogo y la exploración de acontecimientos en un espacio y tiempos determinados (p. 121).

Planear, analizar, reflexionar, profundizar, ajustar e investigar son acciones diarias, de toda una vida, para el docente comprometido con su labor y con un cambio real y significativo en sus estudiantes y en la sociedad que lo rodea.

Conclusiones

El enfoque lúdico y de gamificación en las actividades realizadas con los niños de 8 a 11 años en la ciudad de Medellín en la urbanización Laureles Campestre para fortalecer la habilidad de speaking tuvo un impacto positivo y favorable para despertar en este grupo de niños la motivación por el aprendizaje del inglés y la convicción de que sí es posible aprender y disfrutar de este segundo idioma.

Las mejores prácticas para la aplicación de este enfoque pedagógico de lúdica y gamificación de esta segunda lengua fueron aquellas en las que los niños participaron de forma activa del aprendizaje con todo tipo de actividades que implicaron el movimiento de su cuerpo, el crear con sus manos y hasta descubrir los sabores secretos indicando sus gustos y disgustos, siendo esta última experiencia multisensorial la preferida por todos ellos al final de la secuencia didáctica en el momento de la evaluación grupal.

Otra práctica importante a resaltar que dio muy buenos resultados, es la forma de evaluación por observación en medio del juego y la lúdica, esto permitió que los niños fueran expresando sus aportes, descripciones e ideas dentro de la sesión, de una manera espontánea y tranquila, natural, sin la presión de pensar que están siendo calificados o con una evaluación en curso, sino que, por el contrario, todo el tiempo se pudieron comunicar e interrelacionar de forma fluida y disfrutable con sus compañeros y con la docente a cargo.

Definitivamente fue posible comprobar que el enfoque lúdico y de gamificación influye a favor en el fortalecimiento del speaking en los niños porque es una de las habilidades más difíciles de alcanzar junto con el listening, pero al estar enfocadas las actividades en juegos donde se practica una y otra vez los temas, los niños de forma divertida practican la propuesta de juego sin la presión de una clase tradicional de tareas escritas y libros por llenar, sino que son

invitados a expresarse libremente en inglés, con sus ideas previas y conceptos adquiridos durante la sesión y esto les demuestra que sí es posible hacerse entender por sus compañeros e incluso comprender también lo que ellos expresan, todo en medio de actividades variadas que apuntan a un mismo objetivo a alcanzar y que finalmente es logrado por todos sin excepción.

La recomendación final, a partir de esta propuesta pedagógica y sus resultados positivos, es que los docentes de inglés, ya sean de instituciones públicas o privadas o incluso en clases particulares como lo fueron para este grupo de niños, puedan generar siempre actividades que incluyan la lúdica y la gamificación para así permitir el fortalecimiento del speaking en los estudiantes, no limitarse a revisar con ellos conceptos gramaticales o de vocabulario y luego pasar a realizar largas tareas teóricas en el cuaderno o en el libro, sino emocionarse junto con ellos y dejar fluir el juego, la diversión previamente planeada, con actividades que puedan llegar a ser representativas, que incluyan la acción, mediante el movimiento de su cuerpo, desarrollen su creatividad y pongan incluso sus cinco sentidos en juego, de esta forma las clases de inglés se convertirán en experiencias inolvidables para los estudiantes las cuales querrán disfrutar una y otra vez, avanzando de forma significativa en su aprendizaje de esta segunda lengua de forma disfrutable y efectiva.

Referencias Bibliográficas

- Catalán, J. (2020) La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(4), 2768-2776.
<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14534>
- Chamorro, C., Bejarano, S., y Guano, D. (2020). *¿Qué habilidad lingüística se hace más compleja enseñar en el aula de inglés como Lengua Extranjera?* Dominio de las Ciencias, 6(2), 302-318 <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-QueHabilidadLinguisticaSeHaceMasComplejaEnseñarEnE-7491394.pdf>
- Contreras G., y Venturo R. (s.f.). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Coordinación de Conservación y Puesta en Valor, Qhapaq Ñan – Sede Nacional, Ministerio de Cultura Perú.
<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Deterding, S. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'*.
http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf
- Gee, P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.
<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* <https://atdstl.org/resources/Documents/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782.pdf>

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin press.

https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf

Medina, E y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

MEN (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Mera, A. (2019). La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 113-123. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100113

Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica*. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>

Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Revista Cientific*, 5(15), 106-128. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, Universidad Pedagógica Nacional, 70–74. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115/5071>

Prensky, M. (2001). *The Games Generations: How Learners Have Changed. Digital Game-Based Learning*. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/cm Alvarezg_unadvirtual_edu_co/ElqdOwy_s7lOhIVUwULMrIMBnAilvKw4i3xxuwon-aezMQ?e=3VtaG8