



# **LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL**

**La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar**

**Autoras:**

**Lina Fernanda Naranjo Velásquez**

**Ximena Valencia Medina**

**Manizales, 2020**

# **LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL**

**La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar**

**Trabajo de grado presentado para optar al título de Magíster en Educación**

**Autoras:**

**Lina Fernanda Naranjo Velásquez**

**Ximena Valencia Medina**

**Asesor:**

**Mag. Mauricio Orozco**

**Universidad Católica de Manizales**

**Facultad de Educación**

**Maestría en Educación**

**Manizales, Caldas**

**2020**

## **Agradecimientos**

A Dios por darnos sabiduría y fortaleza durante nuestro proceso formativo.  
A nuestros padres, hermanas, esposos e hijas por ser el más grande apoyo y fuente de motivación cada día. A nuestros estudiantes por participar con agrado en cada encuentro, a sus padres de familia, acudientes e Instituciones Educativas por permitir la realización de este estudio.

A nuestro asesor, por su dedicación y acompañamiento en este recorrido

Y a la Universidad Católica de Manizales, por su formación y humanidad

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
JUSTIFICACIÓN.....	13
CAPÍTULO 1. PROBLEMATIZACIÓN.....	15
1. 1. Planteamiento del problema.....	15
1. 2. Antecedentes.....	21
1.3. Formulación del problema.....	26
1.4. Objetivos.....	26
1.4.1. Objetivo general.....	26
1.4.2. Objetivos específicos.....	27
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....	28
2.1 LÚDICA.....	28
2.1.1. Conceptualización de la lúdica.....	28
2.1.2 Características de la lúdica.....	30
2.1.3 El juego como parte de la lúdica.....	32
2.1.4 El juego en el desarrollo humano.....	34
2.1.5. El papel social del juego.....	36
2.2 La lúdica en la educación.....	36
2.2.1 Estigmatización de la lúdica en la educación.....	38
2.3 PEDAGOGÍA.....	40
2.3.1 Definición de pedagogía.....	40
2.3.2 Enseñanza y aprendizaje.....	42

2.4 Estrategia pedagógica.....	44
2.4.1 La lúdica como estrategia pedagógica.....	46
2.5 Pedagogía del inglés.....	51
2.5.1 La lúdica en la pedagogía del inglés.....	55
2.6 Las TIC como herramientas lúdicas.....	58
2.6.1 La pedagogía lúdica del inglés a través de las TIC.....	61
<b>CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>64</b>
3.1. Enfoque de la investigación.....	64
3. 2. Tipo de estudio y diseño.....	65
3.3. Población y muestra.....	67
3. 4. Técnicas de recolección de datos.....	68
3. 4.1. El grupo focal como técnica de recolección de datos.....	69
3. 4. 2. El taller como técnica de recolección de datos.....	70
3. 5. Aspectos éticos de la investigación.....	71
3. 6. Ruta metodológica.....	72
3. 6.1 Fases en el desarrollo de la investigación.....	72
<b>CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>	<b>74</b>
4. 1 Aspectos generales.....	74
4.2 LÚDICA.....	80
4.2.1. La lúdica en el desarrollo humano, en el ámbito emocional, psicológico y motriz. .....	80
4.2.2 El juego como factor social y cultural.....	91
4. 3 La lúdica en la educación.....	99

4.3.1 Estigmatización de la lúdica en la educación.....	104
4.4. Diferencias en el grado 4° y grado 7° en la categoría Lúdica.....	110
4.5 PEDAGOGÍA.....	121
4.5.1. Estrategia pedagógica.....	121
4.5.2. La lúdica como estrategia pedagógica.....	124
4.6. Pedagogía del inglés.....	127
4.6.1. La lúdica en la pedagogía del inglés.....	129
4.7. Las TIC como herramientas lúdicas en la pedagogía del inglés.....	136
4.8. Diferencias en el grado 4° y grado 7° en la categoría Pedagogía.....	142
CAPÍTULO 5. PROPUESTA .....	147
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES.....	193
CAPÍTULO 7. RECOMENDACIONES.....	198
Bibliografía.....	201
Anexos.....	216

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Número de publicaciones de artículos por idiomas según Van Weijen (2012).....	17
Tabla 2 Cinco principios del juego como estrategia pedagógica según Domínguez (2015).....	48
Tabla 3 Propiedades del diseño histórico-hermenéutico según Cifuentes.....	66
Tabla 4 Matriz de categorización del grado cuarto para el análisis de resultados.....	75
Tabla 5 Matriz de categorización del grado séptimo para el análisis de resultados.....	77

Tabla 6 Diferencias encontradas en los contextos de la investigación, categoría lúdica.....	110
Tabla 7 Diferencias encontradas en los contextos de la investigación, categoría pedagogía.....	142
Tabla 8 Característica del formato de los talleres lúdico-pedagógicos.....	147
Tabla 9 Taller lúdico-pedagógico No.1- 4°.....	150
Tabla 10 Taller lúdico-pedagógico No.2- 4°.....	156
Tabla 11 Taller lúdico-pedagógico No.3 - 4°.....	162
Tabla 12 Taller lúdico-pedagógico No.4- 4°.....	167
Tabla 13 Taller lúdico-pedagógico No.1- 7°.....	171
Tabla 14 Taller lúdico-pedagógico No.2- 7°.....	178
Tabla 15 Taller lúdico-pedagógico No.3- 7°.....	184
Tabla 16 Taller lúdico-pedagógico No.4- 7°.....	189

## LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1 Modelo PERMA de Martin Seligman.....	57
Imagen 2 Triangulación de la información.....	74
Imagen 3 Actividad <i>Catchy songs</i> .....	82
Imagen 4 Actividad <i>Feelings and reactions</i> .....	84
Imagen 5 Estudiante participando en la actividad <i>My precious object</i> .....	85
Imagen 6 Niño de grado cuarto participando en la actividad <i>Go fish</i> .....	89
Imagen 7 Niña de grado cuarto participando en la actividad <i>Go fish</i> .....	89
Imagen 8 Alumnos de séptimo participando en la actividad <i>Run and find</i> .....	90

Imagen 9 Tablero de juego de la actividad <i>Guide my partner</i> .....	94
Imagen 10 Actividad de grado cuarto <i>Around the world with a famous</i> .....	97
Imagen 11 Estudiantes de séptimo realizando la actividad <i>What do you know about?</i> .....	98
Imagen 12 Alumnos mostrando en pantalla el resultado de la actividad <i>Discover de place</i> .....	99
Imagen 13 Emociones positivas a través de la lúdica.....	100
Imagen 14 Alumnos disfrutando y participando activamente en las actividades lúdicas.....	104
Imagen 15 Actividad <i>Hangman</i> en grado 7°.....	106
Imagen 16 Manualidad en papel seda utilizando límpido, actividad <i>Be a magic artist</i> .....	115
Imagen 17 Niño de grado cuarto presentando su creación artística, actividad <i>Artist challenge</i> .....	116
Imagen 18 Estudiantes participando en el juego <i>My daily routine in live</i> , acciones <i>Comb my hair</i> y <i>Put on my coat</i> .....	117
Imagen 19 Alumno presentando a su mascota, actividad <i>Get someone to the camera</i> .....	119
Imagen 20 Material didáctico de la actividad <i>Secret Pronoun</i> .....	130
Imagen 21 Practicando la hora en inglés, actividad <i>Organize the time</i> .....	133
Imagen 22 Docente explicando la actividad <i>Way to school, board game</i> .....	135
Imagen 23 Juegos online en grado séptimo.....	138
Imagen 24 Juegos online en grado cuarto.....	138
Imagen 25 Docente explicando la actividad <i>Russian roulette</i> .....	141



## INTRODUCCIÓN

Desde que la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera se introdujo en el aula de clase colombiana de forma obligatoria y dada la importancia de compaginar en el mundo globalizado, se han empleado diversas metodologías para fomentar su adquisición desde las cuatro competencias lingüísticas catalogadas según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Sin embargo, ante el apuro de acrecentar el nivel de este idioma en nuestro país, el cual se encuentra en una escala baja según el promedio nacional del ranking establecido por Education First (EF), es imperiosa la necesidad de pensar en posibles estrategias que puedan trascender en el deleite y satisfacción que produce el adquirir un idioma extranjero en el alumnado, de esta manera, la lúdica es una propuesta interesante para un hacer pedagógico en clase de EFL (English as a Foreign Language).

Para Albert Einstein (s.f.) la investigación empieza eminentemente con el juego, porque representa el método más primitivo de cómo el ser humano desde la etapa infantil empieza a conocer el mundo, a explorarlo, a descubrirlo y tener sus primeras interacciones sociales. Es así como la lúdica no se trata solo de una corriente o disciplina en particular, según Huizinga (1972) es una cualidad innata en el ser humano, en el *Homo ludens*, en el hombre que juega porque su naturaleza así lo demanda.

De acuerdo con el planteamiento anterior, esta investigación propone un retorno hacia la lúdica como actividad pedagógica, una alternativa para mejorar el nivel lingüístico del inglés como lengua extranjera, y sobre todo, un elemento que va más allá de la diversión, del goce o del

regocijo que implica el juego, ya que se trata de una acción educativa encaminada hacia la alegría de jugar aprendiendo, de formar sujetos que piensen críticamente, que autorregulen sus emociones, se expresen libremente, interaccionen y construyan su conocimiento. En la opinión de Gottfried Benn (s.f.), jugando más, se entiende más.

Para comprender las relaciones de la lúdica como estrategia pedagógica desde esta área del conocimiento, este trabajo se abordó desde un corte cualitativo con un diseño histórico-hermenéutico, en el cual se pudieran describir, identificar y diseñar estrategias lúdicas desde el aula de EFL, así, desde la fase hermenéutica se realizó el análisis, la lectura e interpretación de la información obtenida. Por consiguiente, fue crucial la observación durante la aplicación de la propuesta, la reflexión teórico-bibliográfica y los aportes de los participantes de este estudio, quienes por medio de grupos focales, algunos encuentros presenciales y principalmente virtuales hicieron que esta travesía fuera posible, quedando abierta a la retroalimentación de futuros investigadores.

Esta investigación está dividida en siete capítulos denominados problematización, marco teórico, marco metodológico, análisis de resultados, propuesta, conclusiones y recomendaciones. El primero se refiere a la problematización, en el cual se abordaron las dificultades que representa la formación en lenguas extranjeras desde una mirada histórico-global para hacer hincapié en el ámbito nacional y local, especialmente en los centros educativos oficiales que hicieron posible este trayecto, la Institución Educativa Siete de Agosto de Manizales, Caldas y la Institución Educativa Fray José Joaquín Escobar de Toro, Valle del Cauca, Colombia. Es necesario aclarar que en el primer centro educativo se dimensionó el estudio desde el grado

cuarto de primaria, y en la otra desde grado séptimo de básica secundaria. Asimismo, gracias a la inspiración de antecedentes nacionales e internacionales, se planteó una cuestión y unos objetivos con una mirada puesta hacia la acción lúdica como opción pedagógica para dar respuesta a la problemática.

En este orden, el apoyo de un referente teórico fue fundamental para comprender cómo otros autores han visualizado el juego desde diferentes perspectivas que lo llevan a un mismo fin, y es el de darle un valor educativo. A partir de la construcción teórica se desarrollaron dos grandes categorías: lúdica y pedagogía. Desde la lúdica, fue preciso aproximarse a su conceptualización y características más relevantes, además, el juego es una de sus más grandes manifestaciones, el cual puede incidir en el desarrollo humano, desde el factor evolutivo, biológico, afectivo, cultural, social, etc., dimensiones que favorecieron su función educativa, aunque lastimosamente es una estrategia estigmatizada por muchos. Más adelante, se profundizó en la pedagogía, especialmente desde su influencia en la estrategia pedagógica, la enseñanza-aprendizaje del inglés y las TIC como herramientas lúdicas, aspectos inclinados hacia la indagación de cómo el juego puede trascender pedagógicamente en la adquisición de habilidades del inglés.

Otro apartado remarcable es el del marco metodológico donde se muestra al lector el enfoque, las técnicas y la población que hicieron posible el óptimo desarrollo del proyecto. Y en este hilo conductor, se llegó al análisis de la información obtenida, dando como resultado algunos parámetros y conclusiones tales como el hecho de que la lúdica representa una estrategia innovadora con una clara función educativa que respalda la formación integral del aprendiz,

especialmente en su contribución a la pedagogía del inglés. No obstante, debe ser mediada por normas que permitan una sana diversión sin perder el oriente académico y se aproveche al máximo como una fuente enriquecedora del qué hacer docente de inglés en su búsqueda por generar un mejor aprendizaje en sus educandos.

Finalmente, los datos obtenidos fueron clave para elaborar una propuesta lúdico-pedagógica plasmada bajo un formato de talleres, los cuales están compuestos por actividades que permiten una diversión unida a procesos cognitivos y formativos del alumnado de grado cuarto de básica primaria y séptimo de básica secundaria en la asignatura de inglés, ejercicios que a su vez representan un recurso para futuras intervenciones de otros docentes de EFL, a quienes se les plantean conclusiones y recomendaciones para tener presente a la hora de aplicar acciones lúdicas.

## JUSTIFICACIÓN

Gracias a la experiencia docente de las investigadoras de este estudio, y a la observación de la realidad educativa dentro del aula de EFL en los planteles educativos en mención, se llegó a la conclusión de que el bajo nivel de inglés que se presenta a nivel nacional y específicamente en el local puede repercutir negativamente en el futuro desempeño académico de los educandos. Por lo tanto era necesario repensar la práctica pedagógica en acciones que fueran importantes para el alumnado. A partir de este dilema, las investigadoras captaron que en anteriores ejercicios donde se emplearon juegos didácticos, los alumnos empezaron a desenvolverse mejor en la utilización del léxico y en temas gramaticales que a veces se les dificultaban; por ende, se planteó la posibilidad de llevar dichas actividades a un nivel pedagógico, en el que cual, a partir de la integración de un componente formativo se obtuviera beneficio de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Adicionalmente, en nuestro país muchos catalogan al inglés como una disciplina difícil, manifestando en ocasiones que es imposible alcanzar un rendimiento superior en ella. De este modo, fue imprescindible derrocar dicho tabú haciendo ver el aprendizaje de una lengua extranjera como una posibilidad de satisfacción, de compartir, de entretenimiento y de intercambio cultural, lo que conllevó a considerar que los alumnos no se niegan a aprenderlo solo por su grado de ‘dificultad’, sino porque quieren aprenderlo de una manera diferente a cómo se ha venido impartiendo, muchas veces con metodologías tradicionales que exigen un cambio, una innovación en el qué hacer pedagógico con elementos modernos y motivadores.

Asimismo, en miras de obtener el título de magíster en educación de la Universidad Católica de Manizales, Caldas, las autoras de esta investigación pretendieron comprender las relaciones de la lúdica con la pedagogía del inglés para que por medio de su utilización, su práctica docente y la de otros educadores del área de EFL se transforme en un espacio ameno e innovador por medio de una estrategia tentadora dispuesta a generar un ambiente de diversión, de alegría, de emociones en el encuentro con el otro, de interacción y sobre todo, de aprendizaje del idioma.

A pesar de que la lúdica sea una herramienta despreciada por muchos (Domínguez, 2015), no se trata de estigmatizarla como fuente generadora de desorden, bullicio e indisciplina; y menos cuando no se conocen sus principios, características y funciones sociales, cognitivas y afectivas, las cuales pueden trascender e incluso transversalizar el conocimiento a través del juego. Este último es un mundo de posibilidades a la imaginación, la creatividad, el diálogo y a la espontaneidad que permite el jugar aprendiendo.

Finalmente, esta propuesta investigativa es sobresaliente porque se ajusta al propósito del Plan Nacional de Bilingüismo del Ministerio de Educación, en el cual se pretende que tanto educandos como educadores, así como las personas del común y otros profesionales adquieran competencias lingüísticas principalmente en inglés como lengua extranjera, con la meta de que en el país se desarrollen habilidades comunicativas que faciliten la integración en el mundo global a nivel cultural y económico.

# CAPÍTULO 1

## PROBLEMATIZACIÓN

### 1. 1. Planteamiento del problema

La comunicación es un factor importante en el desarrollo de las sociedades, principio que no sólo se resalta en la actualidad, ya que desde las civilizaciones antiguas se descubrió la necesidad de imponer una determinada lengua, en general por razones bélicas, políticas, civilizatorias o de conquista. Un claro ejemplo es el Imperio Romano, el cual, entre sus estrategias de poderío logró la manipulación del lenguaje como medio de persuasión para controlar a otras culturas. Sus políticas imperialistas buscaban fortalecerse a través de la introducción de un idioma como lengua común para acercar su cultura a otras naciones y entrar en un mundo globalizado, “por esta razón es que el dominio de una segunda lengua implica mayores posibilidades de insertarse adecuadamente en este mundo global” (Ramírez y Landeros, 2010, p.5). No obstante, aunque la difusión de una lengua extranjera no empezó con fines exclusivamente humanistas, en el transcurso del tiempo se volvió una gran oportunidad para la realización personal, académica y laboral:

Ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un

papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos (Vélez, 2006, p.3)

En el siglo XXI, donde el fenómeno de la globalización ha facilitado el acceso a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, al transporte, al desarrollo científico y económico, es esencial romper barreras geográficas y lingüísticas que se interpongan en el proceso comunicativo de las naciones, en especial, la barrera de la cultura y del idioma. Por ende, el hecho de establecer un idioma universal es una opción tentadora para lograr una fuerte comunicación en la sociedad globalizada. Pese a las críticas que esta noción ha recibido, han surgido propuestas como el esperanto, idioma creado por el polaco Ludwik L. Zamenho desde 1887, caracterizado como una lengua neutral y fácil de aprender, cuyo fin no es el de ser una lengua nativa, sino una lengua universal, pero aún no ha logrado su objetivo principal. Por otra parte, Ramírez y Landeros (2010), sostienen que “el inglés el idioma que se ha constituido como la lengua universal, producto de la colonización inglesa en primera instancia, y luego con el papel de superpotencia económica y militar, adquirido por Estados Unidos luego de la Segunda Guerra Mundial” (p.5).

A pesar de que existan un sin número de lenguas en el planeta, e incluso algunas en países importantes considerados potencias mundiales, como en el caso de China, cuya lengua es la más utilizada en el mundo según su número de hablantes, dato establecido en el Instituto Confucio (2015), donde a partir de estadísticas se asegura que el chino mandarín, con un promedio de 1.300 millones de personas originarias de China, es el idioma más hablado en el planeta; sin



embargo, aún no se constituye como una lengua universal, visto que la primera posición la ocupa el inglés.

Niño-Puello (2013) sostiene que el inglés es el idioma más importante del mundo, aunque no sea el más hablado, añadiendo que este “evoluciona con la historia del planeta y hoy podemos hablar de un idioma internacional que es definitivo en la vida mundial en todas las áreas sociales, políticas, económicas, culturales, tecnológicas y científicas” (p.245), además de reconocerlo como ‘la lengua franca de la comunidad científica’, citando a Van Weijen (2012) quien confirmó a través de sus primeros estudios que la preferencia de los investigadores por el inglés prevalece ante sus idiomas nativos en la mayoría de los países de Europa occidental.

Tabla 1. *Número de publicaciones de artículos por idiomas según Van Weijen (2012).*

“Hard” Sciences			“Soft” sciences		
Language	Life sciences	Physical sciences	Health Sciences	Social Sciences, Arts & Humanities	Multi-disciplinary & Undefined
English	23.4	44.7	19.5	10.7	1.7
Chinese	8.7	72.5	13.0	2.9	2.9
Dutch	14.9	3.2	52.3	26.1	3.5
French	8.6	16.3	36.4	36.5	2.3
German	7.3	34.5	32.5	23.5	2.2
Italian	4.7	12.1	38.6	40.6	4.0

Portuguese	26.1	11.5	38.4	22.1	1.9
Russian	17.2	45.0	21.0	8.4	8.4
Spanish	10.8	13.2	44.4	29.6	2.0

*Fuente: Van Weijen (2012). <https://www.researchtrends.com/issue-31-november-2012/the-language-of-future-scientific-communication/>*

Esta tabla proporciona una visión general del porcentaje de artículos publicados en las cuatro categorías principales por idioma, con un porcentaje de la producción total de publicaciones en ese idioma desde 1996 hasta el 2011.

Gracias al auge que ha tenido el idioma inglés a nivel global, éste también se ha convertido en el idioma más utilizado en internet, lo que lo convierte en la lengua del ciberespacio, visto que de 2400 millones de usuarios de internet, un 80% se comunica actualmente en inglés (Niño-Puello, 2013). En palabras del experto lingüista David Crystal (2003) *“English is the global language”* (p.26).

Por otra parte, el inglés ha sido implementado en el currículo de muchos sistemas educativos a nivel internacional y nacional, como en el caso de Colombia donde se estableció el inglés como idioma extranjero de carácter obligatorio en las instituciones oficiales del país, proceso que viene desde años anteriores hasta ser recopilado en la Ley 115 de 1994, en los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38, donde se dictaron disposiciones para la ley de bilingüismo en la actualidad. De hecho, hasta el momento, “la lengua inglesa en Colombia se constituye como una

lengua extranjera, entendida como aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación” (MEN, 2006, p.5).

Sin embargo, el gobierno nacional, a través del Programa Nacional de Bilingüismo, y el gobierno distrital, por medio del acuerdo de Bogotá Bilingüe, buscan que tanto estudiantes como docentes, así como comerciantes, empleados y la gente del común, desarrollen competencias de dominio en dicha lengua, de tal manera que el país pueda integrarse con mayor capacidad a los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables (MEN, 2006, p.6). Ese es el reto bilingüe en Colombia (Angarita y Arias, 2010, p.2).

Por consiguiente, la enseñanza del inglés representa un desafío para los docentes colombianos, ya que con El Programa Nacional de Bilingüismo se busca mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los distintos niveles de enseñanza (Cárdenas y Miranda, 2014), además de ser respaldado por el Decreto No. 3870 del 2 de noviembre de 2006 que pretende establecer la iniciativa de Formar en Lenguas Extranjeras bajo unos estándares básicos de competencias. Para tal efecto, el Ministerio formuló dicho programa que tiene como objetivo lograr que los educandos fortalezcan sus competencias comunicativas en inglés, en la educación formal, Básica, Media y Superior, y en la no formal, estableciendo estándares internacionales para cada uno de los niveles establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. De esta manera, es fundamental que los docentes respondan a dichos estándares de calidad en su práctica pedagógica para generar en sus estudiantes un mejor aprendizaje en este

idioma extranjero, con el objetivo de alcanzar los anhelados resultados de los niveles propuestos por el MCER.

Es evidente que múltiples factores, en especial en el sector público, pueden afectar el avance del nivel esperado en los estudiantes, tales como la falta de intensidad horaria en esta asignatura, visto que el tiempo en horas semanales en la asignatura de inglés muchas veces no coincide con el tiempo real de clase en algunas instituciones educativas. Otros factores como la falta de recursos económicos y tecnológicos, la desmotivación por parte de los educandos, el bajo nivel de algunos docentes en lengua extranjera o la carencia de perfiles para esta asignatura, en especial en básica primaria, son aspectos que también pueden afectar el desempeño académico esperado, por ejemplo, “quienes están enseñando inglés en la educación primaria no tienen formación universitaria en programas de lenguas, lo cual es especialmente notorio en el sector público, en donde sólo el 16,7 % de las instituciones asignó el área a licenciados en lenguas” (Cárdenas y Miranda, 2014, p.58). No obstante, estos rasgos deberían ser tomados en cuenta a la hora de aprovechar el tiempo real de clase, desarrollando actividades que generen mejores ambientes de aprendizaje.

Desde una mirada particular, se encuentran las instituciones educativas Fray José Joaquín Escobar de Toro, Valle del Cauca, y Siete de Agosto de Manizales, Caldas, ambas de carácter público, cuyos estudiantes pertenecen a estratos económicos uno y dos. En dichos establecimientos se ha presentado un bajo rendimiento académico en la asignatura de inglés como lengua extranjera por parte de un alto porcentaje de la población estudiantil. El cual se vio reflejado en los resultados de las pruebas internas y externas de los últimos años escolares. En

este caso, se hizo hincapié en el grado cuarto de primaria de la institución Siete de Agosto, y en séptimo de secundaria de la institución Fray José Joaquín Escobar, teniendo en cuenta que esta última institución presenta modalidad de jornada única, y algunas clases de idioma extranjero se han asignado en horas de la tarde en un municipio que suele permanecer en los 30° grados Celsius, siendo un factor que también puede afectar la disposición de muchos estudiantes en su permanencia dentro del aula.

Por otra parte, gracias a un diagnóstico previo basado en la indagación verbal y en la observación del contexto, se encontró que los educandos de las instituciones educativas mencionadas anteriormente manifestaron un deseo de cambio e innovación en los métodos de enseñanza y un reenfoque hacia estrategias que hicieran más amenas y significativas las clases de inglés, ya que las solían catalogar como ‘monótonas’. Por consiguiente, para crear ambientes de aprendizaje amenos y creativos se pensó en optar por nuevas metodologías de enseñanza que influyeran en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Gozcu y Caganaga (2016) añadieron a esta visión que los juegos son uno de los componentes más importantes en las aulas de EFL, ya que permiten incluir actividades divertidas con metas y reglas que pueden considerarse como un marco fundamental para proporcionar un contexto significativo para la adquisición de la lengua.

## **1. 2. Antecedentes**

Para la presente investigación se realizó una indagación bibliográfica de veinticinco (25) fuentes, entre artículos y tesis relacionadas con los objetivos que aborda esta obra de conocimiento, dichos escritos fueron clasificados en fichas RAE, con el fin de llevar a cabo un acercamiento y análisis documental de estudios recientes que anteceden esta investigación. Del estado del arte se distinguieron los siguientes aspectos.

El enfoque lúdico y su utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera ya ha sido considerado previamente por diferentes autores e investigadores tanto a nivel nacional como internacional, la mayoría de ellos docentes en el área de inglés de diferentes centros educativos, como instituciones educativas (públicas y privadas), así como en establecimientos de educación superior, todos ellos preocupados por mejorar su práctica educativa en el aula en pro del aprendizaje significativo de sus educandos.

No obstante, muchos de estos estudios encontraron entre sí una falta de interés y ausencia de motivación por parte de los docentes en la implementación de la lúdica y de otras estrategias y herramientas innovadoras en el aula de clase; visto que es común catalogarla como un método generador de desorden, indisciplina y de poco desarrollo cognitivo (Domínguez, 2015; López, Feriz, Campoverde et al., 2017), a lo que Domínguez cuestionó “entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, ¿por qué el futuro maestro en educación especial desestima la fiabilidad del juego como instrumento de enseñanza?” (p.14), además “la capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida” (p.15). Desafortunadamente, es perceptible que algunos

docentes tienen el deseo de continuar en la “zona de confort” que producen las clases tradicionales, en especial en la educación media y superior donde suelen presentarse más tabúes frente al recurso lúdico, a diferencia de la educación básica donde se considera una herramienta fundamental para el aprendizaje (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017; Fuentealba, Philominraj, Ramirez y Quinteros 2018; Gómez, 2015, entre otros).

Entre las categorías más relevantes se encontraron la lúdica y el aprendizaje significativo, de las cuales se derivaron subcategorías como la motivación y creatividad (relacionadas con la lúdica), y el trabajo colectivo (relacionado con el aprendizaje significativo), en el cual se destacan la cooperación, la interacción y el desarrollo de habilidades sociales. Como factor emergente se remarcó el autoconocimiento ligado a la identificación de debilidades y fortalezas por parte del estudiante (Piedra, 2018; Cuitiño, Díaz, Otarola, 2019).

En cuanto a la metodología empleada en las investigaciones en mención, se analizó que la mayoría de ellas se centraron en un corte cualitativo, realizando trabajo de campo e investigación documental por medio de la observación directa o indirecta, revisión bibliográfica, entrevistas, algunas encuestas y casos de estudio. La población participante de estas investigaciones principalmente pertenecía al nivel de educación básica primaria y algunos a la básica secundaria, en menor grado en la educación superior como en universidades y centros de estudios técnicos y tecnológicos. Por otra parte, un número inferior de estos reportes utilizaron el método mixto y sólo tres de ellos hicieron uso del enfoque cuantitativo utilizando encuestas y análisis de datos estadísticos.

Otro elemento importante a resaltar son los resultados y conclusiones que se obtuvieron en los trabajos investigativos que a la vez dieron paso a algunas tendencias en común. Un claro ejemplo es la mejoría académica que tuvieron los estudiantes después de participar en la aplicación de la estrategia lúdica en clase de inglés en comparación con otros grupos o anteriores años escolares, además de crear una atmósfera propicia que despertó la motivación en muchos de ellos, contribuyendo al aprendizaje significativo del idioma inglés (Ferreira y Hernandez, 2013; Rodríguez, Moreno, Vázquez, Rodríguez B. y Mulet, 2015; Cadavid, Vázquez y Botero, 2014, entre otros). A pesar de ser una estrategia mayormente utilizada en la educación básica, se halló que los estudios que emplearon la lúdica en una población joven o adulta, también obtuvieron mejores resultados académicos en diferentes pruebas (Salas-Alvarado, 2016; Banguela, Nodarse, Cárdenas, Morales y Aguilera, 2016, entre otros).

Dentro de los recursos lúdicos más utilizados, los autores refirieron las canciones, juegos de simulación, dramatizaciones, juegos de mesa, cuentos cortos y juegos interactivos a través de herramientas TIC. Gracias a la aplicación de dichas estrategias, se pudo observar que el alumnado logró una mayor interacción entre sí, favoreciendo a su vez el clima escolar, pues el trabajo en equipo fue más notorio puesto que se evidenció más cooperación y desarrollo de habilidades sociales y valores importantes para la armonía en el aula. Asimismo, se descubrió que por medio de la lúdica se genera mayor motivación frente al aprendizaje de un nuevo idioma pues se hace más flexible y dinámico el desarrollo cognitivo del estudiante al incrementar su pensamiento creativo y la participación. Esto también se vio reflejado en el desarrollo de competencias técnicas y ciudadanas que corresponden al saber, al hacer, al ser y al convivir



(Piedra, 2018; Gozcu y Caganaga, 2016) aportando una mejoría notoria al aprendizaje del inglés por medio del juego.

Adicionalmente, se planteó que la lúdica no se centra solamente en los recursos mencionados anteriormente, también se puede reflejar alrededor de la utilización de recursos tecnológicos que potencien el aprendizaje en los estudiantes mediante la correlación existente entre el juego, la tecnología, el aprendizaje y la emoción (Siek-Piskozub, 2016; Domínguez, 2015; Posligua, Chenche y Vallejo, 2017, entre otros) dándole un gran valor pedagógico al juego.

Los medios tecnológicos son las herramientas mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje, que contribuyen a la participación activa, que a pesar del desconocimiento en ciertos docentes se perciben como necesarios en ellos mismos, fomentando el bien común y desarrollando de una manera diferente las técnicas y estrategias del proceso de enseñanza. Los medios no solamente son usados por los docentes, sino también son de verdadera utilidad a los estudiantes para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017, p.1046).

Por otro lado, los resultados de algunos estudios resaltaron la importancia de crear folletos, portafolios y revistas electrónicas interactivas (Rodríguez, Moreno, Vázquez, Rodríguez B. y Mulet, 2015; Banguela, Nodarse, Cárdenas, Morales y Aguilera, 2016; Posligua, Chenche y Vallejo, 2017, entre otros) que permitan practicar las cuatro competencias lingüísticas del inglés

*(reading, listening, writing and speaking)* mediante actividades lúdicas, algunas de diseño propio, y otras basadas en ejercicios existentes en otras plataformas y fuentes de información. Igualmente, se propuso aumentar el uso de herramientas innovadoras en el aula de clase.

Finalmente, se percibió una llamado a la reflexión acerca del empleo de juegos con propósito educativo de manera que se dé ruptura a los estigmas que desprestigian al enfoque lúdico y se aproveche como una estrategia pedagógica para el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Domínguez, 2015; Gozcu y Caganaga, 2016).

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cuáles son las relaciones de la lúdica como estrategia pedagógica con la enseñanza y aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado cuarto de la I.E Siete de Agosto y séptimo de la I.E. Fray José Joaquín Escobar?

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Comprender las relaciones de la lúdica como estrategia pedagógica con el aprendizaje y enseñanza del inglés como lengua extranjera en estudiantes del grado cuarto de la I.E Siete de Agosto y séptimo de la I.E. Fray José Joaquín Escobar.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- 1.** Describir las prácticas que se generan a partir de la integración de la lúdica en la enseñanza y aprendizaje del inglés.
- 2.** Identificar los sentidos que los estudiantes le dan a las actividades de la estrategia pedagógica implementada para la enseñanza - aprendizaje del inglés.
- 3.** Diseñar estrategias pedagógicas en el marco de la lúdica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 LÚDICA

##### 2.1.1. Conceptualización de la lúdica

Según la Real Academia Española, el término *Lúdica* (del lat. *ludus* 'juego' e *-íco*) se cataloga como adjetivo calificativo, cuyo significado se refiere a lo “pertenciente o relativo al juego”; no obstante, relacionar como sinónimos la lúdica y el juego, sería limitar la gran dimensión de este concepto, ya que “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego” (Posada, 2014, p.27). Dentro de la lúdica se incluyen diversidad de actividades motrices, mentales, sociales, entre otras, que contribuyen a la satisfacción física y emocional, como la recreación, el placer y la diversión de quienes las practican.

Determinar dónde se originó históricamente la actividad lúdica sería una tarea poco probable de realizar, visto que son muchas las civilizaciones antiguas (orientales y occidentales) que poseen registro de una gran cantidad de actividades lúdicas recreativas y deportivas importantes en la historia de la humanidad. No es fácil definir su significado al ser una función que ha acompañado al ser humano durante toda su historia abarcando todas las dimensiones del mismo, esto incluye lo social, lo psicológico, lo cognitivo y lo pedagógico. De esta manera, Huizinga

(1972) sostuvo que la actividad lúdica es inherente al ser humano, o como él lo define, al *homo ludens*, al hombre que juega, siendo entonces una función natural y esencial que más adelante termina influyendo en actividades como la guerra, la filosofía, el arte, el lenguaje y el derecho.

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego (Huizinga, 1972, p.11).

Claramente, el ejercicio lúdico es fundamental para nuestro desarrollo físico, emocional y mental. Huizinga reiteró la importancia del juego y cómo este ha trascendido en las dimensiones humanas, pero sin limitar la lúdica sólo al juego, y para comprender mejor esta noción, se convocan los estudios de Jiménez (2014) que hacen ver en ella todo un universo de posibilidades abiertas a la imaginación y a la cultura, visto que en “los procesos lúdicos, y en especial los juegos, hay senderos abiertos a la creatividad y al conocimiento” (p.38), por lo tanto, esta abarca un entramado de procesos creativos e interactivos presentes en la formación humana, entre los que encuentran las expresiones artísticas como el teatro, la danza, la música, las artes plásticas, los juegos reglados y no reglados.

Estos procesos creativos, lúdicos se pueden gestar, a través del juego, del sentido del humor, del movimiento, del arte, de la palabra, y de todas aquellas prácticas

que de una u otra forma son consideradas lúdicas ya que producen goce, placer, felicidad, interacción y afectación, procesos estos muy necesarios para fortalecer la integridad humana (Jiménez, 2014, p.38).

Es posible hacer referencia a la actividad lúdica como aquellos actos que producen alegría, gozo, placer, recreación y diversión, el encuentro personal y social que impulsa a reír, llorar, gritar, sentir enojo, euforia, donde se encuentran muchas manifestaciones artísticas, recreativas, literarias, culturales y deportivas como el teatro, la danza, los juegos infantiles, los de mesa, de azar, las olimpiadas, la música, la poesía, la narrativa oral y escrita, etc. En palabras de Jiménez (2014), “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginario, en las cuales el juego, actúa como mecanismo mediador de todos los procesos creativos encargados de gestar la cultura” (p.38). Estas experiencias traen consigo diversas características tales como fomentar la imaginación en toda su expresión, mejorar la capacidad creativa, estimular la capacidad de concentración, fomentar competencias interpersonales y de cooperación, ayudar a la formación de la personalidad, liberar tensiones producidas por el estrés de la rutina y fomentar libertad y autonomía para la toma de decisiones.

### **2.1.2 Características de la lúdica**

*Es una actividad humana, libre y placentera*

Según Vygotsky (2000) “si ignoramos las necesidades del niño, así como los incentivos que lo mueven a actuar, nunca podremos llegar a comprender su progreso en un estado revolucionario a otro porque todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos” (p.141), por eso se puede decir que lo lúdico es voluntario, requiere de una decisión propia y de un deseo espontáneo, pues la motivación para hacer algo está primeramente dentro del ser, y su fin no es otro que el de tener una emoción placentera o entretenimiento agradable.

### *Control de la experiencia*

El propio deseo emocional del hombre es el encargado de controlar la experiencia lúdica. El sujeto mismo se encarga de decidir el cómo y cuándo de dicha práctica. En caso de ser una experiencia lúdica colectiva, entonces este decide con quién o quiénes llevarla a cabo.

### *Actitud y sentimiento*

Como ya se ha dicho, lo lúdico es emocionante y divertido, posibilita una vivencia agradable y la buena disposición es indispensable para su desarrollo. Lo anterior implica una ausencia de rigurosidad y estricto cálculo para que pueda hacerse de la manera más espontánea posible.

### *Normatividad*

La flexibilidad de criterios es propio de la lúdica; lógicamente existen algunas bases y reglas para que las actividades de este tipo se lleven con cierto nivel de orden, pero no requiere de un manual o un reglamento estricto, ya que en la experiencia lúdica esto puede ser modificado, renegociado o incluso suprimido.

### *Imaginación, creación y recreación*

De acuerdo con Piaget (1961/1987), el pensamiento egocéntrico se presenta en esa especie de juego al que se puede denominar juego simbólico o juego de imaginación e imitación. Estos juegos constituyen una actividad real del pensamiento que consiste, efectivamente, en satisfacer al yo mediante una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega recrea su propia vida corrigiendo según su idea de la misma, reviviendo sus placeres o sus conflictos, resolviendo, compensando y completando la realidad mediante la ficción (Cárdenas, 2011, p.76).

Por todo lo expuesto anteriormente la experiencia lúdica ofrece grandes posibilidades de recreación, pero también de creación, pues a través de lo simbólico la persona que esté inmersa en este ejercicio siempre tendrá una cierta incertidumbre que será vital para que lo vivenciado no sea repetido en ningún momento.

### **2.1.3 El juego como parte de la lúdica**



Como se ha indicado previamente, desde el comienzo el juego ha estado presente en la vida de los seres humanos, es una característica inherente a este, además se convierte en un tipo de lenguaje de fácil comprensión para todas las culturas y una forma de prepararse para la supervivencia diaria. Diversos significados rondan alrededor de este término, entre los que se destacan la definición de la Real Academia Española, donde etimológicamente el concepto de juego proviene del latín *iocus* que hace referencia a “broma”.

Cabe resaltar la apreciación de Huizinga (1972) respecto a este concepto y su relevancia; en su libro *Homo Ludens*, el autor define el concepto de juego de la siguiente manera.

Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente (p. 45).

El juego ha estado presente en todos los aspectos humanos, es por esto que ejerce un tipo de equilibrio entre todas las actividades que el sujeto realiza diariamente, aunque debido a la falta de conocimiento se ha creído que no encaja en lo formal, creando una apreciación negativa que des-conceptualiza la verdad del mismo. En palabras de Huizinga (1972), “ el contenido significativo del juego, por el contrario, ni se define ni se agota por el de "no serio", “lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede incluir muy bien en sí lo serio” (p.66).

No obstante, según Jiménez (2014) es fundamental tener en cuenta diferentes perspectivas del juego para comprender su magnitud, por ejemplo citando a Vygotsky, Jiménez (2014) resalta la concepción de este como un espacio asociado a la vida psíquica del niño, quien se ve en la tarea de crear un mundo fantástico o imaginario que lo asocia con las reglas de la sociedad que lo permea debido a la imposibilidad de satisfacer todas sus necesidades biológicas y psicoactivas en la relación con su madre. Por otra parte, Piaget, según Jiménez (2014), afirma que el juego es un revelador mental, puesto que facilita el proceso de razonamiento por medio de unos estadios de desarrollo cognitivo presentes en ambientes propicios de potencialización de la capacidad lógica.

Para algunos de estos autores el juego es un espacio alternativo de libertad y de creación, para otros es un espacio mediador cultural, otros por el contrario, lo ligan al espacio reglado generador de normas, otros lo relacionan con el campo sagrado y estético. De otro lado, algunos psicoanalistas ven el juego como un lugar de angustia y a la vez de inventiva, unos pocos hablan de nichos lúdicos, otros por el contrario, lo ligan al vivir o a fronteras indómitas, en las que el juego no pertenece al reino de la subjetividad, ni tampoco al mundo objetividad (...) (Jiménez, 2014, p.39).

#### **2.1.4 El juego en el desarrollo humano**

Teniendo conocimiento de la naturaleza innata de la lúdica en los seres humanos, Minerva (2002) estableció que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida” (p. 170), noción que Domínguez (2015) complementó al afirmar que el juego es una actividad

indispensable en el desarrollo de las dimensiones del ser humano (cognitiva, comunicativa, afectiva y social), ya que proporciona el mejoramiento de las funciones básicas de maduración psíquica. Por medio de este se incrementan las emociones, lo que potencializa el estado anímico y sensitivo a favor del desarrollo humano. De esta manera, es evidente que en los niños, jugar ayuda en el desarrollo cerebral, da herramientas de socialización y forma habilidades motoras finas y gruesas. En adultos produce relajación, los aleja de momentos de estrés y es una fuente de socialización. Además, desde tiempos remotos “los juegos han servido para recreo del trabajo, como una especie de medicina, porque relajan el alma y le dan reposo” (Huizinga, 1972, p. 205)

Por consiguiente, la actividad lúdica no concluye en la niñez, también se manifiesta en otras expresiones humanas como en la cultura, el arte y el deporte; está presente en las competencias deportivas, exhibiciones folclóricas, religiosas y artísticas (Domínguez, 2015). Asimismo, el juego tiene una tarea fundamental en varias disciplinas psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas, también es un elemento cultural que influye en procesos éticos y morales que aportan al desarrollo social (Vygotsky, 1982).

Por su parte, Rivasés (2017) sostuvo que el jugar posibilita ser personas íntegras y desenvolverse en muchos aspectos que hacen parte de las acciones cotidianas como experimentar, transformar, crear, gozar, reír, desobedecer; asimismo “el jugar nos permite cuidarnos, ser conscientes de la realidad que nos envuelve, analizarla, criticarla, transformarla. Transformarnos” (Rivasés, 2017, p. 6)

### **2.1.5. El papel social del juego**

La influencia cultural define en un gran porcentaje el comportamiento del hombre y el proceso evolutivo del mismo; de esta manera se observa que el juego dentro de la cultura es asimilado como una experiencia colectiva y determinante en el proceso de identidad y socialización. En este orden de ideas, Bruner (1984) afirmó que al juego presentar un papel socializante, facilita que el niño se explore a sí mismo e incluso que potencie la capacidad de comprender, relacionar, transformar y acatar con respeto las normas sociales que le hacen posible una convivencia armónica y pacífica; lo que Domínguez (2015) reiteró al sostener que existe una conexión fundamental entre el juego y la infancia, no sólo en el contexto histórico, sino también en la formación del individuo dentro del constructo social.

En el concepto de *Ludopedagogía*, Rivasés (2017) aseguró que “(...) jugar es un arma muy poderosa para la comunicación, la convivencia y la paz” (p. 8), ya que permite el encuentro de emociones en la relación con el otro, lo cual ya había sido planteado por Maturana (2003) cuando mencionó que el reconocimiento y la convivencia se pueden llevar a cabo a través del juego, visto que solamente desde la sentimentalidad es posible fundamentar lo humano y lo social creando emociones que se pueden transmitir al compartir con otras personas.

## **2.2 La lúdica en la educación**

Las escuelas deben convertirse en un lugar cálido y ameno para los estudiantes, donde se generen expectativas y se posibilite el conocimiento por medio de la recreación y las experiencias

agradables. Todo parece indicar que en pleno siglo XXI aparece una preocupación por un cambio en la escuela, demandando actividades diferentes que permitan continuar con el compromiso de educar, formar y posibilitar a los educandos mejores ambientes de aprendizaje.

En el ámbito educativo, la actividad lúdica desempeña un rol importante en razón de que “para el pequeño en edad escolar, el juego no desaparece, sino que se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad” (Vigotsky, 2000, p.158). La lúdica en la escuela es una necesidad y debe convertirse en un requisito indispensable dado que diferentes perspectivas de corte humanista y socio-constructivista apuntan a la formación y al desarrollo integral del ser humano resaltando la acción lúdica. Dentro de esta línea, se encuentra Brown (1992) quien argumentó que la lúdica contribuye a la formación de la personalidad, la adquisición del conocimiento, el desarrollo psico-social y de la creatividad, mediante actividades que generan gozo.

Gracias a que el juego genera motivación e interés en los educandos, es ilógico considerar su separación del proceso de aprendizaje (Ballesteros, 2011), ya que al ser una característica innata en las personas, es ‘absurdo’ desligarlo del desarrollo personal y académico en la adquisición de saberes y conciencia de un convivir sano, dicho de otro modo, “el juego es una herramienta auxiliar a propósitos socio-educativos y también un satisfactor sinérgico de necesidades humanas” (Rivasés, 2017, p.19).

Asimismo, Rivasés (2017) defendió el término de *Ludopedagogía* al sostener que además de jugar un papel importante en el aprendizaje de los niños, si se piensa a modo de proyecto, puede

contribuir a la construcción del conocimiento y al trabajo colaborativo resaltando principalmente los centros de interés y pasiones de los niños. De igual forma, se debe abolir la idea de la escuela como una fábrica, teniendo en cuenta que la actividad lúdica en la educación facilita el acompañamiento y apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en determinado contexto comunitario.

Por todo lo planteado previamente, la lúdica es sin duda una actitud frente a la vida, mediante la cual se pueden guiar las relaciones interpersonales y educativas de forma espontánea y alegre. Por esto un verdadero cambio en la escuela también debe enfocarse en el desarrollo y expresión que ofrece la lúdica para los niños y jóvenes, dado que;

Resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando así el adquirir libremente los conocimientos que le permitan al individuo la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que las personas gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida (Domínguez, 2015, p.10).

### **2.2.1 Estigmatización de la lúdica en la educación**

Desafortunadamente la lúdica ha estado en un segundo plano en las actividades académicas que se desarrollan en algunos centros educativos, es por esto que las iniciativas de unas pocas

personas han marcado una diferencia y han generado una pauta en cuanto al desarrollo de dichas actividades proponiendo que estas vuelvan a posicionarse en el lugar que les corresponde.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje. (Yturralde, 2014, p.2)

No obstante, en palabras de Yturralde (2014), a pesar de que se reconoce el papel de la lúdica y del juego en su relación con las emociones en la etapa infantil, han surgido muchas barreras que terminan estigmatizándola como un aspecto poco serio y profesional. Además, no es secreto de que en algunos profesores existe el ‘tabú’ de que los juegos educativos solo se utilizan con los niños, y no con jóvenes o adultos, ya que le temen al desorden en el aula. (Rodríguez, Moreno, Vásquez, Rodríguez B. y Mulet, 2015).

Una parte de la crisis actual de la docencia podría explicarse de cierto modo por la subvaloración e ignorancia que existe desde la actitud del profesor al asumir su rol pedagógico. Se han privilegiado a lo largo de la historia educativa las diferentes maneras de evaluación y niveles de aprendizaje a los cuales se quiere llegar, pero poco se ha hablado sobre la importancia que posee la actitud docente frente a los procesos educativos, en este caso específico, su posición respecto a la parte lúdica que, como ya se ha mencionado, debe estar inmersa en el proceso de adquisición de conocimiento de los educandos.

En este orden de ideas, es fundamental que los alumnos consideren el juego como un medio facilitador que refuerza el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento, creando conciencia de que este no es un generador de desorden o pérdida de tiempo, dado que estando activos dentro de aula, pueden sentirse motivados y lograr un mejor aprendizaje. De este modo, los docentes pueden ofrecer una solución a su práctica pedagógica añadiendo actividades en el marco de la lúdica para salir del método conductista y llamar la atención estudiantil de otra manera y así mejorar su rendimiento académico (Montero, 2017).

## **2.3 PEDAGOGÍA**

### **2.3.1 Definición de pedagogía**

El concepto de pedagogía se cataloga por varios autores, en general precursores, y por algunos maestros como ‘el arte de enseñar’ o como ‘la receta mágica’ que utiliza el educador para llevar a cabo su práctica educativa, no obstante, según Flórez, Castro, Arias, Gómez, Galvis, Acuña, Zea, Pinzón, Valencia y Rojas (2016), el término de pedagogía debe ir más allá de esta simple definición que termina limitando el gran terreno que esta abarca; a su vez, la pedagogía no debe centrarse principalmente en la enseñanza, ya que si no trasciende en el aprendizaje del estudiante, entonces dicha receta no tendría éxito.

(...) el maestro sigue anhelando una coincidencia mágica entre lo que enseña y cómo lo enseña, y lo que el estudiante aprende y cómo lo aprende, y si esa coincidencia no



ocurre de forma natural conviene forzarla, atrayendo de cualquier forma la atención de un aprendiz cada vez menos cautivo (p.196).

Dentro del ámbito educativo, Montero (2017) señaló que el principal elemento es el educando, en él es en quien recae el proceso académico, por esta razón, es imprescindible ofrecerle las herramientas y recursos necesarios para generar interés, saberes y autonomía, por ende “se debe buscar un equilibrio entre lo que se quiere enseñar y la forma de hacerlo para que resulte satisfactorio para ambos (profesor-alumno) y que el aprendizaje sea más eficiente y productivo” (p.84).

De esta manera, la pedagogía no es 'círculo cerrado' en el que el docente dicta un contenido y el estudiante repite o memoriza la información y después el docente evalúa, puesto que para Méndez (2005), este acto pedagógico termina siendo un modelo tradicional y conductista, donde la enseñanza se vuelve transmisiva y en consecuencia se pasan por alto deficiencias en el proceso cognitivo del educando, llegando incluso a la pérdida de autoestima porque se incrementa la competición y se menosprecia el aprendizaje cooperativo entre pares, este tipo de “enseñanza incentiva al escolar a obtener notas buenas y el alumno que presenta un rendimiento bajo, se siente fracasado” (p. 20).

En contraposición, la pedagogía es un espacio que se presta para la transformación de las técnicas de enseñanza en la apropiación del saber de manera significativa, por consiguiente “el acto pedagógico es mucho más complejo que esto, y no sólo abarca el proceso de enseñanza, es

el conjunto de acciones, mediaciones, interacciones que posibilitan la educación” (Flórez, Castro, Arias et al., 2016, p.197).

### **2.3.2 Enseñanza y aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje se constituye con cuatro actores que no pueden separarse bajo ninguna circunstancia, el profesor, el estudiante, el contenido y el contexto; cada uno con una influencia en mayor o menor proporción, pero todos generan un equilibrio indispensable para el correcto desarrollo de la experiencia educativa.

Referir enseñanza implica pensar de inmediato en el aprendizaje. Estos dos actos hacen parte de una unidad indisoluble, que aunque por mucho tiempo y desde la psicología fueron abordados como entidades separadas, en los contextos educativos están indisolublemente relacionados. (Flórez, Castro, Arias et al., 2016, p.199).

En este último sentido, estos autores mencionan que “la enseñanza sería entonces la construcción de unas condiciones que permitan esa toma de responsabilidad, esa transferencia de autonomía” (p.198) es decir que el docente posibilita que el estudiante se haga cargo de su propio proceso de aprendizaje mediante el acompañamiento, la comunicación y la orientación en resolución de problemas. Por otro lado, el sistema educativo tiende a enfocarse más en el proceso de enseñanza y en menor intensidad en el aprendizaje, lo cual se evidencia a través del currículo, recursos didácticos y demás estrategias que parecen estar diseñadas exclusivamente para la enseñanza olvidando el ritmo de aprendizaje del alumnado. De acuerdo con Brown (2002), es

importante tener presente que existen diferentes clases de aprendices, todas las personas son diferentes, lo que hace diferir los ritmos y estilos de aprendizaje que ocurren en los procesos cerebrales, aspecto que debe ser tenido en cuenta en el ámbito escolar.

A partir de este sentido, el proceso de enseñanza debe favorecer el aprendizaje autónomo, es decir que el alumno se haga responsable de sus estudios y fortalezca sus saberes previos, así como su experiencia y alcance del conocimiento, lo que le permite crear un puente entre la información que recibe y llevarla a su contexto personal o vivencias, a esto se le conoce como aprendizaje significativo. De ahí la misión del sector educativo, facilitar los medios y diseñar actividades curriculares y extracurriculares para crear ese vínculo entre la información impartida y la significancia para la vida, de este modo, “un aprendizaje es relevante cuando se integra con la vida cotidiana del estudiante, en su faceta social, comunitaria y familiar” (Flórez, Castro, Arias et al., 2016, p.199).

Entre los múltiples factores que se deben tener en cuenta para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, Posligua, Chenche y Vallejo (2017) resaltaron la interacción respetuosa entre docente y estudiante para lograr la armonía en el aula de clase; ya que al promover un ambiente ameno, se estimula la participación, la interacción y el pensamiento creativo, evitando la monotonía en el entorno educativo, la cual, por el contrario, puede afectar este proceso. A menudo las llamadas 'limitaciones escolares' suelen ser obstáculos en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos. Esto se puede traducir en un error bastante común por parte de la comunidad educativa y es la falta de encontrar un camino idóneo para exteriorizar con

libertad la autorrealización, desencadenando el potencial creativo y de solución de problemas de los estudiantes.

## **2.4 Estrategia pedagógica**

En la medida en que se pretende fortalecer la práctica pedagógica, es necesario buscar los elementos y alternativas para guiar y posibilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta manera, el docente debe hacer uso de estrategias que permitan trasponer los contenidos curriculares de una manera en que sean más relevantes para la formación del alumno, y que este pueda asimilar la información de modo más comprensible para ser más autónomo y logre darle sentido en su cotidianidad, pero sobre todo, este factor debe incidir en el saber, en el ser y en el saber hacer.

El término estrategia se refiere a la intencionalidad de las acciones dirigidas al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes, que incluye el diseño flexible de planes y programas que guíen la selección de vías apropiadas para promover aprendizajes desarrolladores, sobre la base de los protagonistas del proceso docente-educativo, así como de la diversidad de su contenido (Flórez, Castro, Arias et al., 2016, p.139)

Por su parte, Ferreiro (2007) sostuvo que las estrategias pedagógicas son procedimientos utilizados por el docente en favor del aprendizaje del alumnado, que a su vez impactan en procesos físicos y mentales en el procesamiento de la información, lo cual genera en ellos las

habilidades necesarias para resolver problemas y generar un pensamiento creativo de una manera más flexible que favorezca la comodidad y la confianza, logrando un aprendizaje significativo. Asimismo, la estrategia pedagógica equivale a las medidas que asume el maestro para lograr la formación y el aprendizaje del estudiante, en palabras de Bravo (2008), las estrategias pedagógicas “componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (p.52). Entre tanto, para que esta estrategia funcione, las planeaciones de aula deben adaptarse con miras a una meta u objetivo académico, enlazado a acciones pedagógicas flexibles e innovadoras que generen resultados positivos, y teniendo presente los estilos cognitivos de los estudiantes así como lo mencionó Griffiths (2013), puesto que los alumnos tienden a sentir afinidad con ciertas estrategias pedagógicas que facilitan la regulación de su proceso de aprendizaje.

A pesar de la necesidad de un cambio educativo, las aulas aún están permeadas por el método tradicional, en el cual se limitan las estrategias pedagógicas así como las herramientas, técnicas y recursos para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017). De lo anterior se puede concluir que la orientación escolar también debe estar enfocada en la novedad en los métodos de enseñanza y en el uso de estrategias encaminadas hacia la creación de ambientes amenos, alejados del conductismo, ya que el ser humano está en constante evolución y la práctica pedagógica debe ir de la mano en este proceso.

Si algo queda claro es que las metodologías novedosas pueden generar un cambio dentro de las aulas, pero, es importante que haya una colaboración por parte del

personal docente, es decir, que estén anuentes a capacitarse en temas o formas de enseñanza que de alguna u otra forma pueden generar cambios positivos dentro de las aulas, con el fin de llamar más la atención de la población estudiantil que asiste diariamente a los centros educativos (Montero, 2017, p.85)

#### **2.4.1 La lúdica como estrategia pedagógica**

Como se indicó anteriormente, es fundamental implementar estrategias pedagógicas que intervengan en el proceso educativo, generando nuevas competencias en diferentes campos del conocimiento que permitan formas de comunicación e interacción efectivas. De esta manera, la lúdica, al ser un factor innato en el ser humano y en su desarrollo cognitivo, emocional y social, es una estrategia valiosa en la mediación pedagógica. Montero (2017) expresó que “el juego forma parte importante del desarrollo, por tal motivo el aprendizaje se refuerza de manera significativa cuando hay una actividad lúdica que permita cumplir con dicho proceso” (p.76), también afirmó que las actividades lúdicas con objetivos bien planteados y con finalidades académicas, son herramientas que pueden mejorar el rendimiento escolar en diferentes áreas del conocimiento, como en sociales, inglés, matemáticas, español, entre otras, lo cual representa un recurso apreciado por los alumnos.

De acuerdo con Posligua, Chenche y Vallejo (2017), el pensamiento creativo es una habilidad que se establece como prioridad en el contexto educativo, debido a esto se encuentra en cambios continuos y exige que los conocimientos sean repensados y actualizados de forma que se alcancen habilidades y actitudes en pro de la creatividad. Rattero (2017) complementó esta

noción al sostener que son los mismos alumnos quienes solicitan la utilización de actividades vinculadas a la enseñanza que desarrollen la creatividad dentro del aula, de este modo, el docente debe integrar en su práctica ejercicios que fomenten este tipo de destrezas para que su práctica pedagógica sea considerada buena.

Una alternativa es la lúdica, pues como propone Calderón (2013), “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 197). A pesar de los estudios recientes, la lúdica no es un término nuevo en la educación, ya que su valor pedagógico fue remarcado por otros autores, entre los que se encuentra López (1989), quien especificó los beneficios pedagógicos que ofrece el juego en el ambiente escolar, tales como la creatividad, el desarrollo lingüístico, social y cognitivo, así como la solución de problemas, ya que este posee “(...) una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea” (p. 21). Por otra parte, McCallum (1980) enfatizó que los juegos estimulan automáticamente el interés del estudiante, de modo que un juego empleado apropiadamente, puede ser una de las técnicas de motivación más grandes.

El juego es un valor agregado a la educación, ya que permite a los docentes a través de su uso, estar a la vanguardia en los cambios que se deben generar cotidianamente, ayudando a mejorar el aprendizaje en los educandos. Por ende, según Domínguez (2015), es preciso que la educación actual se respalde en el juego, respetando las fases de desarrollo infantil al incorporar

la lúdica como parte de la formación integral, y así, favorecer la adquisición de saberes que le permitan al aprendiz elegir libremente entre diferentes opciones que contribuyan al goce de las vivencias personales.

La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas (Domínguez, 2015, p.15).

Esta autora también sostuvo que el juego como estrategia pedagógica presenta cinco principios básicos; significatividad, funcionalidad, utilidad, globalidad y culturalidad.

Tabla 2. *Cinco principios del juego como estrategia pedagógica según Domínguez (2015).*

Principios del juego como estrategia pedagógica	
Principio de significatividad	La lúdica posibilita el desarrollo de la función simbólica en el niño, lo que contribuye a aumentar su capacidad cognitiva, así como la comprensión de reglas y expresión de deseos, sentimientos, temores, necesidades, impulsos y emociones.
	“El juego permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le



Principio de funcionalidad	impiden un cambio de actitud mental” (Dominguez, 2015, p.18), lo que a la vez favorece la innovación efectiva de codificaciones cerebrales, activando los procesos del sistema neo córtex (intelectual) y del límbico (emocional).
Principio de utilidad	El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias (Domínguez, 2015, p.18).
Principio de globalidad	La actividad lúdica favorece la organización global del conocimiento, procedimientos y de las vivencias, lo que permite al individuo entender la realidad que lo rodea, ya sea de su entorno natural así como social, asimilando hechos y creando campos de acción al enfrentarse a los retos del contexto, logrando el control de estas situaciones y generando motivación hacia el aprendizaje.
Principio de culturalidad	El juego es cultural y social por naturaleza, lo que conlleva a crear vínculos socio-afectivos durante la infancia fortaleciéndose en la etapa

	adulta, ya que, por medio de este se obtiene una convivencia armónica.
--	--

*Fuente: Elaboración propia*

La plasticidad mental puede ser aprovechada de muchas maneras, entre ellas, con el juego. Cuando el estudiante se enfrenta a retos basados en estructuras mecánicas que se crean a partir de la falta de innovación y de la utilización de actividades rígidas que generan barreras en el aprendizaje, el juego aparece como una forma de sensibilización e interacción que rompe ese mecanicismo. Ante este enunciado, Posligua, Chenche y Vallejo (2017) argumentaron que las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje y hacen que el alumno sea más sociable, imaginativo, autónomo, seguro y constante, lo cual permite un equilibrio entre los fundamentos de la educación. Por su parte, Montero (2017) estableció que:

Otra mediación pedagógica que brinda el juego está relacionada con formar su propio aprendizaje, ya que los juegos se elaboran con el objetivo de resolver un problema, pero para llegar a dicha respuesta requieren de todo un proceso previo, este proceso permite utilizar los conocimientos que se pusieron en práctica y fortalecer así el aprendizaje llevado a cabo en ese momento. (Montero, 2017, p.76)

Añadiendo a lo anterior, entre las metodologías innovadoras que pretenden resaltar el papel de la lúdica en la educación, se encuentra la *Ludopedagogía*, “un término creado en Uruguay en los años ochenta, el cual se basa en el juego, el descubrimiento y la construcción colectiva del conocimiento” (Rivasés, 2017, p.23), además de ser una “metodología cuya propuesta es jugar y hacer jugar” (p.8) con fines sociales y educativos. Según Rivasés (2017),

esta estrategia busca promover y transformar la realidad de las personas a través del juego, ya que a su parecer, al jugar se cambia el contexto de cada individuo y de la sociedad.

En fin, el juego es un transformador potencial en muchos procesos humanos, en especial si se resalta su gran funcionalidad en la labor educativa, dejando de lado las estigmatizaciones que demeritan sus beneficios.

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje) (Domínguez, 2015, p.14).

## **2.5 Pedagogía del inglés**

Para Morín (1999), es indispensable para el ser humano la enseñanza de su propia condición, lo que implica la instrucción en nuevas metodologías y técnicas en la educación, sin olvidar la importancia de la enseñanza y el aprendizaje del inglés como acción y criterio fundamental de este proceso. En concordancia con este planteamiento, Vélez (2006), exministra de educación colombiana, sostuvo que “aprender una lengua extranjera es una oportunidad

invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes” (p.3), pues fomenta una mayor conciencia lingüística y cultural de la lengua de quienes la utilizan. Por lo tanto, también se realza el entorno social reflejado en el idioma, el cual trasciende el ambiente lingüístico y local.

El Ministerio de Educación Nacional, para el lapso comprendido entre los años 2018-2022, afirmó que las lenguas extranjeras, como vehículos de comunicación, son fundamentales para el aprendizaje y promoción de oportunidades que contribuyan al mejoramiento y desarrollo del sistema educativo en las diferentes zonas del país; para lo cual estableció el Programa Nacional Bilingüismo.

(...) cuyo objetivo es “fortalecer la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la Educación Preescolar, Básica y Media con el fin de garantizar la formación integral, el desarrollo de competencias de ciudadanos globales y del siglo XXI y fomentar la generación de oportunidades culturales, académicas, sociales y profesionales según las necesidades de las Instituciones Educativas y las regiones (Colombia Aprende, la red del conocimiento, Programa Nacional de Bilingüismo, sitio web: <https://www.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86689>)

Sin embargo, de acuerdo con Muñoz (2010), si se analiza el recorrido académico que han tenido las diversas metodologías de enseñanza del inglés, se observa que éstas se han transformado y evolucionado a través de la historia, y han sido influenciadas por algunas corrientes o teorías lingüísticas y psicológicas que han hecho repercusión en las prácticas pedagógicas y en las

adaptaciones de los distintos diseños curriculares en el área de lenguas extranjeras de los centros de educación. Algunas de las perspectivas que se destacan son el conductismo, el cognitivismo y el socio-constructivismo, así como corrientes lingüísticas como el estructuralismo y el enfoque comunicativo, entre otras, las cuales, han modificado en varios aspectos el rol del docente de idiomas, así como su influencia en la formación del estudiante y en la adquisición de las competencias de comprensión y producción de la lengua.

Sabiendo que estas corrientes han modificado la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, es relevante la concordancia existente entre todas ellas en cuanto a su objetivo principal, y es el de catalogar el inglés como idioma universal, por lo tanto su inclusión en la educación es un aspecto fundamental gracias a su característica globalizadora que debe ser una fuente de motivación para el alumnado. Es así como, Baker (2015) expuso que al incentivar el aprendizaje del inglés como fuente de comunicación global, con un estatus internacional como lengua franca, los estudiantes serán más conscientes de la significancia de los aportes que este trae consigo dentro de contextos auténticos y con propósitos reales; lo cual Breen (2014) complementó al señalar que en las últimas décadas el aprendizaje de una lengua extranjera es de gran practicidad en la competencia comunicativa. Asimismo, Gómez (2018) aludió al hecho de que este tipo de enseñanza implica el reconocimiento del aspecto social del aprendizaje de idiomas que se conecta directamente con la convivencia, gracias a que los estudiantes pueden compartir las experiencias que tienen al respecto aportando significativamente al clima del aula de lenguas extranjeras.

No obstante, a diferencia de otras asignaturas académicas, el inglés aún está cercado por la sociedad como un área de conocimiento de difícil aprendizaje, lo cual parece no cambiar desde años anteriores, visto que en el año 1990, Crookal y Oxford resaltaron que los aprendices del idioma no deben sentir temor a ser señalados o criticados mientras están adquiriendo una segunda lengua, pues su producción debe ser libre y espontánea. Por el contrario, la enseñanza del inglés debe estimarse como una metodología motivadora y cooperativa que proporcione la interacción entre los hablantes (Kris, 2003); de esta manera, el aula se puede convertir en un lugar para realizar consultas, aprender sobre el contenido y el ámbito social mientras se usa el lenguaje (Gómez, 2018).

En este orden de ideas, en los diferentes ciclos educativos, la finalidad del área de inglés debe ser fortalecer los procesos que generan un aprendizaje en las distintas competencias lingüísticas, como lo son *listening, speaking, reading and writing* (escucha, habla, lectura y escritura), por ende, es necesario promover actividades innovadoras mientras se adquieren dichas habilidades (Valdés, Puig, Aguirre, Reyes, Duarte y Barata 2015). Desde esta misma noción, Ávila (2015) sugirió la necesidad de implementar estrategias novedosas e impactantes para mejorar el aprendizaje de un idioma extranjero en un entorno académico. Por consiguiente, los maestros deben enfocarse en permitir que los estudiantes reciban los beneficios completos del idioma, enfatizando enfoques que podrían ayudar a los estudiantes a aprender de una manera creativa e innovadora, siendo importante la construcción de un repertorio de estrategias llevadas a cabo para despertar la motivación en el aprendizaje y dominio del idioma inglés, lo que puede conllevar a generar un espíritu creativo en el campo del idioma extranjero.

### **2.5.1 La lúdica en la pedagogía del inglés**

La enseñanza del inglés va más allá de la traducción de palabras de un idioma a otro, y tampoco es un ejercicio mecánico que signifique la aplicación de una receta y mágicamente se produzca un resultado; es por el contrario una asignatura en la cual existe la enorme oportunidad de dar cabida a un nuevo contexto en el que la interculturalidad hace aparición y de allí se desprenden muchos aspectos positivos en relación con el aprendizaje en los estudiantes.

Sin embargo, las prácticas pedagógicas en el área de inglés pueden verse afectadas por múltiples razones que terminan influyendo negativamente en la materia, entre ellas está el bajo interés por parte de estudiantes y la falta de estrategias novedosas por parte del docente, para López, Otaño, Campoverde, López y Viteri (2016), las fallas lingüísticas muchas veces recaen en los maestros que enseñan la asignatura de lengua extranjera con métodos tradicionales, los cuales disminuyen la concentración en las habilidades comunicativas, a esto se le suma la falta de interacción y el gran número de estudiantes en las aulas de algunos establecimientos educativos que afectan la participación activa.

La estrategia lúdica es entonces un vehículo que puede innovar en la asignatura de inglés fomentando las competencias, no solamente comunicativas sino también sociales, en coherencia con la propuesta educativa del Plan Nacional de Bilingüismo del Ministerio de Educación de Colombia. Según Teresa Siek-piskozub (2016), la estrategia lúdica es un enfoque para aprender y enseñar idiomas extranjeros originalmente arraigada en la psicología humanista, exactamente en la psicología positiva, de este modo, no es un método en sí mismo, sino una estrategia, lo que

significa que se puede utilizar para resolver algunas dificultades idiomáticas o pedagógicas en el aula de lengua extranjera, ya que permite aprender y enseñar idiomas a través de actividades de ocio como juegos, simulaciones, técnicas de teatro, música y literatura, etc.

Existe la idea equívoca de que la utilización de los juegos en clase de inglés es solamente para la población infantil, además de ser considerada una pérdida de tiempo que debe quedar fuera del aula. Esta es en realidad una actividad muy completa, ya que posee no solamente diversión sino también reglas para llegar a un objetivo, es mucho más que un elemento lúdico (Banguela, Nordarse, Cárdenas, Morales y Aguilera, 2016). “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en el inglés, se caracteriza por su intencionalidad competitiva, divertida, auténtica, flexible, dinámica, y favorece el protagonismo estudiantil, constituyendo una forma novedosa y diferente de enseñarla (Banguela, Nordarse, Cárdenas et al., 2016, p. 66).

Teresa Siek-piskozub (2016) defiende que el modelo PERMA, creado por Martin Seligman, psicólogo y escritor estadounidense, considerado el principal fundador y padre de la Psicología Positiva, es un enfoque pedagógico de las lenguas extranjeras originado en la década de los noventa (90') muy útil y efectivo como herramienta fundamental del docente de idiomas que pretende incrementar la motivación y la satisfacción del aprendiz de una lengua. Este modelo posibilita la creación de un vínculo entre el aprendizaje y el bienestar del estudiante, teniendo en cuenta cinco factores que equivalen a las siglas PERMA, P; *Positive emotions* (emociones positivas), se refiere a aumentar las emociones que generan bienestar como la paz, la confianza, la gratitud, la felicidad, el amor, etc. E; *Engagement* (compromiso), resalta el pacto que se tiene con el propio aprendizaje, haciendo hincapié en las fortalezas y reconociendo aspectos por



mejorar. R; *Relationships* (relaciones positivas), la interacción social es esencial en la generación de interés y motivación educativa. M; *Meaning* (propósito), volver trascendental el motivo del aprendizaje, darle sentido y significado; y A; *Accomplishment* (logro), corresponde al éxito de generar autonomía y las habilidades (Castro, 2020).

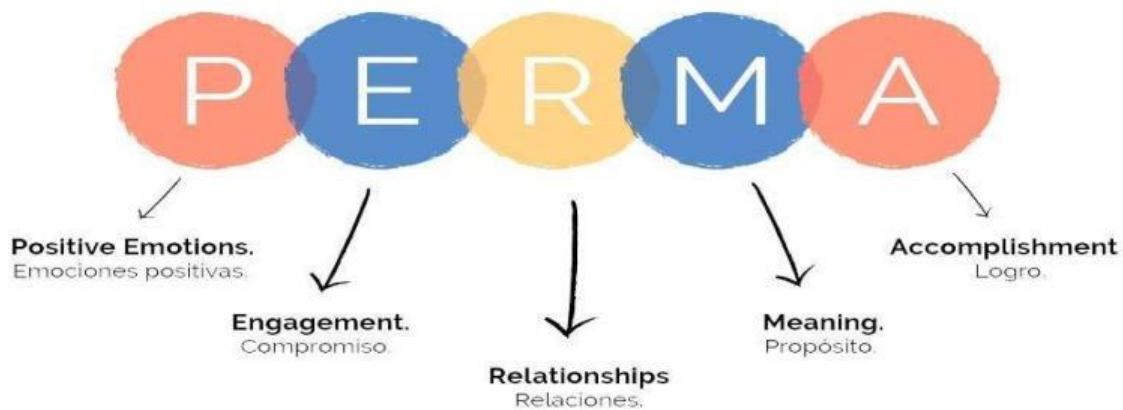


Imagen 1. *Modelo PERMA de Martin Seligman. Fuente: Castro (2020), IEPP.*

*<https://www.iepp.es/modelo-perma>*

En relación con lo anterior, establecer estrategias lúdicas que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés es un objetivo que no puede ser perdido de vista en ningún momento. De esta forma, la lúdica logra crear relaciones indispensables para el diseño de metodologías que despierten el interés, la motivación y la creatividad del estudiante al momento de aprender un nuevo idioma. Siguiendo el mismo hilo conductor, Gozcu y Caganaga (2016) expresaron que los juegos permiten la interacción y la comunicación exitosa entre los estudiantes, además de brindar la posibilidad de aprender por medio de contextos en los que la

utilización del lenguaje sea significativa disminuyendo la ansiedad y posibilitando el estudio en un ambiente plácido y ameno.

## **2.6 Las TIC como herramientas lúdicas**

Primero que todo, es conveniente subrayar que la invitación a utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no es algo reciente ni local, desde la Unesco (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) en el artículo *Las TIC en la formación docente* (2004), se incentivó la integración y apropiación de las TIC en el entorno escolar, con el objetivo de establecer y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de prácticas innovadoras que faciliten estos procesos educativos (Unesco, 2014). De acuerdo con este razonamiento, las TIC han tenido un alto impacto en los últimos veinte años, es por esto que se presencia la llamada “sociedad de conocimiento” o “sociedad de la información” (UNESCO, 2013).

Como resultado de esto, el Ministerio de Educación Colombiano, en conjunto con el Ministerio de las TIC, propusieron el uso de estas en las práctica pedagógicas, lo cual se aprecia en el Plan TIC (2019) desarrollado por el Ministerio de Comunicaciones de Colombia, donde se proyectó que para el año 2019, los estudiantes colombianos contarán con acceso a internet y dispositivos digitales para efectuar su uso (Ministerio de Comunicaciones de Colombia, 2008). En relación con este enunciado, la Ley 115 en el artículo 148 fomenta una praxis innovadora que modifique positivamente el currículo mediante prácticas pedagógicas y tecnológicas en los diferentes establecimientos educativos. Actualmente, no se ha ejecutado dicho programa a

cabalidad, sin embargo, en algunos centros educativos (y demás usuarios de medios digitales) se ha alcanzado parte del porcentaje del objetivo, implementado algunas estrategias mediadas por las TIC.

Es incuestionable que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestro país y en el mundo entero ha producido efectos significativos en la forma de vida, el trabajo de las personas y su manera de adquirir conocimientos. Estamos frente a una generación de nativos digitales que se adaptan a las tecnologías con facilidad, lo cual ayudó a la implementación de esta metodología, considerando además, que su misma naturaleza permite que los estudiantes se enlazan unos con otros tanto dentro como fuera del aula para apoyarse mutuamente en el descubrimiento y apropiación del conocimiento (Torres y Yepes, 2018, p. 876).

Según como se ha citado, se pretende que el docente utilice esta amplia gama de recursos tecnológicos en la construcción del conocimiento para que los estudiantes alcancen la autorregulación y eficacia por medio de estos artefactos. Contrariamente a esto, no quiere decir que estas herramientas produzcan en sí el conocimiento, ellas representan una mediación entre el currículo y la construcción de saberes por medio de interacciones lingüísticas, siendo el lenguaje un aspecto fundamental entre el maestro y el estudiante (Flórez, Castro, Arias et al., 2016), de tal modo que se generen espacios y estrategias pedagógicas que permitan un uso conveniente y apropiado de estas herramientas.

En este mismo propósito, Morín (2001) señaló que la difusión masiva de las TIC, ha suscitado ambientes complejos y desafiantes que demandan la necesidad imperiosa de abordarlas desde un enfoque multidisciplinar y transdisciplinar, que provea espacio a la reflexión, la cooperación y la solidaridad en los procedimientos educativos. Hecha la observación anterior, es importante precisar la integración de las TIC con la lúdica para posibilitar funciones educativas.

En efecto, se debe procurar la aplicación de estrategias mediadas también por herramientas tecnológicas para que el docente incorpore actividades lúdicas, dinámicas y motivadoras que tengan coherencia con los lineamientos escolares esperados, como el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades sociales en los estudiantes (Posligua, Chenche y Vallejo 2017), asimismo, el objetivo es “llegar a tener una educación interactiva donde el estudiante sea el protagonista en el momento de la participación, promoviendo de esta forma su capacidad social en el entorno educativo” (p. 1026).

Ante la situación planteada, Lozano (2014) sostuvo que las actividades dinámicas o didácticas unidas al empleo de medios TIC, son una excelente estrategia que facilita el ejercicio pedagógico del docente al propiciar ambientes creativos de aprendizaje, con la intención de plantear una propuesta curricular pertinente y apropiada que pueda llevarse a cabo en el entorno institucional y territorial de la comunidad educativa. Con referencia a lo anterior, las prácticas innovadoras se relacionan con metodologías de facilitación y apropiación del conocimiento que pueden ser transversales desde el currículo (Lozano, 2014).

Es evidente entonces que la tecnología influye enormemente en la vida de la sociedad de una manera acelerada; en el ámbito educativo facilita los procesos en los ejes del saber ofreciendo elementos verdaderamente útiles que permiten la interacción significativa entre docente y estudiante al ser aprovechadas de manera adecuada.

### **2.6.1 La pedagogía lúdica del inglés a través de las TIC**

En el campo propio de los docentes de lenguas extranjeras, las herramientas TIC ayudan a que los alumnos puedan formarse como seres que además de comprender e interpretar las características propias de la lengua, sean también críticos, reflexivos y autónomos frente a los cambios que se presentan en su comunidad a través de la incorporación de los recursos tecnológicos y actividades lúdicas en el quehacer pedagógico de forma enriquecedora.

Cabe destacar las consideraciones de Pascual (2019), quien mencionó que en relación con los avances tecnológicos, estos deben centrarse en el enriquecimiento de la competencia digital en las instituciones educativas, ya que en la comunicación actual intervienen de forma imprescindible los recursos digitales e innovadores como el computador, la dialógica, la globalidad y la dinámica, el alumnado debe dominar necesariamente las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, reconociendo la importancia del idioma inglés a nivel global. Por tal motivo “el aprendizaje de un nuevo conocimiento y particularmente la adquisición del idioma se acelera a través de los canales multimedia que se hacen posibles por medio de esta nueva tecnología” (Torres y Yépez, 2018, p.864).

Ante este aspecto, Pascual (2019) afirmó que en el siglo XXI, en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera (ELF), es necesario buscar métodos innovadores que apunten a la comunicación global, aprovechando los avances tecnológicos y la conectividad, pues “a medida que el aula ELF se aleja de un método tradicional para adoptar un enfoque más activo, es necesario realizar cambios inherentes tanto en los roles de los maestros como de los estudiantes” (Pascual, 2019, p.159).

Cabe añadir que a pesar de que se incentive el uso de herramientas digitales, se observa que aún muchos maestros siguen adoptando técnicas tradicionales, y muchos de estos recursos a veces no están programados para las diferentes necesidades de los estudiantes, lo que provoca en ellos desmotivación y cansancio, además de aumentar la planeación de los docentes (Castellanos, 2016), por lo que se sugiere la integración de más actividades lúdicas en estos dispositivos, y sobre todo que “se genere la necesidad de capacitación docente respecto al manejo de medios informáticos para aprendizaje del inglés” (p.42) con suficientes fuentes de conocimiento más dinámicas e interactivas, con el fin de fortalecer su uso, visto que “los recursos que se encuentran en la web tienen un papel muy importante, al permitir la participación activa de todos los miembros de un equipo de trabajo y el diseño de actividades de distinta naturaleza (Torres y Yépez, 2018, p. 877).

En tal sentido, Vera (2016), sugirió que “a través de las TIC se propone que la enseñanza del idioma Inglés sea motivadora, participativa, donde los estudiantes puedan manipular, explorar, crear, perder el temor de expresarse libremente, a fin de que adquieran conocimientos con una enseñanza integradora” (p.31), por ende, en las aulas virtuales deben realizarse

actividades motivadoras y atrayentes que fortalezcan y flexibilicen el trabajo colaborativo y los procesos de evaluación. Es entonces como “la ciencia se integra con la utilización de las nuevas tecnologías y el empleo lúdico en inglés” (p.30).

Según Castellanos (2016), los estudiantes se inclinan hacia un aprendizaje divertido y motivador que le facilite al docente ver en sus alumnos el reflejo de autonomía, el buen rendimiento académico y formas de evaluación, además, “al usar las TIC en el aula de inglés, cambia la forma de aprender” (p.41).

Por lo tanto, se hace necesario asumir con liderazgo y empoderamiento el reto de generar propuestas pedagógicas que contribuyan de forma significativa a la enseñanza del inglés como lengua extranjera por medio de un método diferente al tradicional ocasionando un efecto asertivo en el proceso educativo, lo cual genere reflexiones en pro de la evolución de la educación por medio del uso pertinente y adecuado de las TIC y la lúdica. En fin, “las actividades lúdicas a través de las herramientas tecnológicas, provocan la imaginación, creatividad, y autenticidad (...)” (Vera, 2016, p.32).

## CAPÍTULO 3

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Enfoque de la investigación

Teniendo en cuenta la problemática planteada y la población partícipe en la presente investigación, cuya finalidad pretende comprender las relaciones de la lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje del inglés, mediante la descripción de prácticas que se generan a través de su integración, identificación de los sentidos de los sujetos implicados y el diseño de estrategias en el marco lúdico para el qué hacer pedagógico en clase inglés como lengua extranjera (EFL); se optó por un estudio de corte cualitativo que posibilitara analizar a los participantes desde sus realidades durante la implementación de la estrategia lúdico-pedagógica.

Cabe resaltar que la investigación cualitativa permite indagar y comprender fenómenos sociales desde la voz de los involucrados, dando relevancia a la interioridad de cada ser humano; en este propósito, el investigador se acerca un poco más a la situación problemática desde un contexto específico, lo que favorece el desarrollo, descripción, identificación de percepciones e intervención dentro de las realidades sociales que se están investigando, obteniendo así resultados y conclusiones que permitan brindar recursos para dar solución a las diferentes necesidades. Tal como sostienen Hernández, Fernández y Baptista (2008), “los planteamientos cualitativos (...) resultan apropiados cuando el investigador se interesa por el significado de las



experiencias y valores humanos, el punto de vista interno e individual de las personas y el ambiente natural en que ocurre el fenómeno estudiado” (p.530); para estos autores;

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad. (p.364)

### **3. 2. Tipo de estudio y diseño**

La presente investigación es de corte cualitativo, de carácter comprensivo y con un diseño histórico-hermenéutico, mediante la descripción, identificación y diseño de estrategias en el marco de la lúdica como estrategia pedagógica en clase de EFL. En este estudio se consideró la opinión de la muestra de la población a investigar, como eje principal tanto para la recolección e interpretación de los datos obtenidos así como para el diseño e implementación de la estrategia pedagógica.

En este estudio, se escogió el diseño histórico-hermenéutico puesto que brinda los elementos y propiedades convenientes para comprender e interpretar la realidad, además de tener en cuenta aspectos históricos en la revisión documental y bibliográfica que permitieron visualizar la problemática y la realidad desde la mirada de otros autores a nivel de la historia, específicamente en el caso de la lúdica y de la pedagogía del inglés, factores que se

profundizaron en el planteamiento del problema y en el referente teórico. Este diseño a su vez proporcionó a las investigadoras la posibilidad de identificar los sentidos que le dan los sujetos a la metodología a estudiar, así como la facultad de construir y analizar la información a partir de los datos obtenidos. Según lo expuesto, Cifuentes (2011) precisó que;

En lo histórico - hermenéutico se busca comprender el quehacer, indagar situaciones, contextos, particularidades, simbologías, imaginarios, significaciones, percepciones, narrativas, cosmovisiones, sentidos, estéticas, motivaciones, interioridades e intenciones que se configuran en la vida cotidiana. La vivencia y el conocimiento del contexto, así como las experiencias y relaciones, se consideran como una mediación esencial en el proceso de conocimiento, que se tiene en cuenta al diseñar el proyecto de investigación.

(p.30)

Tabla 3. *Propiedades del diseño histórico-hermenéutico según Cifuentes.*

<b>LUGAR DEL SUJETO QUE CONOCE</b>	<b>RELACIÓN SUJETO OBJETO</b>	<b>OBJETIVIDAD</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
------------------------------------	-------------------------------	--------------------	------------------------

<p><b>Interactúa, forma parte del contexto en que se investiga.</b></p>	<p>Quien investiga reconoce otro/as sujeto/as de conocimiento (las fuentes de información) en tanto juegan un papel activo. Para conocer establece relaciones de tipo dialógico y comunicativo. La interacción en el contexto posibilita la comprensión.</p>	<p>Se aproxima desde el consenso intersubjetivo. Quien investiga se reconoce perteneciente a un contexto del que se distancia críticamente mediante la reflexión y construye conocimiento en la confrontación con las y los otros.</p> <p>Se revaloriza la subjetividad a partir de la literatura: la psicología, la sociología, la experiencia social.</p>	<p>-La comprensión se logra, se construye, desde relaciones contextuales e históricas, al relacionar intenciones, representaciones y posiciones de las y los participantes.</p> <p>-Se reconoce y valora lo subjetivo en el proceso de construcción de conocimiento.</p> <p>-Énfasis en la interpretación cualitativa y crítica.</p> <p>-Se reconoce que quien investiga no es neutral; su posición, ideologías, condiciones, inciden en la investigación.</p> <p>-Se reconoce y valora el saber de sentido común, como punto de partida de la construcción del conocimiento. Lo singular y los contextos particulares posibilitan la comprensión de las relaciones. La dimensión histórica y los procesos de contextualización.</p> <p>-Las formulaciones generales se configuran mediante procesos de comparación y analogía.</p>
---	--	---	---

*Fuente: Cifuentes (2011), p 65.*

### 3.3. Población y muestra

La investigación se llevó a cabo con estudiantes del grado séptimo de secundaria de la institución educativa Fray José Joaquín Escobar del municipio de Toro, Valle del Cauca, perteneciente a la Secretaría del Valle, y con alumnos del grado cuarto de primaria de la institución educativa Siete de Agosto de la ciudad de Manizales, Caldas, perteneciente a la Secretaría de Manizales, ambos centros de carácter oficial. El grado séptimo contaba con una cantidad de 30 alumnos y en el grado cuarto con 25, para un total de 55 educandos, no obstante, de esta población se sacó una muestra de trece educandos para ejecutar las técnicas de recolección de datos, siete de ellos pertenecían al grado séptimo y seis al grado cuarto.

Precisando lo anterior, de los siete alumnos del séptimo grado, cinco eran de género femenino y dos de género masculino, cuyas edades oscilaban entre los 12 y 13 años de edad. Por otra parte, de los seis participantes del grado cuarto de primaria, cuatro eran del género femenino y dos del género masculino, cuyas edades se encontraban entre los 9 y 10 años de edad.

En este mismo sentido, se eligió la muestra de la población mediante la participación voluntaria y teniendo en cuenta algunos criterios como la facilidad de conexión a internet (wifi o paquetes de datos), debido a la realidad social y económica de muchos estudiantes del sector público ante la emergencia sanitaria por el covid-19 en el año 2020, situación que limitó la cantidad de participantes. Además, las docentes investigadoras hicieron un aporte económico en recargas a los dispositivos móviles y en la elaboración del material necesario para hacerle llegar a la residencia de los educandos, respetando los protocolos de bioseguridad que demandaba dicha emergencia, de este modo, se pudo implementar la estrategia pedagógica a través de plataformas virtuales como Zoom, Google Meet y la red social Whatsapp. Adicional a esto, otros criterios que se tuvieron en cuenta fueron el género y la variedad en los distintos niveles de desempeño académico (desde nivel básico hasta superior).

### **3. 4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos**

Para esta investigación, las técnicas de recolección de la información utilizadas fueron el grupo focal y el taller, donde se emplearon instrumentos los cuales fueron dos guías de preguntas para los grupos focales y guías de planeación las actividades que componían cada taller. Los grupos focales fueron llevados a cabo en dos momentos, antes de aplicar la estrategia y después

de esta. Para su desarrollo se utilizaron las plataformas Zoom y Google Meet. Por otro lado, para aplicar los talleres lúdico-pedagógicos también se utilizaron estas plataformas y la red social Whatsapp durante un mes de clase, lo que equivalió a ocho sesiones de encuentros virtuales.

### **3. 4. 1. El grupo focal como técnica de recolección de datos**

En este estudio se efectuaron cuatro grupos focales en total, dos en grado séptimo y dos en grado cuarto. En los primeros encuentros se tuvieron en cuenta las actividades que se desarrollaron previamente en clase de inglés de manera presencial en las diferentes instituciones educativas, en este caso las que se desarrollaron en el grado anterior o en el periodo académico previo a la cuarentena por la emergencia sanitaria del covid-19. En este mismo sentido, se consideró la opinión y el sentir de los participantes frente a estos ejercicios, con el fin de elaborar las actividades adecuadas para la estrategia lúdico-pedagógica. Una vez terminada la implementación de dicha estrategia, se dio paso a la aplicación de los últimos grupos focales para evaluar y retroalimentar la dinámica empleada con los alumnos involucrados.

Se eligió la técnica de grupos focales porque según investigadores como Hamui y Varela (2013), estos proveen “un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (p.56). Con referencia esto, dichos autores (2013) también añadieron que esta técnica permite explorar los saberes y experiencias de los sujetos implicados en un contexto de interacción y espontaneidad, lo que favorece al investigador conocer cómo piensa la persona y las razones de su pensamiento, por lo tanto, “el trabajar en grupo facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar

aún en aquellos temas que se consideran como tabú, lo que permite generar una gran riqueza de testimonios” (p.56). De esta manera, fue oportuno elegir esta técnica en una muestra de cuyos integrantes se encontraban en un rango de edad de nueve a catorce años, lo cual, pudo facilitar su libertad de expresión y generar mayor confianza al estar rodeados de sus compañeros de clase.

Finalmente, como instrumento de esta técnica de investigación se diseñaron dos guías de ocho preguntas para cada grupo focal, lo que permitió tener una mejor estructuración y orientación en los encuentros virtuales que se llevaron a cabo con los participantes (ver anexos).

### **3. 4. 2. El taller como técnica de recolección de datos**

Durante el proceso de investigación se llevaron a cabo diversos talleres lúdico-pedagógicos, para un total de ocho talleres (cuatro por cada grado) que se realizaron de manera interactiva entre docente y estudiantes durante ocho encuentros virtuales. Como instrumento se utilizaron guías de planeación de las actividades que componían cada taller. Asimismo, se implementó esta técnica de investigación gracias a características propias que favorecen “(...) la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias de una manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes” (Ghiso, 1999. p.141). Asimismo, Ghiso (1999) afirmó que los talleres responden a un componente “contextual, emocional, intencional, corporal, conversacional y dramático” (p.142) dado que fomentan un compartir de ideas, emociones, sentimientos y puntos de vista, igualmente activan los sentidos, la atención y el interés de los participantes. Por consiguiente, el diseño del taller requiere de creatividad que facilite la generación de conocimientos nuevos, y se

convierta en una herramienta para que el investigador contribuya al proceso de aprendizaje, por lo tanto, “todo taller no será igual al anterior” (p. 144). Con respecto a esta idea, en el ámbito educativo, Mata (2020) sostuvo que el taller es un recurso pedagógico que permite el trabajo grupal, lo que a su vez promueve el aprendizaje colaborativo y la participación de los estudiantes.

Por otra parte, para la realización de los talleres resulta necesario despejar prejuicios acerca de los mismos y delimitar el alcance que se les dará, de forma que no sea ni muy corto ni muy extenso y cumpla con objetivos claros y específicos en el área de trabajo, “en consecuencia, la definición clara de los objetivos perseguidos con el uso de la técnica es un factor clave para el diseño y planificación del taller” (Mata, 2020).

De acuerdo con las consideraciones anteriores, en este proceso investigativo se creó un formato que permitiera mostrar con claridad el fin de cada taller (ver capítulo 6), el cual tuvo un enfoque lúdico-pedagógico, compuesto por un objetivo principal y unos indicadores que vislumbraron un componente pedagógico en la formación integral de los estudiantes, haciendo énfasis en el *ser* (que corresponde a la parte actitudinal), *en el saber* (que corresponde a los conocimientos previos y a la ampliación del aprendizaje) y por último, en el *saber-hacer* (en el cual se manifiesta una evidencia del aprendizaje). Por otra parte, los talleres realizados se enfocaron en actividades direccionadas al cumplimiento del respectivo objetivo de cada uno de estos.

### **3. 5. Aspectos éticos de la investigación**

Para la aplicación de las diferentes técnicas de investigación fue necesario realizar un consentimiento informado dirigido a los rectores de las instituciones educativas implicadas. Por otra parte, también se solicitó por escrito la previa aprobación de los acudientes responsables de los estudiantes que participaron en el estudio, puesto que se trataba de menores de edad, indicando que la información como videos, fotos, audios y el análisis de los resultados obtenidos, serían utilizados única y exclusivamente con fines investigativos.

### **3. 6. Ruta metodológica**

En la presente investigación se optó por una ruta metodológica que permitiera realizar un seguimiento ordenado distribuido en fases (ver detalles del punto 3. 6.1), lo que a su vez favoreció la organización y la recolección de información que dieron lugar al diseño e implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de grado cuarto y séptimo.

#### **3. 6.1 Fases en el desarrollo de la investigación**

Durante la construcción de la presente investigación se emplearon las siguientes fases o etapas;

*Fase I:* Observación contextual, reflexión sobre el problema, análisis de antecedentes, formulación de objetivos y formulación del problema.

*Fase II:* Justificación, profundización bibliográfica y construcción del marco teórico.



*Fase III:* Realización del marco metodológico, selección de la muestra, aplicación de las técnicas y recolección de datos.

*Fase IV:* Análisis de resultados y retroalimentación

*Fase V:* Diseño de la propuesta, conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

#### 4. 1 Aspectos generales

El análisis de la información se llevó a cabo por medio de un método artesanal, en el cual se realizó la triangulación de los datos teniendo en cuenta la información obtenida en el trabajo de campo, es decir en los cuatro grupos focales y en los talleres. Por otra parte se contrastaron estos resultados con las posturas teóricas de algunos autores. Finalmente los hallazgos permitieron plantear reflexiones por parte de las docentes investigadoras en torno a la propuesta investigativa, haciendo uso del diseño hermenéutico.

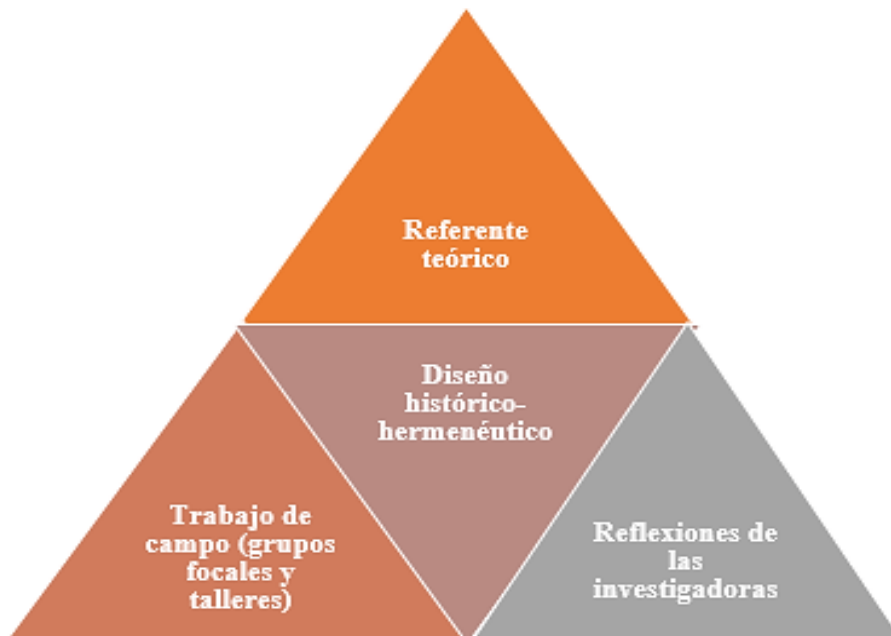


Imagen 2. *Triangulación de la información. Fuente: elaboración propia*

Durante la implementación de la estrategia pedagógica, se llevaron a cabo talleres como técnica de investigación, los cuales permitieron observar la interacción entre docente-alumno y entre pares académicos, y los aspectos relacionados con la lúdica a partir de criterios pedagógicos.

El análisis se estructuró en dos grandes categorías: lúdica y pedagogía, partiendo de subtemas ligados a estas de tal modo que se pudiera evaluar la información de manera ordenada. Es oportuno resaltar que dicho análisis se llevó a cabo de forma conjunta, es decir, abarcando aspectos en común de los grados 4° y 7°, y realizando comparaciones entre los mismos para remarcar sus diferencias planteadas en apartados al final de cada categoría.

Para una mejor distribución de la información y con miras a dar respuesta a los objetivos planteados, se partió de una matriz de categorización para cada contexto, en la cual se analizaron los datos a través de las categorías principales, los subtemas derivados y las nociones recurrentes dentro de las técnicas de investigación.

Tabla 4. *Matriz de categorización de grado cuarto para el análisis de resultados.*

<b>Categorías</b>	<b>Subtemas</b>	<b>Nociones recurrentes dentro de las técnicas de investigación</b>
Lúdica	El juego en el desarrollo humano	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diversión, creatividad y la confianza</li> <li>● Emociones positivas y disposición.</li> <li>● Liberación de estrés y nerviosismo</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lúdica, motivación e intereses personales</li> <li>● Participación</li> <li>● Actividades motrices y de creación artística (manualidades)</li> <li>● Creatividad vs rutina</li> <li>● Estimulación y aburrimiento</li> </ul>
	El juego como factor social y cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acompañamiento familiar</li> <li>● Apreciación del ejercicio grupal e individual</li> <li>● Utilidad de la lúdica en la formación cultural</li> </ul>
	La lúdica en la educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego y autonomía</li> <li>● Actividades dinámicas vs magistrales</li> <li>● Bienestar en el aula</li> <li>● Juego y aprendizaje</li> </ul>
	La estigmatización de la lúdica en la educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La indisciplina y juego</li> <li>● Mediación docente</li> <li>● Normas o reglas</li> </ul>
Pedagogía	Estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prácticas recurrentes antes de la estrategia: clases virtuales, juegos, talleres, uso de material audio-visual</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dinamismo y aprendizaje</li> </ul>
	La lúdica como estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego, aprendizaje y diversión</li> <li>● Apreciación de la lúdica frente a otras estrategias</li> </ul>
	Pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Herramientas audiovisuales</li> <li>● Acompañamiento docente y familiar</li> </ul>
	La lúdica en la pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acogida de la lúdica en clase de inglés</li> <li>● Lúdica y motivación en clase de inglés</li> <li>● Competencias lingüísticas</li> <li>● Actividades lúdicas individuales</li> </ul>
	Las TIC como herramientas lúdicas en la pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso de links, televisión y videos</li> <li>● Virtualidad, disciplina y concentración</li> <li>● Conectividad a la red</li> </ul>

*Fuente: elaboración propia*

Tabla 5. *Matriz de categorización del grado séptimo para el análisis de resultados.*

<b>Categorías</b>	<b>Subtemas</b>	<b>Nociones recurrentes dentro de las técnicas de investigación</b>
	El juego en el desarrollo humano	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diversión, confianza y seguridad.</li> <li>● Sentimientos positivos y disposición</li> </ul>

Lúdica		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Liberación de tensiones</li> <li>● Libertad de expresión, espontaneidad y emociones</li> <li>● Juego e intereses personales</li> <li>● Participación del alumnado</li> <li>● Actividades motrices, de expresión corporal y de agilidad mental</li> </ul>
	El juego como factor social y cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acompañamiento familiar</li> <li>● Actividades grupales</li> <li>● Lúdica, sociedad y cultura</li> <li>● Lúdica e interacción</li> </ul>
	La lúdica en la educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El juego y aprendizaje</li> <li>● El juego y el interés por aprender</li> <li>● Lúdica e interdisciplinariedad</li> </ul>
	La estigmatización de la lúdica en la educación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego vs indisciplina</li> <li>● Juego ordenado</li> <li>● Reglas y normas</li> </ul>
Pedagogía	Estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prácticas recurrentes antes de la estrategia: guías de aprendizaje, talleres y juegos.</li> <li>● Guías de aprendizaje de trabajo en casa</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Clases dinámicas</li> </ul>
	La lúdica como estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La estrategia lúdica frente a otras estrategias</li> <li>● Juego y disposición hacia el aprendizaje</li> <li>● Lúdicas y rendimiento escolar</li> <li>● La lúdica e interacción con otros</li> </ul>
	Pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acompañamiento docente</li> <li>● Práctica no presencial y autónoma</li> <li>● Uso de otras alternativas como: traductor, whatsapp, aplicaciones en inglés, videos explicativos en inglés</li> </ul>
	La lúdica en la pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Preferencia por las actividades lúdicas</li> <li>● Encuentro social</li> <li>● Actividades de repaso o de retroalimentación</li> <li>● Destrezas lingüísticas y comunicativas</li> </ul>
	Las TIC como herramientas lúdicas en la pedagogía del inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La virtualidad y aprendizaje</li> <li>● Utilización de juegos en línea, traductor, aplicaciones</li> <li>● Interacción presencial vs virtualidad</li> <li>● Limitaciones de conectividad</li> </ul>

*Fuente: elaboración propia*

Por otra parte, los relatos de los participantes de los grupos focales se clasificaron de la siguiente manera:

P # = número del participante

GF1- 4 ° = Primer Grupo Focal grado cuarto

GF1-7° =Primer Grupo Focal grado séptimo

GF2- 4 ° = Segundo Grupo Focal grado cuarto

GF2-7° = Segundo Grupo Focal grado séptimo

## **4.2 LÚDICA**

### **4.2.1. La lúdica en el desarrollo humano, en el ámbito emocional, psicológico y motriz**

Para Domínguez (2015) el juego es una actividad esencial en la evolución de las dimensiones humanas sea comunicativa, social, afectiva o cognitiva, ya que al relacionar el mejoramiento de las funciones básicas de maduración psíquica, se aumenta la emocionalidad, aspecto que potencializa el propio desarrollo humano en sus diferentes etapas. Por otra parte, Rivasés (2017) expresó que la actividad lúdica permite el disfrute, la vinculación, la expresión y la comunicación, lo que favorece la creación de identidad, libertad y creatividad.

De acuerdo con las consideraciones anteriores y después de analizar los relatos de los alumnos partícipes en los grupos focales, tanto del grado cuarto de primaria como del grado séptimo, en los dos grados se destacó la importancia de la diversión, de sentir confianza y



seguridad, de favorecer la capacidad creativa y de crear un ambiente ameno como un factor indispensable en el desarrollo integral de los educandos, quienes afirmaron que las emociones positivas influyen en su disposición para aprender y estar en el aula de clase.

*(..) Cuando nos divertimos aprendemos más rápido, porque uno de mala gana no aprende nada, pues para mí es muy importante eso, porque al ser creativo uno se desestresa mucho y disfruta mucho más la actividad, además todo se hace más fácil (P<sup>#4</sup>, GF1- 4 °).*

*Pues me parece muy bueno que haya diversión porque así no estamos estresados a la hora de aprender, hace que sea más dinámica la clase (P<sup>#5</sup>GF1-7°).*

El compartir de emociones se reflejó en diversas actividades de la estrategia implementada, además se trabajaron particularmente ejercicios que trataron el tema emocional a partir del juego. Por ejemplo, en el taller No. 2 del grado séptimo se plantearon algunas actividades como *Catchy songs*, *Feelings and reactions* y *My precious object*. La primera actividad del taller consistió en reflejar un sentimiento o emoción con mímica a partir de una canción. Una vez la escuchaban y hacían la mímica, debían decir en inglés de qué sentimiento se trataba. En total hubo ocho fragmentos de canciones y los sentimientos relacionados fueron el enojo, enamoramiento, felicidad, angustia, tristeza, miedo, sueño y relajación. Se observó que sólo uno de los siete participantes no hizo la actividad como se indicó, mencionó sentir pena, mientras que los demás la realizaron correctamente, se reían de las actuaciones de sus compañeros y se dejaban ‘contagiar’ de las melodías. En esta actividad se hizo una reflexión a

partir de la música unida al estado de ánimo, y ellos mencionaron qué tipo de música escuchaban normalmente según su estado anímico.

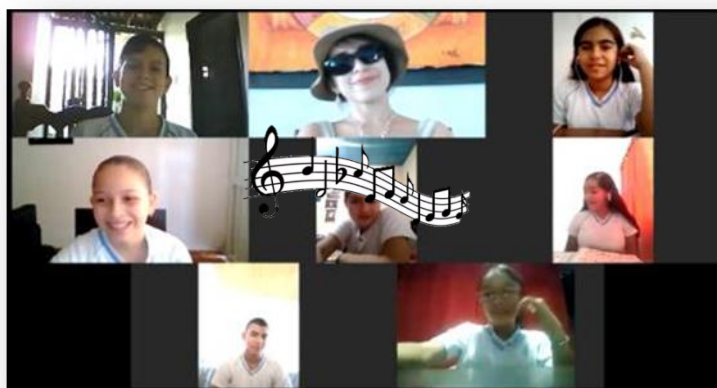


Imagen 3. *Actividad Catchy songs. Fuente: elaboración propia*

La música es un arte que puede complementar positivamente el desarrollo de un juego. A partir de canciones se puede amenizar el ambiente con karaokes, bailes, etc., lo cual puede influir de manera productiva la actividad lúdica. No obstante, es importante tener presente las preferencias del alumnado a la hora de complementar actividades con canciones, ya que cada quien disfruta las melodías y letras musicales a su manera, unos mediante la danza, otros con la expresión corporal, el canto o simplemente, escuchando, y lo mismo sucede con los juegos; las personas pueden tener intereses lúdicos diferentes. Por consiguiente, es importante utilizar actividades diversas cuando se utilicen mecanismos que medien el juego, en este caso, cuando se trate de la música. Para ilustrar lo mencionado anteriormente, la estudiante de grado séptimo que no realizó la actividad, mencionó sentir ‘pena’ a la hora de hacer la mímica, asimismo sucedió con un estudiante del grado cuarto.

*Que yo me acuerde de los juegos, el único que no me gustó fue el del baile (P<sup>#4</sup>, GF1-4°).*

Para constatar lo anterior, Brown (2002) recomendó tener presente que hay diferentes tipos de estudiantes, lo que implica diversos tipos de personas con preferencias y estilos muy distintos; en consecuencia, los individuos difieren en cómo aprenden y qué sentidos y partes de su cerebro se utilizan en diferentes procesos mentales.

Por otro lado, en el grado séptimo se desarrolló de forma individual una actividad llamada *Feelings and reactions*, en la cual los estudiantes debían representar un sentimiento y una reacción unida a este, utilizando oraciones como *when I am angry, I shout* (cuando estoy enojado, grito). Todos hicieron el ejercicio de manera correcta, pero un alumno mencionó que lo ideal era hacerla presencial. Es comprensible que esta actividad hubiera sido idóneo realizarla de manera presencial, porque se trataba de representar reacciones y sentimientos; sin embargo, el ejercicio se llevó a cabo a través de la pantalla en clase virtual, lo cual propició menos facilidad de reflejar lo que ellos querían representar. Aunque los medios digitales permiten la comunicación, aquí se reflejó cómo estos no pueden reemplazar el encuentro con el otro, ni la energía y las manifestaciones emocionales de la misma forma que permite el encuentro presencial. Sin embargo, lo más importante de este ejercicio fue la oportunidad de hacer un pequeño diálogo sobre la importancia de reaccionar adecuadamente y autorregularse. No se trataba sólo de enseñar el vocabulario de *Feelings and emotions*, sino trascender y aprovechar el espacio para abarcar la inteligencia emocional desde allí.

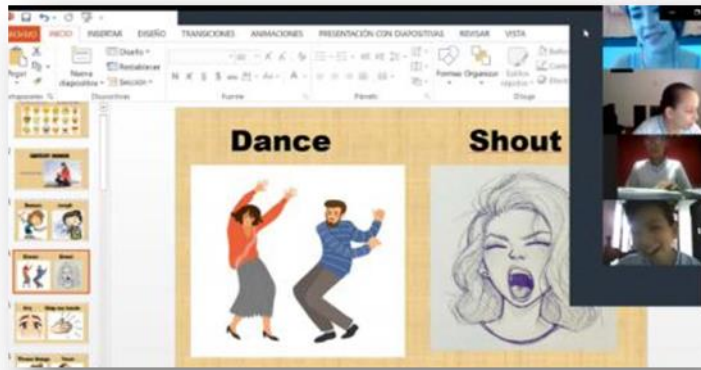


Imagen 4. *Actividad feelings and reactions. Fuente: elaboración propia*

Es evidente que las actividades anteriores facilitaron la libre expresión del alumnado y un diálogo basado en inteligencia emocional. En lo que concierne la libre expresión, este es un espacio que los estudiantes aprecian porque no en todas las aulas de clase tienen la oportunidad de hacerlo, pues en ocasiones ocultan su actitud frente a la realidad, pero a partir del juego se puede potenciar esta facultad, la espontaneidad y la inteligencia emocional, ya que no es un secreto que este tipo de inteligencia carece de fortaleza en la actualidad, aspecto reflejado en la degradación social, en la falta de autorregulación ocasionada por múltiples razones como las influencias negativas de los medios de comunicación; un ejemplo de ello son las canciones que transmiten mensajes inofensivos o poco convenientes para los niños y jóvenes, etc. Por ende, a través de los juegos también se pueden involucrar temas anímicos, además, como sostuvo Vygotsky (2000), a través del juego aprendemos las primeras reglas, lo que implica la primera forma de aprender a controlar nuestras emociones.

En la actividad *My precious object*, los estudiantes debían buscar en casa un objeto que apreciaran mucho y debían describirlo en pantalla. Los estudiantes no tardaron en encontrar el

objeto que querían presentar, dos de ellos mostraron en pantalla su celular, uno de ellos su cama, una de ellas un parlante y otras dos, un peluche. Este juego permitió que los alumnos manifestaran sus gustos e intereses personales abriendo una puerta a conocerlos un poco más, lo cual se puede llevar a un estudio de caso para conocer la razón de dichos gustos e intereses.



*Imagen 5. Estudiante participando en la actividad My precious object. Fuente. elaboración propia*

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados y retomando la idea de transmisión de emociones positivas a través de la lúdica, se pudo constatar que esta le permite al alumno expresarse libre y espontáneamente, creando en ellos una tranquilidad emocional que incide en su estado de ánimo, el cual se puede reflejar a través del interés y en la participación en el aula de clase. En los grupos focales de ambos grados, se identificó una relación entre estas perspectivas, lo cual confirmó la posición de Huizinga (1972) cuando dijo que el juego produce relajación y placidez “(...) relajan el alma y le dan reposo” (p.205).

*Pues a mí me hace participar más porque me siento más seguro y no tan nervioso (P<sup>#4</sup>GF1-7°).*

*Sí porque uno se siente más tranquilo, más relajado, en vez de estar estresado. Además puedo compartir con mis compañeros (P<sup>#2</sup>GF2-7°).*

Notoriamente, una de las características que se manifiesta en la lúdica es su unión con la actitud, el sentimiento y la emoción. Como se ha planteado antes, lo lúdico es de naturaleza emocionante y divertida porque permite una experiencia agradable y genera buena disposición por parte de quienes la practican, dado que libera las tensiones generadas posiblemente por aspectos externos o internos, y derriba las barreras que puedan cohibir a los participantes, brindándoles confianza y seguridad al momento de su realización. Es decir que permite hacer un cambio global en la mentalidad de quien orienta y de quien recibe la orientación, además, al dejar a un lado las presiones o tensiones, se abre un canal que les permite a los estudiantes desenvolverse mejor en el aula de clase y empoderarse de su formación integral. De este modo, los educandos “demandan actividades constantes, que los mantengan no sólo ocupados, sino también «divertidos». Solicitan clases que «no sean aburridas»” (Rattero 2017, p. 18).

*A mí me parece muy importante la diversión además no me gusta copiar tanto, me aburre estar copiando mucho en una clase (P<sup>#6</sup>GF1-7°).*

Si bien es cierto que la actividad lúdica puede generar interés por participar, según los participantes de esta investigación, depende de la emoción que le transmita la actividad, la cual

está sujeta a este factor porque puede ocasionar vergüenza o confianza. Sin embargo, según los alumnos, también en estas inciden las preferencias y la motivación de cada uno. Ante el interrogante de cómo se sentían al desarrollar juegos en clase, algunos respondieron;

*Profe más o menos, a mí me gusta hacerlas, pero a veces me da pena, aunque así me divierto más (P<sup>#6</sup>GF1- 4 °).*

*Un poco de ambas, porque hay algunas actividades donde sí me da pena, en cambio hay otras en las que sí me siento más segura (P<sup>#2</sup>GF1-7°).*

Ciertamente, aunque la rutina sea parte de la vida, la falta de estimulación puede inducir al aburrimiento; una buena disposición es importante para motivar y ser motivado, y es entonces cuando la creatividad puede ser un instrumento contra la monotonía. Por este motivo, la clase que se va a impartir puede estar motivada con los diferentes tipos de actividades lúdicas, entre otras, pues sin motivación no se pueden tener excelentes resultados en el ámbito educativo (López, Otaño, Campoverde et al., 2016). En este propósito, la motivación docente puede ser un elemento fundamental para generar aprobación y disposición de la reacción en sus educandos, sin olvidar la importancia de ahondar en los aspectos emocionales que también puedan afectarlos internamente. Ante este último enunciado, Harmer (2007) afirmó que hay circunstancias externas e internas que pueden incidir en la motivación de las personas, siendo la automotivación o como él la llama “motivación intrínseca” el factor idóneo en la actitud de un ser humano frente a una realidad.

*Sí con juegos es mejor, porque así puedo estar con mis compañeros, se me hace más fácil, me gustaría que se siguieran haciendo las clases así (P<sup>#6</sup>GF1- 7 °).*

En lo que concierne el ámbito motriz, en el primer grupo focal de ambos contextos, se pudo observar que en los dos grados hubo una preferencia hacia los juegos que implicaban movimiento, expresión corporal y gestualidad. Entre los relatos más recurrentes, se encontró lo siguiente;

*Profe a mí me gustan más los juegos de saltar y movernos (P<sup>#1</sup>GF1- 4°)*

*Pues a mí me gustaría juegos como el que usted nos hizo donde teníamos que recorrer parte del colegio, que nos movamos (P<sup>#5</sup>GF1-7°)*

*Me gustan más las actividades donde tenga que hacer expresiones faciales, representar algo, que nos pongan canciones y también las mímicas (P<sup>#2</sup>GF1-7°)*

Por ejemplo, en el tercer taller del grado cuarto, se realizó una actividad llamada *Go fish*, en la cual los estudiantes debían correr por la casa en busca de alimentos con las características dadas por la docente y luego traer dichos objetos, mostrarlos en pantalla y decir su nombre en inglés. Es importante resaltar que en esta actividad no se dijo en ningún momento que habría algún tipo de premio para el más rápido, sin embargo, los estudiantes corrían en busca de los objetos de una manera activa. A pesar de dar las instrucciones con claridad, una de las



estudiantes no comprendió muy bien lo que debía hacer, pues en ocasiones mostraba en pantalla objetos que no tenían relación o simplemente no iba en busca de estos.



Imagen 6. Niño de grado cuarto participando en la actividad Go fish. Fuente: elaboración propia



Imagen 7. Niña de grado cuarto participando en la actividad Go fish. Fuente: elaboración propia.

Mientras tanto, en el grado séptimo se llevó a cabo una actividad similar llamada *Run and find*, en la cual a partir de los adjetivos aprendidos en clase, la docente daba la indicación de traer algo relacionado con alguna descripción y los alumnos debían buscar un objeto en la casa que

tuviera esa característica. Todos los estudiantes participaron activamente, se reían, corrían y todos acertaron con los objetos que mostraban en pantalla, una estudiante recibió ayuda de su hermano menor quien quiso integrarse. En ocasiones cuando alguien no sabía el significado de alguna palabra, otro compañero siempre le ayudaba. Frente a este tipo de ejercicios, los estudiantes mostraron gran satisfacción.

*El que más me gustó fue el de Run and Find porque tenía que moverme y pensar rápido (P<sup>#6</sup>GF2 7°)*



*Imagen 8. Alumnos de séptimo participando en la actividad Run and find. Fuente: elaboración propia*

El comportamiento de la alumna de grado cuarto, cuya participación fue escasa, puede estar vinculado a la falta de comprensión de la temática o de las instrucciones, así mismo pudo pasar con los estudiantes de grado séptimo que no comprendían al instante pero la cooperación de sus compañeros favoreció el éxito de todos. En este tipo de ejercicios se suelen dar órdenes de

manera lúdica, empero la intención no es generar frustración, además “enseñando por medio de comandos imperativos y de movimientos corporales, además de divertir, se puede dirigir la conducta del discente sin la necesidad de memorizar ni entender palabras en su totalidad” (Alcalde, 2011, p. 18).

Asimismo, se analizó que el papel de la lúdica es fundamental en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños y jóvenes, en razón de que permite la actividad física, la coordinación, la agilidad y el acatamiento de reglas e instrucciones. Ante esto Piaget (1959) resaltó la función de las normas en la mediación de una actividad lúdica, ya que el juego de reglas es un paso que contribuye con el poder socializador de la lúdica y prepara al ser humano para su vida adulta, además de compaginar la motricidad, el coeficiente intelectual y la competencia. Estos factores se vieron reflejados en las actividades de motricidad de ambos grados, donde los niños competían sin premio alguno, sólo lo hacían por el hecho de divertirse, acertar en sus respuestas y demostrar su rapidez ante sus pares.

#### **4.2.2 El juego como factor social y cultural**

Como se ha expresado en diversas ocasiones, el juego es una actividad propia del ser humano y se realiza no solamente de manera individual sino también de forma grupal sin importar la edad ni la ocupación de quienes lo practican; a través de este, los participantes se relacionan entre sí y con el mundo que los rodea. En el caso de la etapa escolar, los alumnos adquieren los conocimientos necesarios que les permiten adaptarse a su entorno, pues el aprendizaje también es resultado de la interacción con otras personas y su ambiente social

(Vigotsky, 1959), se puede afirmar que no existe una evolución completa en el ser humano sin una influencia cultural y social, por lo tanto el juego es un preámbulo a las vivencias del mundo real. Complementando lo dicho, Bruner (1984) puso de manifiesto que el juego, al ayudar al niño a exteriorizar su ser por medio de la comprensión, aceptación y respeto, muestra su ‘poder socializante’ debido a que logra transformar las normas que proporcionan relaciones basadas en armonía.

En este sentido, después de examinar detalladamente las descripciones presentadas por el alumnado partícipe de los grupos focales, en el grado séptimo se encontró una coincidencia entre los argumentos en cuanto a la preferencia por desarrollar actividades lúdicas por medio de la interacción grupal. En el grado cuarto también se resaltaron pero en menor relevancia.

*Yo sí quiero que siga utilizando juegos, que yo pueda interactuar con los otros, pero hablando inglés. (P<sup>#4</sup>GF1 7°)*

De acuerdo con estos relatos, la estrategia pedagógica contó con talleres que permitían el fortalecimiento del aspecto social desde el ámbito lingüístico. Por ejemplo, en el taller No. 3 de grado séptimo, se realizó una actividad llamada *Guide my partner* la cual se hizo en equipos de trabajo, todos tenían un par académico a excepción de un estudiante quien trabajó con la docente. Consistía en un tablero en el que había un mapa de una ciudad y ellos debían llevar a sus parejas de trabajo a un lugar pero utilizando las indicaciones para dar direcciones en inglés, también tenían una ficha que iban moviendo a medida que les daban una instrucción, los alumnos participaron en equipo, sólo uno de ellos tuvo dificultad con las indicaciones porque las daba de

manera inadecuada, no obstante su compañero lo corregía y entre los integrantes del grupo se ayudaban. El éxito de la actividad dependió del trabajo en equipo.

Concerniente a las actividades grupales y de cooperación, es importante resaltar que mediante estas, los niños y jóvenes amplían su conocimiento no solamente en lo referente a la academia, sino también en el mundo físico que los rodea, ejercitándose así en la praxis de las relaciones sociales mientras desarrollan cada vez más estrategias de comunicación y cooperación con sus pares, o incluso con las personas adultas que acompañan su proceso. En otras palabras, a mayor interacción social, mayor conocimiento. Esto confirma la postura de Ferreira y Hernandez (2013) quienes afirmaron que fomentar el trabajo en equipo y las discusiones entre alumnos, de la mano con otras estrategias cooperativas, puede llevar a mejores resultados de los estudiantes, y este tipo de clases puede mejorar la adquisición de destrezas como la creatividad y la cooperación, al mismo tiempo fomenta el sentido de pertenencia.

*A mí me pareció muy chévere, porque pude aprender de las actividades y también pude compartir con mis compañeros, aunque fuera por zoom y no de manera presencial.*

(P<sup>#7</sup>GF1 7°)

*A mí el del mapita porque tenía que compartir con mi compañera, guiarnos y ayudarnos.*

(P<sup>#3</sup>GF1 7°)



Imagen 9. Tablero de juego de la actividad *Guide my partner*. Fuente: elaboración propia

Por otra parte, en el grado cuarto no se realizó una actividad de este tipo debido a algunos problemas de conectividad que presentaron algunos estudiantes y hacían un poco limitante estos ejercicios. Sin embargo, la voz del alumnado se hizo sentir en el segundo grupo focal cuando dieron respuesta a la pregunta relacionada con las recomendaciones que le darían a la docente a la hora de aplicar actividades lúdicas durante las clases.

*Profe, si no estuviera esta pandemia sería mejor presencial porque nos podemos dar ideas entre todos, estar juntos, trabajar en mesas y sentirse acompañado. (P#1GF1- 4 °)*

*Profe pues quisiera jueguitos dinámicos y pues que hiciéramos los jueguitos todos en el colegio porque es mejor hacer las cosas con los compañeros que solos en la casa y mirando las pantallas. (P#5GF1- 4 °)*

Centrándose en este último relato, desde la postura de los niños se examinó que para que el proceso de socialización ocurra de manera adecuada y logre las metas que se desean alcanzar, es importante proporcionar actividades lúdicas que logren impulsar la comunicación entre ellos y les permita la creación de acuerdos simultáneos que promuevan una experiencia integradora y manifieste la verdadera socialización. En palabras de Angelini, García y Martínez (2017) “el alumnado, dividido en equipos de trabajo, lleva a cabo el estudio de ese escenario, adopta y negocia posturas, toma decisiones, resuelve la situación presentada y reflexiona sobre la experiencia” (p. 142).

Referente al rol de la lúdica en el ámbito cultural, este es un aspecto vigente y que constituye el entorno en el cual se encuentra el ser humano, es decir que no se puede separar la sociedad del juego pues existe una relación muy estrecha en la cual la cultura forma al sujeto y el sujeto por medio de las acciones lúdicas forman cultura. Cuando las personas juegan se hacen cada vez más libres y aprenden de manera integral, esto se debe a que quien juega comienza con algunas herramientas y al terminar posee más de las que tenía al inicio. Desde esta consideración, jugar es una forma de construir percepciones sobre el ámbito socio-cultural. Estas reflexiones originan una serie de efectos enfocados principalmente en la escuela, debido a que es allí donde los niños tienen un ambiente de relaciones y por medio de estas le dan sentido al mundo que los rodea; aquí se sitúa la mirada en un enfoque más humanista, y particularmente en la apertura de puertas al mundo globalizado, a sus múltiples características tan necesarias en la ampliación de horizontes y construcción social.

Lo anterior confirma lo planteado por Angelini, García y Martínez (2017), al afirmar que el juego a través de diferentes escenarios favorece la apropiación de conocimientos específicos, ya sea de carácter lingüístico, y de manera paralela posibilita la interacción y la comunicación por medio del liderazgo y el trabajo en equipo dentro de contextos reales.

En el segundo grupo focal, las respuestas de los estudiantes cuando se les cuestionó sobre lo aprendido durante el desarrollo de la estrategia pedagógica, mostraron la importancia de la lúdica como mediadora cultural puesto que allí se ve reflejada su experiencia durante ese tiempo y también una proyección a futuro.

*(...) los países, aunque todavía me cuestan, también cosas que hablan de lo que pasa en el mundo y pues de países que quiero visitar cuando sea grande (P<sup>#4</sup>GF1 4°)*

*Pues yo aprendí cosas sobre lo social, sobre países, monumentos, las preposiciones de lugar, la hora y acciones en inglés. (P<sup>#6</sup>GF1 7°)*

Para llegar a estas respuestas, los estudiantes de grado cuarto realizaron en el taller No 4 una actividad llamada *Around the world with a famous*, la cual consistía en observar las fotografías de celebridades que la docente mostraba en pantalla, adivinar sus nombres y nacionalidades; después de esto, los estudiantes debían ubicar a cada famoso en la bandera correspondiente a su país y finalmente ubicar los monumentos nacionales de cada uno en el lugar correcto. Al principio los estudiantes se mostraron algo asustados frente a la actividad dado que expresaban no tener suficiente conocimiento sobre los países, no obstante la realizaron y poco a



poco fueron llegando a un consenso en el cual cada uno estaba encargado de una parte del juego, es decir, alguien se encargaba de adivinar los nombres y las nacionalidades, otro de ubicar las banderas, y otro de ubicar los monumentos de los países; de esta manera se formó un equipo y juntos lograron la meta propuesta. Mientras se llevaba a cabo la actividad, se interesaban cada vez más por conocer la cultura de cada país que se iba mostrando y el asombro nunca dejó de estar presente.



Imagen 10. *Actividad del grado cuarto Around the world with a famous. Fuente: elaboración propia*

En el caso del grado séptimo, específicamente en el segundo encuentro del taller No 2, se practicó el vocabulario sobre cultura general de los países, ciudades, monumentos e información sobre personajes, cosas y lugares famosos, pero utilizando adjetivos de descripción. La participación fue activa por parte de todos los alumnos, quienes debían reconocer adjetivos y palabras clave para adivinar de qué lugares se hablaba. Por ejemplo, en la actividad *Discover the place*, los alumnos tenían pequeños textos con descripciones de ciudades del mundo y según lo

que leyeran, debían pegar en el espacio frente al texto, la imagen correspondiente; cuando terminó el tiempo, la mayoría acertaron en sus respuestas, sólo dos de ellos se equivocaron en alguna. Por otra parte, se les realizó una presentación con diapositivas donde aparecían varios lugares del mundo y ellos debían adivinar de qué lugar se trataba y debían describirlo utilizando frases en inglés.

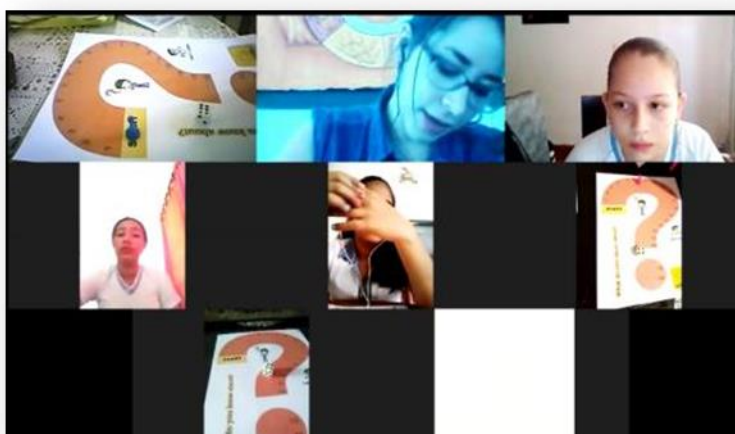


Imagen 11. *Estudiantes de séptimo realizando la actividad What do you know about? Fuente: elaboración propia.*

Por consiguiente, el hecho de que una actividad lúdica incluya la inmersión cultural de los estudiantes, facilita la realización de los procesos creativos y el carácter crítico que se debe incrementar en las aulas de clase, demostrando que la práctica docente debe transversalizar el conocimiento disciplinar desarrollado a través del juego.

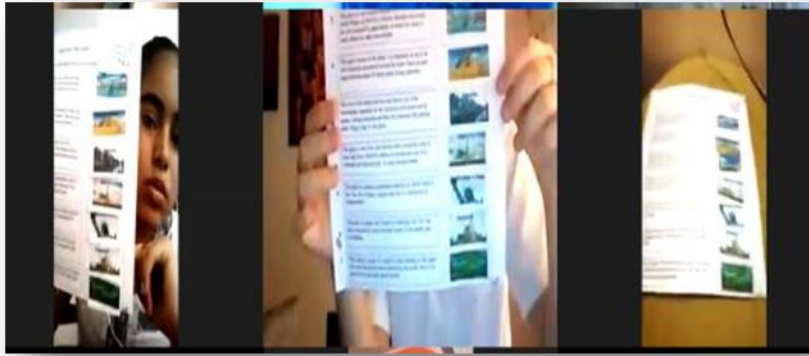


Imagen 12. Alumnos mostrando en pantalla el resultado de la actividad *Discover the place*.  
*Fuente: elaboración propia*

### **4. 3 La lúdica en la educación**

Cabe resaltar que la lúdica constituye un elemento esencial en el desarrollo humano, y esto se evidencia incluso en el entorno educativo. Tal como se ha visto, es claro que también se puede jugar aprendiendo, según Ernesto Yturralde (2014) “los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje ” (p. 2). De esta manera, este debe tener una posición meritoria en la educación gracias a su intervención positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

*Pues a mí sí me gustan mejor las cosas cuando nos podemos divertir. Porque como decían los compañeros, uno aprende más fácil así, cuando hay juego, porque los*

*jóvenes y los niños, a nosotros nos gusta más buscar la diversión y el juego, porque así se nos quedan más las cosas en la mente. (P<sup>#3</sup>GF1 7°)*

*Profe, pues en las actividades que usted ha hecho yo me siento muy bien, todo es muy divertido, y pues profe todo estuvo perfecto, todo me gustó y aprendí mucho. (P<sup>#3</sup>GF2 4°)*

Ante los testimonios expresados por el alumnado, los talleres se enfocaron en un propósito educativo, su intención no era sólo jugar por jugar, sino jugar aprendiendo, y no aprendiendo exclusivamente temas académicos, sino aspectos que respaldaran una formación integral en ellos, además, “(...) los juegos son una herramienta que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones” (Montero, 2017, p.76).



Imagen 13. *Emociones positivas a través de la lúdica. Fuente: elaboración propia*

Por otra parte, se halló que los educandos de ambos grados le encuentran una trascendencia relevante al juego en su adquisición de conocimiento, mencionando incluso principios que podrían relacionarse con procedimientos metacognitivos (con “aprender a aprender”). Con referencia a lo anterior, ellos manifestaron que las actividades lúdicas en ocasiones les permiten interiorizar lo que *quedó en su mente*, relacionando lo aprendido con el juego que llevaron a cabo, es decir, que los juegos posibilitan recordar algunos temas y viceversa. Adicionalmente, "para que un estudiante esté motivado hacia las actividades lúdicas, requiere que el nuevo contenido sea significativo, que le pueda atribuir sentido" (Ballesteros, 2011, pág. 22).

*Sí, porque uno así aprende más fácil, así se le quedan grabadas las cosas a uno, por ejemplo cuando uno piensa en el tema, se acuerda del juego y dice ¡ay tan bueno que fue el jueguito! y entonces eso le permite a uno acordarse en qué consistía también el tema. (P<sup>#1</sup>GF2 7°)*

*Sí profe, usted sí ha hecho juegos en clase. Uno que hicimos aquí en la casa que era de tapar las fichitas y después destaparlas. (P<sup>#3</sup>GF1-4°)*

Un aspecto que sobresale en esta investigación es el caso de una participante de grado séptimo que presenta un trastorno de déficit de atención diagnosticado por psiquiatría y registrado en la institución. Gracias al previo conocimiento de su gusto por la asignatura de inglés, fue invitada a participar en la estrategia lúdica y al finalizarla sus aportes fueron muy relevantes para la evaluación de los talleres implementados.

*Pues a mí me ayuda mucho, porque presto más atención de esa manera, a mí me ayuda mucho. Además porque a veces me distraigo fácilmente en cambio así con jueguitos, no. (P<sup>#3</sup> GF2 7°)*

*A mí me gustó más el del mapa de la ciudad en el que teníamos que ubicarnos y dar direcciones en inglés, porque a veces tengo problemas con la orientación y practicarlo en inglés jugando me pareció más chévere, y me gustaron todos (P<sup>#3</sup> GF2 7°)*

Según la Fundación española CADAH, la cual se especializa en estrategias TDAH, los primeros acercamientos del niño a su entorno próximo y a las vivencias relacionadas con el aprendizaje también provienen del juego, en el caso de los niños con TDAH proporciona una actividad cerebral unida a una fuente motivacional que se ajusta a sus necesidades mediante un acercamiento a la realidad por medio de la recreación y la diversión, lo cual puede contribuir a su desarrollo cognitivo potenciando la memorización y nuevas formas de concentración. De esta manera se puede afirmar que a partir de la diversión generada por la actividad lúdica, la atención de los niños puede ser captada de una forma más sencilla y durante mayor tiempo, mejorando su capacidad mental para retener información y hacerla significativa.

Ahora bien, es preciso resaltar la cualidad de la lúdica como una manera de estimular el interés y la creatividad que se evidencia en fenómenos cognoscitivos y sociales que cumplen una función educativa. Los mismos alumnos son quienes solicitan la aplicación de estrategias lúdicas para complementar su proceso de aprendizaje y desarrollo integral, y que “(...) de esta manera

puedan tener una clase más interactiva y participativa evitando que se genere la monotonía dentro del entorno educativo por parte del docente” (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017, p. 1026).

*Pues a mí me pareció muy bueno porque podíamos aprender más, uno no aprende sólo escribiendo, ni tampoco con cosas rutinarias. En cambio cuando uno aprende así con juegos, uno entiende más y se le queda más grabada la información en la memoria*  
(P<sup>#5</sup>GF2- 7°)

En este propósito, el alumnado partícipe de este estudio también recomendó que el juego sea un elemento complementario en las demás asignaturas académicas.

*Sí también por lo mismo, porque aprendo más y sería muy bueno que en otras materias también lo tuvieran en cuenta* (P<sup>#7</sup> GF2 7°)

La lúdica tiene claramente una función educativa porque logra amenizar el espacio escolar estimulando el interés por aprender nuevos conocimientos y habilidades sociales, afectivas culturales, etc. Por lo tanto no debería limitarse a ser un complemento educativo en unas pocas asignaturas, por el contrario, es esencial evaluar la posibilidad de llevarla a otras disciplinas debido a su valor formativo y al hecho de que abre un sinfín de posibilidades para salir de la zona de confort, romper la monotonía y cambiar las rutinas acostumbradas en el aula, lo que equivale a un detonante positivo para la disposición de los educandos en el entorno académico.



Imagen 14. *Alumnos disfrutando y participando activamente en las actividades lúdicas.*

*Fuente: elaboración propia*

#### **4.3.1 Estigmatización de la lúdica en la educación**

Desde el punto de vista educativo, se puede evidenciar que alrededor de la lúdica existen algunos señalamientos que se originan en las aulas de clase tanto por parte de educadores como de estudiantes, debido a su componente de entusiasmo y emoción. La participación de la población estudiantil en actividades lúdicas, causa en ocasiones acciones de orden disciplinario que suelen no ser las adecuadas ni las esperadas por el docente frente a los objetivos de las mismas, esto se debe a que la disciplina es el resultado de la interacción entre el estudiante y el contexto próximo en el cual se desenvuelve, por eso es imprescindible examinar con calma y detenimiento el entorno y las condiciones en las cuales suceden dichos comportamientos antes de lanzar juicios a priori que desfavorecen no sólo el aprendizaje del alumno, sino también el concepto de la práctica educativa de los docentes al utilizar la estrategia lúdica. Para Montero (2017), la utilización de los juegos debe ser vista por el estudiantado como una mediación que



fortalezca el aprendizaje de diferentes componentes académicos y no debe transformarse en un espacio que promueva actitudes disruptivas ni formas de malgastar el tiempo, de igual manera el papel del docente es el de elaborar actividades que vayan en concordancia con el grado escolar y la edad de los participantes; esto con la finalidad de posibilitar eficazmente la participación dentro del juego y prolongar la motivación para encaminar correctamente el aprendizaje.

*Cómo que no les gusta hacer ciertos juegos y empiezan desesperados para salirse y no hacer nada (P<sup>#6</sup> GF1 4°)*

*Pues yo estaba en el grupo de los hombres, a veces era bien y a veces se desordenaban, aunque también dependía del juego (P<sup>#4</sup>GF1 7°)*

En cuanto a la posibilidad de confrontar espacios de desorden, se constató en la práctica del taller No.1 de grado séptimo, específicamente al momento de aplicar la actividad de *Hangman*, y en el taller No. 3 del grado cuarto con la actividad *Fizz Buzz*, que estos comportamientos pueden surgir en el cualquier momento, todos los ejercicios lúdicos no siempre son perfectos, lo que equivale a tomar las medidas pertinentes al respecto.

Por ejemplo, en la actividad del taller No.1 de grado séptimo, llamada *Hangman* (más conocida en español como el ahorcado) la docente hizo uso de una página web donde se pudo realizar el juego en línea. Los estudiantes eligieron el vocabulario de los animales para realizar el ejercicio. Ellos debían practicar el alfabeto y el vocabulario aprendido el año escolar anterior. La actividad tomó más tiempo del esperado porque a algunos alumnos se les dificultaba adivinar la

palabra rápidamente, mencionaban haber olvidado la pronunciación de algunas letras del alfabeto, por lo tanto debían mirar sus apuntes y volver a la actividad. Cuando los estudiantes tomaban mucho tiempo para reflexionar, algunos compañeros apagaban sus cámaras o veían su celular. Además, un estudiante empezó a presionar a los que tardaban y estos le manifestaban su inconformidad con dicha presión. Ante la situación, la docente cambió la dinámica del ejercicio de forma grupal, y de este modo, se culminó la actividad en menor tiempo.



Imagen 15. Actividad Hangman grado 7°. Fuente: elaboración propia

Por otra parte, en el grado cuarto, durante la aplicación del taller No. 3 se realizó una actividad llamada *Fizz Buzz*, la cual consistía en cambiar uno o varios números por la palabra Fizz o por la palabra Buzz; el desarrollo de esta actividad estaba programado para tres rondas, durante la primera de estas los estudiantes debían ir diciendo uno a uno los números en inglés en orden ascendente de tal manera que cuando les tocara un número par cambiarían el dígito por la palabra Fizz, de esta misma manera se tenía planeada la segunda ronda, con la diferencia que aquí, los números a cambiar serían los impares y se utilizaría la palabra Buzz; para la tercera

ronda se pretendía hacer la actividad con múltiplos de cinco y de tres, pero debido a las dificultades presentadas en las dos primeras rondas, se omitió esta última. Se observó que en esta actividad algunos estudiantes abucheaban al compañero que se equivocaba o no estuviera atento al orden de los números, generando así un ambiente de indisciplina y bullicio por parte de ellos; mientras que otros evitaban al máximo risas o cualquier tipo de comentarios durante la actividad; después de un tiempo quienes estaban atentos comenzaron a perder el interés por la misma y se mostraron inquietos y distraídos, debido a esto la docente decidió cambiar el ejercicio para captar de nuevo la atención de la totalidad del grupo.

Ante la situación de desorden, la única solución no debe ser detener el curso de una actividad o menospreciar la lúdica y catalogarla como fuente de indisciplina como lo han hecho algunos docentes, quienes la han desligado por completo de su práctica pedagógica. Es claro que estos episodios se pueden presentar en algún momento, pero lo importante es reaccionar de manera ágil o repensar las normas que medien el ejercicio lúdico y cooperen en el cumplimiento del objetivo.

Por su parte, Huizinga (1972) planteó que el juego trae consigo un factor emocional relacionado a los impulsos y a las emociones intensas, que no puede separarse de este debido a su carácter de alegría y placer, lo que implica el atenerse a posibles momentos de intensa emoción muchas veces positiva y en circunstancias negativa, de ahí la importancia de mediar con normas precisas y creativas la actividad. Desde este punto de vista, las actitudes de los participantes de la investigación confirmaron la postura de Vygotsky (2000) respecto a que en el juego existen ciertos requerimientos que evitan los impulsos inminentes de los niños, pues es positivo para

ellos enfrentar sus tentaciones ante las reglas propuestas, así se fortalece el autocontrol. De esta manera, se analizó que el juego inculca valores de autonomía, respeto, solidaridad, entre otros; también favorece la adquisición de buenos hábitos y disciplina de forma que, posteriormente se puedan relacionar con el mundo y las diversas representaciones implicadas en objetos y personas de su entorno. Por lo tanto, el hecho de plantear reglas que regulen la actividad es imprescindible, esto ayuda a que el ejercicio se desarrolle de una mejor manera y logre su objetivo, de lo contrario podría ocasionar desorden e indisciplina, haciéndolo poco significativo.

Desde la mirada de Rivasés (2017) frente a los retos a los que se ve enfrentada la persona encargada de suministrar los juegos a los niños, planteó que debido a que el juego en su totalidad no es una simple entrega de reglas y explicaciones, tampoco es una actividad para la cual todos estén preparados, ya que la misma sociedad se ha encargado de detener el desarrollo de las aptitudes y actitudes que hacen de ese espacio uno de aprendizaje y práctica de valores; en otras palabras, el juego se considera una imprudencia imperdonable.

*De manera presencial no me gusta, porque algunos niños se quejan por todo y con esas actitudes uno no se siente bien estudiando. (P<sup>#5</sup> GF2 4°)*

La postura de Rivasés en conjunto con el relato anterior ayudó a evidenciar que en realidad, en muchas ocasiones el estudiante no logra los objetivos propuestos en clase no precisamente debido a limitaciones de carácter cognitivo, sino debido a la falta de hábitos de estudio, regulación propia, responsabilidad en el cumplimiento de sus deberes y la influencia de su entorno inmediato; por consiguiente, es mandatorio brindar al niño la posibilidad de realizar

actividades en las cuales tenga que utilizar sus fortalezas y así se sienta seguro de hacer todo sin limitar su capacidad, evitando bloqueos emocionales vinculados a la educación. Esto último se debe reforzar entonces con estrategias estrechamente ligadas al juego y al factor emocional que lo caracteriza, de tal forma que se pueda utilizar aquello que se considera negativo, en pro del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, durante la realización del segundo grupo focal, se cuestionó al alumnado acerca de las recomendaciones que ellos darían a las docentes al momento de aplicar actividades lúdicas en clase, esto con el propósito de llevar al aula su pensar y sentir, ya que son los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

*Profe, pero yo opino que no sería regañarlos porque le cogen pereza a la clase, en cambio si se proponen como acuerdos y así, pues pueden mejorar, no sé, creo yo. Y tener una cajita con cosas para hacer si se portan mal y si lo hacen entonces sacan un papelito y les dicen qué deben hacer por no haber hecho caso. O también un cuadro de estrellas y que al que se comporte mal se le vaya quitando estrella, pero que si se portan bien entonces cambiar tres estrellas normales por una dorada (P<sup>#4</sup>GF1 4°)*

*Y por ejemplo también hacer compromisos y pegarlos en el salón y luego del juego miremos si lo cumplimos o no para saber si se pueden volver a hacer juegos. Y el que no se porte bien, le pone una estrellita mala (P<sup>#3</sup> GF1 4°)*

*Yo pienso que debería dejarlos hacer desorden mientras estén haciendo la actividad y al final hablar aparte con los que se han portado mal y que les diga que la próxima vez no*

*podrán jugar y realizarán otras actividades mientras, además preguntarles primero si les gusta o no el juego y poner otra actividad extra para ellos. (P<sup>#3</sup> GF1 7°)*

Estos relatos ponen de manifiesto que a pesar de encontrarse en edades y en niveles de escolaridad muy diferentes, los estudiantes de estos contextos no mencionaron los estilos de corrección tradicionales como los regaños o las anotaciones en el observador, por el contrario, brindaron estrategias diversas para mantener la atención de ellos y la de sus compañeros y evitar al máximo el desorden en clase, pues al orientar al alumno progresivamente hacia la autonomía, se está estimulando en ellos la construcción de un conocimiento y aprendizaje significativo.

#### **4.4. Diferencias en el grado 4° y grado 7° en la categoría Lúdica**

Tabla 6. *Diferencias encontradas en los contextos de la investigación, categoría Lúdica.*

Diferencias encontradas en los contextos de la investigación	
Lúdica	
Grado 4°	Grado 7°
Participación de la totalidad de alumnos en las actividades lúdicas	Participación de la mayoría del alumnado en las actividades lúdicas
Preferencia hacia las actividades motrices y de creación artística (manualidades)	Preferencia por los juegos motrices, de expresión corporal y de agilidad mental
Mayor acompañamiento familiar	Menor acompañamiento familiar
Apreciación del ejercicio grupal y autónomo	Mayor predilección por las actividades grupales que las individuales
Importancia del docente como principal	Importancia del estudiantado y del docente en

mediador de disciplina en las actividades lúdicas	la regulación de un juego ordenado
---	------------------------------------

*Fuente: elaboración propia*

Según se ha planteado anteriormente, el desarrollo de la actividad lúdica puede verse beneficiada o afectada por la disposición de los estudiantes, por sus gustos, por el tipo de ejercicios y por otros factores internos o externos que sería importante sondear. Para ilustrar esto, en el primer grupo focal del grado séptimo, dos alumnas describieron el comportamiento de algunos de sus compañeros en clase de inglés, especialmente desde su experiencia en grado sexto en el año escolar precedente.

*Había compañeras que no participaban, demás que les daba pena, casi siempre eran las más grandes (P<sup>#7</sup>GF1-7°).*

*Casi siempre nos comportábamos bien, aunque unos no participaban, se quedaban en el fondo. Ellos eran como más distraídos, creo que les faltaba poner más atención. Además, eran las de siempre. (P<sup>#1</sup>GF1-7°).*

Este comportamiento no se vio reflejado en los educandos de grado cuarto, quienes mencionaron que aunque a veces ‘les daba pena’ realizar algunas actividades, siempre participaban los estudiantes en su totalidad, contrariamente al grado séptimo, siendo un factor interesante a indagar el de los alumnos en extra-edad (estudiantes que su edad no corresponde con el grado escolar) que no solían intervenir, ya que no hubo posibilidad de conocer sus

razones, necesidades, expectativas o intereses ante la falta de participación cuando se hacían algunos juegos en clase, y en el grado cuarto, el rango de edad era homogéneo. Ante esta situación, una alumna de grado séptimo dijo lo siguiente;

*Como yo a veces hablo con las personas que se quedan atrás o que no participan mucho, yo creo que ellas se animarían más donde les digan cosas buenas, las feliciten, les digan cosas para que se sientan bien. También he notado que las actividades que tengan movimiento les gusta mucho a las personas, pues es algo que tiene diversión y al mismo tiempo también se aprende, y eso les gusta a muchos (P<sup>#3</sup>GF1-7°).*

El relato anterior permitió analizar que no siempre la actividad lúdica puede motivar y generar interés por sí sola aunque implique diversión y entretenimiento, también puede estar condicionada por otras circunstancias que afectan la disposición de los alumnos, siendo conveniente inspeccionar el estado de ánimo y otros rasgos que impidan una buena actitud frente al juego. Huizinga (1972) sostuvo que el estado de ánimo que produce el juego se inclina hacia el entusiasmo y el arrebato, aunque parezca así en muchas situaciones, es claro que no es una verdad rotunda y menos cuando no se han identificado las predisposiciones que perjudican a quien es invitado al juego pero no participa de este.

En lo que respecta la disposición frente a la lúdica, Huizinga (1972) también añadió que aunque no siempre se juegue por una retribución, es posible que sí se trabaje por ella, es decir que la motivación hacia el juego puede respaldarse incluso con recompensas de diferente índole.



En el caso educativo puede ser una nota, puntos positivos, halagos, premios, entre otros. Sin embargo, es allí donde el docente juega un papel importante en su rol de motivador, según Rivasés (2017) no todos tienen la facilidad de hacer jugar y mucho menos de hacer jugar con propósitos educativos, por ende, el educador debe estar preparado para situaciones inesperadas y si es defensor de la lúdica, es preciso que permita que el alumnado visualice el valor significativo que puede atribuirle, no sólo en su desempeño académico, sino también en aspectos formativos.

Por otra parte, se constató que en los dos contextos, hubo una diferencia en la predilección por algunas actividades, los de grado cuarto mencionaron que les gustaban más las actividades que implicaran movimiento y creación artística, o como la llamaban ellos, ‘manualidades’; mientras que los de grado séptimo optaron por el movimiento y las actividades que permitieran utilizar la agilidad mental.

*Profe pues me gusta todo lo que hacíamos, más que todo, los juegos de movernos y todas las manualidades (P<sup>#3</sup>GF1- 4°)*

*A mí me gustaría más juegos donde uno se pueda mover, correr, pensar, donde los demás tengan que adivinar lo que uno está haciendo o actuando (P<sup>#6</sup>GF1-7°)*

Ante las tendencias en los gustos de los alumnos es factible que haya variaciones hacia los tipos de juegos, porque al tratarse de menores de edad, es importante tener presente que en su desarrollo normal, el tipo de juego cambia según las diferentes etapas infantiles por las que pasan los niños y jóvenes, lo cual va en conjunto con su proceso biológico y psicológico. Jean Piaget

(1959) lo clasificó como ‘estadios evolutivos’ en los que el juego posee un rol esencial en el desarrollo cognitivo, social, lingüístico, etc., entre los que se destacan el estadio sensoriomotor (0-2 años), el preoperacional (de 2 a 6 años) y el estadio de las operaciones concretas (7 a 12 años) donde sobresale el juego de reglas. En este último estadio se clasificaba la mayoría del alumnado partícipe de este estudio.

Como se pudo percibir, los educandos del grado cuarto, quienes se encontraban en un rango de edad de 9 a 10 años, podían estar aún en una fase exploratoria del mundo, lo que privilegia su predilección por las actividades que les permitieran moverse, palpar, sentir y tener contacto con la realidad. Mientras que los estudiantes de grado séptimo, quienes se encontraban en un rango de edad de 12 a 13 años, estaban en una fase donde querían utilizar la deducción, la agilidad mental y los retos. Por consiguiente, la etapa biológica y psicológica del niño puede influir en sus intereses lúdicos. De acuerdo con este planteamiento, es clara la importancia de elaborar actividades que estén ligadas tanto a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, como a su nivel escolar, edad, aspectos biológicos y psicológicos. Esto último vale la pena resaltarlo visto que existen contextos educativos bastante heterogéneos, es especial en el sector público, donde se marcan mucho más dichas conductas tan solo en un aula de clase.

Teniendo en cuenta las inclinaciones del alumnado, se diseñaron actividades en los talleres, que permitieran satisfacer el gusto de los estudiantes hacia los aspectos mencionados previamente. Por ejemplo en el primer taller del grado cuarto, se implementó una actividad llamada *Be a magic artist*, la cual consistía en realizar un dibujo acerca de uno de los hábitats de la naturaleza aprendidos en clase, sobre un papel seda, utilizando un copito sumergido en

límpido. Después de esto, debían presentar a sus compañeros su creación haciendo una pequeña descripción del lugar representado. Todos los estudiantes se mostraron muy sorprendidos por el efecto que se iba creando sobre el papel al momento de dibujar y la actividad permitió que se interesaran en los trabajos de sus compañeros, ya que entre ellos mismos se pedían mostrarlos en cámara y elogiaron lo que cada uno había hecho.



Imagen 16. *Manualidad en papel seda utilizando límpido, actividad Be a magic artist.*

*Fuente: elaboración propia.*



Imagen 17. Niño de grado cuarto presentando su creación artística, actividad *Artist challenge*. Fuente. *Elaboración propia*.

Por otra parte, en el cuarto taller del grado séptimo, se procedió con una actividad llamada *My daily routine in live* en la que los alumnos debían hacer una mímica para representar las acciones de la rutina diaria en inglés, el que primero imitara la acción ganaba puntos. Adicionalmente, ellos debían moverse y tener algunos objetos reales, afortunadamente estaban en casa y se les facilitó hacer este ejercicio, todos tenían elementos como cepillo de dientes, peine, un plato, un alimento, un bolso, etcétera. En este caso la docente decía una acción en inglés de la rutina diaria y ellos debían hacer la mímica en el menor tiempo posible para ganar puntos. Esta actividad hizo que los estudiantes escucharan atentos en pantalla y se vieran obligados a pensar rápido si querían obtener puntaje alto. Todos participaron activamente y se reían de sus propias acciones y a veces de las de sus compañeros, quienes exageraban en ocasiones. Adicionalmente, sus comentarios reafirmaron su interés por este tipo de juegos.

*Me gustan más las actividades donde tenga que hacer expresiones faciales, representar algo, que nos pongan canciones, como también mímicas. (P#2GF2 7°)*

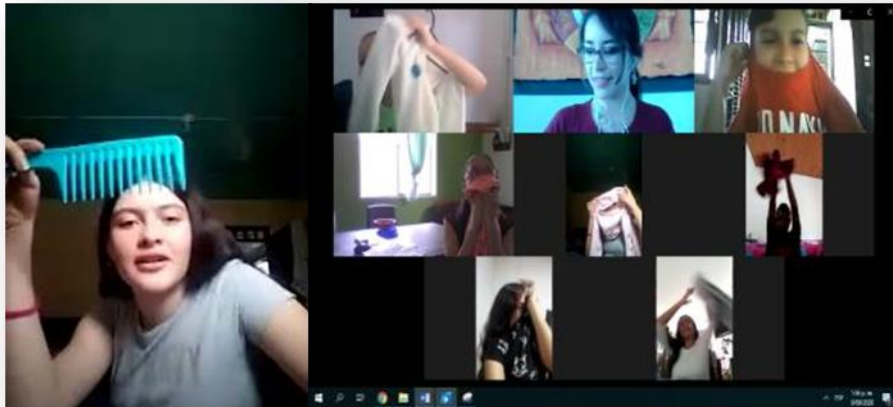


Imagen 18. *Estudiantes participando en el juego My daily routine in live, acciones comb my hair y put on my coat. Fuente: elaboración propia*

Otro factor que permitió observar una diferencia en ambos grupos, fue el acompañamiento familiar. En el grado cuarto, en algunas de las actividades propuestas de la estrategia implementada en el presente estudio, así como en prácticas escolares anteriores, se remarcó un buen acompañamiento familiar en los alumnos de este grado. En cuanto a la actividad lúdica, el ejercicio en familia favoreció la motivación para la realización de las actividades.

*La actividad de ser chefs, de hacer nuestras propias recetas, esa actividad a mí me gustó mucho porque pude estar en la cocina de mi casa y mi mamá me ayudó. (P#1GF1 4°)*

*¡Ah sí! y la del disfraz, esa fue muy buena, mi tía me ayudó con esa máscara (risas)*  
(P<sup>#1</sup>GF1 4°)

En sentido opuesto, la actividad del taller No. 2 de grado séptimo *Get someone or my pet to the camera* tuvo un comportamiento diferente. Se trataba de buscar a un familiar o ser querido y describirlo en pantalla. Tres estudiantes estaban solos en casa, por lo tanto hicieron uso de fotos para hablar de alguna persona de su familia, y dos de ellos mostraron a su mascota. Todos hicieron descripciones completas. A pesar de que el ejercicio se desarrolló positivamente, en este punto, fue importante resaltar la importancia del acompañamiento familiar, ya que se trataba de niños que aun necesitaban la presencia de un adulto en su desarrollo integral.

En ocasiones sucede que a partir de un rango de edad, los padres sienten más confianza de dejar a sus hijos solos, probablemente sucedió en el caso de séptimo. No obstante, al no tener claro el motivo de la falta de acompañamiento familiar, es importante indagar hasta qué punto la ausencia de la familia puede trascender en su formación personal y educativa, así como en su interés lúdico. Ante esta situación, gracias a los medios de comunicación, es posible considerar que existen diversas situaciones sociales y económicas que afronta nuestra realidad nacional, estas se ven aún más reflejadas en esta época de pandemia por el covid-19 en el presente año (2020); niños solos en casa y ambos padres o acudientes laborando, y una mascota muchas veces es su única compañía.



Imagen 19. *Alumno presentando a su mascota como miembro de la familia, actividad Get someone or my pet to the camera. Fuente: elaboración propia*

Por otro lado, en atención a las comparaciones entre los contextos en mención, después de examinar detalladamente las descripciones presentadas por el alumnado partícipe de los grupos focales, en el grado séptimo se encontró una preferencia hacia las actividades lúdicas que comprendieran interacción grupal. Mientras que en el grado cuarto no hubo igual predilección por este tipo de juegos, por el contrario, los estudiantes de este grado mencionaron que aunque les gustaba jugar en grupo, en ocasiones preferían las actividades individuales, especialmente aquellas que incluyeran destrezas manuales.

*A mí me gustan más las actividades cuando tenemos que compartir en grupo. (P#6GF1 7°)*

*A mí me gusta cuando usted hace los grupos, Así que nos saque al tablero a decir cosas en inglés (P#3 GF1 7°).*

*A veces en grupo y a veces mejor solo, porque es que para las manualidades es mejor cuando uno está pintando solo (P#1 GF1 4°).*

En lo que concierne la estigmatización de la lúdica en la educación, hubo momentos en los que el desorden fue visible pero no trascendió a situaciones inquietantes. Por ejemplo, en el taller No. 1 de grado séptimo, se realizó una actividad llamada *Guess what do I have in my bag*, la cual consistía en adivinar al azar objetos que la docente tenía dentro de su bolsa. En la actividad, se les dio la oportunidad de participar libre y espontáneamente dando como resultado ruido y desorden, ya que empezaron a hablar todos al mismo tiempo. Una alumna reaccionó pidiéndole a la docente que mejor dijera ella quién participaba porque no escuchaba ni la dejaban hablar. Dada la indicación de la estudiante, la educadora les solicitó que levantaran su mano para ceder el turno secuencialmente y se evidenció más orden. Todos los objetos fueron adivinados por los estudiantes, dos de ellos no adivinaron ninguno sin embargo participaron activamente.

Por otra parte, en el grado cuarto, durante la aplicación del taller No 3 en la actividad *Fizz Buzz*, la cual consistía en cambiar uno o varios números por la palabra Fizz o por la palabra Buzz. Se observaron momentos de desorden y bullicio cuando los estudiantes abucheaban al compañero que se equivocara o no estuviera atento al orden de los números. Sin embargo, ante la falta de atención e interés que produjo la situación, la docente decidió cambiar el ejercicio para captar de nuevo la atención de la totalidad del grupo.

Como se mencionó anteriormente, es claro que la indisciplina puede presentarse en algún momento, pero lo importante es reaccionar de manera ágil o repensar las normas que medien el



ejercicio. En el caso de la alumna de grado séptimo que reaccionó, se hizo evidente la importancia de escuchar la voz del educando, quien con un consejo, posibilitó que la actividad progresara correctamente, mostrando un interés hacia el juego, pero un juego ordenado. En el caso contrario a lo sucedido en el grado séptimo, se resalta que en grado cuarto, fue la docente quien tomó la decisión de hacer un cambio en la metodología, reestructurando la actividad para un mejor funcionamiento de la misma. De allí la importancia de tener el llamado ‘plan B’, el cual se encarga de remediar aspectos inesperados, replantearlos y centrar de nuevo la atención en el objetivo inicial. Por otra parte, a medida que avanza el rango de edad, aumenta la conciencia del ser humano y más cuando pretende disfrutar de algo que produce agrado. Además, a partir de la experiencia docente, es inevitable observar que en educación primaria, los niños tienden a distraerse fácilmente y comportarse de una manera diferente a un alumno de séptimo de secundaria, cuya edad es más avanzada, su sentir y su manera de ver e interpretar la realidad es muy distinta, es así como la mediación docente se hace precisa en muchos espacios, incluyendo en el lúdico.

## **4.5 PEDAGOGÍA**

### **4.5.1. Estrategia pedagógica**

Es importante tener en cuenta que la estrategia pedagógica es un puente mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual contiene acciones, planes y programas direccionados hacia la promoción y desarrollo del acto educativo en el cual están inmersos docente, alumno y contenido en un proceso de formación integral preferiblemente flexible (Flórez, Castro, Arias et

al., 2016). Entre tanto, los alumnos de ambos contextos describieron las estrategias pedagógicas que les eran familiares. Nuevamente, se resalta que en el presente estudio se desarrolló el trabajo de campo en época de cuarentena por el Covid-19.

Entre los métodos más utilizados, el alumnado mencionó guías de aprendizaje las cuales se diseñaron bajo un formato de flexibilización curricular de trabajo no presencial para atender las necesidades educativas de los estudiantes en dicha pandemia, igualmente se refirieron al uso de material audiovisual, clases virtuales y asesorías por la red social Whatsapp, medios que se adoptaron institucionalmente como vía de comunicación y especialmente de enseñanza entre profesores, estudiantes y padres de familia. También añadieron la implementación de talleres y juegos para las clases principalmente de inglés.

*Yo estoy aprendiendo con las guías, utilizo los jueguitos que usted nos manda (...)*

(P<sup>#4</sup> GF1 7°).

*(...) solamente con usted hemos tenido clases virtuales, también hemos aprendido con talleres y videos que usted graba con su hija y nos manda. (P<sup>#5</sup> GF1 4°)*

En el momento en que el alumnado hizo las diferentes descripciones acerca de las metodologías empleadas, se expresaron sobre el tipo de estrategias que ellos preferían, criticando incluso algunas de éstas.

*Profe con juegos me gusta más, así como parques y dominó, y hagamos otro tiktok, y las manualidades que nos gustan mucho (P<sup>#3</sup> GF1 4°).*

Desde la mirada de Montero (2017) el centro de la educación es el alumnado, por ello es vital brindarle las herramientas y los recursos necesarios para incentivar en ellos mayor interés durante su proceso de aprendizaje de forma autónoma. Esto quiere decir que el maestro se convierte en un facilitador de conocimientos y aspectos formativos en la vida de sus alumnos, asegurando una formación completa y continua teniendo en cuenta el ritmo de los mismos, de forma que las actividades no se limiten únicamente a lo magistral como si fuesen recetas a reproducir.

Si algo queda claro es que las metodologías novedosas pueden generar un cambio dentro de las aulas, pero, es importante que haya una colaboración por parte del personal docente, es decir, que estén anuentes a capacitarse en temas o formas de enseñanza que de alguna u otra forma pueden generar cambios positivos dentro de las aulas, con el fin de llamar más la atención de la población estudiantil que asiste diariamente a los centros educativos (Montero, 2017, p. 85).

Ciertamente el uso de estrategias pedagógicas apropiadas es fundamental para despertar la atención de los educandos generando en ellos una expectativa y atracción que sirva para enlazar los conocimientos previos con el aprendizaje aprender que se está ampliando. Es por esto que a partir de los relatos de los participantes, se aprecia una mayor inclinación hacia las estrategias dinámicas que impliquen diversión y entretenimiento. Ante la situación planteada, Ávila (2015)

expresó que es importante que los docentes brinden a los estudiantes elementos que les permitan darle un valor significativo al encuentro educativo, haciéndoles sentir un deseo por estar en una clase diferente a las tradicionales, donde haya alegría, gozo y un aprendizaje fructuoso.

*Sí profe, porque los niños pueden aprender más con clases dinámicas, y se pueden distraer y no empiezan a quejarse por todo, es más divertido, pues, le ayuda a uno con todo lo académico (P<sup>#2</sup> GF2 4°).*

#### **4.5.2. La lúdica como estrategia pedagógica**

Previamente se ha mencionado que la lúdica tiene una función educativa, lo que la hace una excelente herramienta de apoyo pedagógico en diferentes disciplinas, además de ser una de las estrategias pedagógicas más apetecidas por los estudiantes, como fuente de diversión y aprendizaje. En este sentido, Flórez, Castro, Arias et al., (2016) señalaron que el juego debe ser una estrategia privilegiada por los educadores, ya que a través de este se pueden propiciar habilidades encaminadas a lograr un aprendizaje en el alumnado por medio de un método motivador.

*A través de juegos se aprende mejor, es más divertido, con más emoción y a uno le dan ganas de estar en la clase (P<sup>#6</sup>GF2 7°).*

En relación con este último, es posible afirmar que la lúdica es una estrategia pedagógica que de acuerdo con los relatos recurrentes del alumnado participante, contribuye claramente a su

aprendizaje y una de las más apreciadas frente a otro tipo de alternativas pedagógicas, ya que permite adquirir conocimientos de un modo más llamativo para los alumnos, especialmente de estos contextos.

*A mí me pareció una buena experiencia porque aprendí más así que con las guías, (...) además entendía mejor con las dinámicas. (P<sup>#7</sup> GF2 7°)*

*Pues yo también me siento feliz porque es muy divertido y es una forma de aprender diferente a lo normal (P<sup>#3</sup> GF1 7°)*

En los dos grados, la estrategia lúdica implementada en este estudio, no sólo permitió observar una respuesta positiva en los educandos frente a su estado anímico, sino también en su desempeño académico, según acertaban en las actividades y se desenvolvían como se esperaba. Añadiendo a lo anterior, ellos también afirmaron que su aprendizaje se hacía más significativo por medio de actividades lúdicas.

*Sí profe porque cuando uno está haciendo actividades chéveres se divierte más y así uno aprende más rápido y más fácil, diferente a cuando uno está aburrido, porque cuando uno está aburrido por más que quiera aprender no hace nada. (P<sup>#1</sup> GF2 4°)*

*A mí sí me parece importante porque como ya han dicho en muchas ocasiones, uno puede aprender más y hace que nuestro rendimiento sea mucho mejor. (P<sup>#2</sup> GF2 7°)*

Por su parte, Domínguez (2015) aseguró que la lúdica como estrategia pedagógica auxilia la labor docente promoviendo la transmisión de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales mediante el intercambio comunicativo entre los que participan, favoreciendo asimismo una práctica fomentadora de creatividad, alegría y libertad.

*Pues a mí me gustaban más las actividades donde hacíamos juegos, cosas en las que nos podamos divertir y compartir con los demás. (P<sup>#5</sup> GF1 7°)*

En este orden de ideas, la lúdica ofrece innumerables beneficios en el ambiente educativo pues como estrategia ayuda a encaminar los contenidos académicos hacia una educación integral que cumpla con los objetivos propuestos para las clases, logrando a su vez una transversalización con otras áreas de conocimiento mientras fortalece de manera efectiva las relaciones interpersonales que permiten un ambiente pacífico y de sana convivencia. Por eso es importante pensar adecuadamente las normas del juego y la organización del mismo.

Rixon (1979) afirmó que los juegos pueden ser usados en todas las etapas de una lección o clase, siempre y cuando estén seleccionados de una manera cuidadosa y conforme a las necesidades de los aprendices. Esta noción fue clave para plantear los criterios de los talleres que se diseñaron para la estrategia pedagógica de la presente investigación, en los cuales se tuvo en cuenta un componente pedagógico guiado hacia el cumplimiento de los objetivos, los cuales abarcaban diferentes dimensiones en la formación del alumnado como en el ámbito social, cultural, comunicativo, cognitivo y actitudinal. De esta manera el taller trascendió por encima de lo exclusivamente académico. Como decía Rivasés (2017) el juego como estrategia pedagógica

en la enseñanza puede fortalecer las competencias ciudadanas, las cuales hacen parte del proceso formativo integral del ser humano aportando al bienestar, la alegría y la esperanza.

#### **4.6. Pedagogía del inglés**

Aprender una lengua extranjera representa una serie de retos, pero a su vez de ventajas, que abarcan desde lo cognitivo hasta lo social. El aprendizaje de un nuevo idioma favorece la proyección hacia el futuro, lo que permite estar un paso más adelante cuando se trata de enfrentar las necesidades globales. Vélez (2006) planteó que a medida que un individuo desarrolla competencias lingüísticas en el aprendizaje de un idioma extranjero aumenta la conciencia de cómo adquiere su conocimiento. Frente a esta postura se indagó en los estudiantes de ambos grados la forma en la cual se impartían las clases de inglés, ante lo cual añadieron;

*Pues las clases de inglés eran mucho mejor en el colegio porque usted le explicaba a uno, usted nos hacía dinámicas y pues a mí me gustaba mucho que hiciera actividades, así es mejor que con las guías porque uno a veces con la guía no entiende (P<sup>#7</sup> GF1 7°)*

*Ahora estamos aprendiendo inglés con las guías y con algunas asesorías virtuales (P<sup>#7</sup> GF1 7°)*

*Sí profe, en las tareas y en los videos que usted nos manda yo estoy aprendiendo nuevas cosas que antes no sabía (P<sup>#5</sup> GF1 4°)*

Entre tanto, Valdés, Puig, Aguirre, Reyes, Duarte y Barata (2015) expresaron que en la enseñanza del inglés es esencial integrar prácticas innovadoras que incluyan las cuatro habilidades básicas de adquisición de una lengua extranjera, la producción y la comprensión oral y escrita, llamadas en inglés: *listening, speaking, reading and writing*, de allí la importancia de utilizar actividades que involucren los sentidos del ser humano. De este modo, el hecho de tener presente estos aspectos puede ser decisivo en el éxito de una clase de inglés, especialmente si se trata de menores de edad quienes se encuentran en una etapa en la que el factor sorpresa y las emociones positivas son un punto clave, por ende, el uso de estrategias innovadoras es fundamental en este proceso.

También cabe resaltar que el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera debe estar unido al entorno social y cultural, pues principalmente se pretende lograr un conocimiento del código lingüístico bajo metas comunicativas, de ahí la importancia de incluir el ámbito social en la transmisión de la lengua, ya que está conectado a la cualidad de coexistencia del ser humano (Gómez, 2018); como anuncian Torres y Yépez (2018);

Considerando que a nivel mundial se atraviesa por un momento de transformación social muy marcado, en el que la vida se ha vuelto más compleja, el estudiante requiere de la cooperación con otros para resolver los problemas con éxito, como aceptar diferencias, comprender una lectura, expresar ideas adecuadamente, limitaciones en el vocabulario, falencias en la pronunciación, reglas sociales de conversación, dónde empezar la tarea o cómo seguirla, etc. (p.863).



*Pues las clases de inglés en el colegio eran muy buenas. Porque también había actividades que podía hacer con mis amigos (P#6 GF1-7°)*

#### **4.6.1. La lúdica en la pedagogía del inglés**

A pesar de que la lúdica posea cualidades pedagógicas, en muchas instituciones educativas principalmente del sector público se utiliza escasamente para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de las habilidades del inglés como lengua extranjera, además de la falta de motivación y de la metodología tradicional que ocasionan una necesidad de desarrollar proyectos en los que se pueda utilizar como una herramienta moderna en la enseñanza del idioma en mención (López, Otaño, Campoverde et al., 2016); esta postura afirma la perspectiva de Domínguez (2015) quien sostiene que la lúdica lastimosamente es una estrategia despreciada.

No obstante, según los comentarios de los alumnos tanto de grado cuarto como de grado séptimo, se encontró que la lúdica en la pedagogía del inglés es un elemento que sí funciona para adquirir nuevos conocimientos en diferentes ámbitos sociales y académicos, además de hacerlos sentir más cómodos a la hora de aplicar lo que han aprendido en clase. Lo que más resaltaron los estudiantes de ambos grados fue la adquisición del léxico, fortalecimiento de la pronunciación y facilidad de comunicación; esto corrobora la afirmación de Siek-piskozub (2016), quien anunció que los juegos son de gran utilidad en el inglés porque aportan variedad al aprendizaje del vocabulario y los alumnos, por lo general, no se niegan a hacer un juego que esté basado en el vocabulario que conocen o que están aprendiendo. Los siguientes enunciados reafirman lo anterior;

*Yo me he sentido muy bien en clase con usted, he aprendido nuevas palabras en inglés con canciones y con juegos (P#2 GF1 4°)*

*Sí, a mí me ayudan a mejorar la pronunciación de las palabras porque me siento más confiada porque también es jugando (P#5 GF2 7°)*

*También me ayudan a escribir palabras en inglés porque antes no sabía hacerlo, el vocabulario de las frutas en inglés, los pronombres y cómo utilizarlos, y ya profe (P#6 GF2 4°)*

*Profe, los colores, las frutas, y que hay palabras que se escriben de una manera pero se pronuncian de otra muy diferente, eso antes me costaba mucho trabajo pero ahora ya lo logré mucho más (P#1GF2 4°).*



Imagen 20. *Material didáctico de la actividad Secret pronoun. Fuente: elaboración propia*

Por otra parte, al examinar las actividades realizadas, la actitud de los estudiantes en los encuentros y sus relatos, sobresale la naturaleza divertida y agradable de la lúdica, la cual genera un gusto en los educandos por la clase de inglés creando expectativas en ellos frente a las herramientas a utilizar logrando que reconozcan y valoren la importancia del aprendizaje de este idioma; del cual generalmente algunas personas tienen una percepción negativa, catalogándolo como algo de gran dificultad.

*He aprendido a hablar más en inglés, cosa que antes no sabía, aprender como se dice tal cosa tal otra, aprender cosas en inglés de los temas (P#2 GF2 4°).*

*Sí profe, es que son mejor así las clases, con juegos. Porque los juegos que usted le manda a hacer a uno son muy buenos, y nos enseña la importancia de aprender inglés. (P#3 GF2 4°).*

Como se mencionó en otro momento, se apreció que los juegos cumplen un papel trascendental en la función cognitiva de los alumnos puesto que según ellos, recordar los juegos muchas veces les permite recordar los temas y viceversa. Esto se debe a que el cerebro de los niños opera de tal manera que aquello que se vuelve significativo para ellos, queda almacenado y al recordarlo, inmediatamente se reviven dichos acontecimientos importantes, llegando a su mente la información relevante para su comprensión.

*Me acuerdo de una actividad con las profesiones en inglés donde teníamos que mirar un papelito y hacer la mímica para que los compañeros descubrieran cuál era la profesión que teníamos en el papelito, así me aprendí varias. (P<sup>#3</sup> GF1 7°)*

A partir de lo que se ha expuesto, es conveniente resaltar el Modelo PERMA (ver imagen 1), el cual según Siek-piskozub (2016), es un método muy útil y efectivo como herramienta fundamental del docente de idiomas que quiere aumentar la motivación y la satisfacción de su aprendiz, visto que posibilita crear un vínculo entre el aprendizaje y el bienestar del estudiante porque busca inducir emociones positivas, el compromiso con el aprendizaje, las relaciones y la interacción positiva, asimismo, fortalecer el propósito o significado hacia lo que se aprende y finalmente cumpliendo la meta de desarrollar las habilidades comunicativas en inglés. Por consiguiente se hace necesario concientizarse sobre el valor de emplear estrategias innovadoras y poderosas para mejorar el aprendizaje de un idioma extranjero en un entorno académico (Ávila 2015). Según lo manifestado en los relatos y en las observaciones de los talleres, la lúdica como estrategia pedagógica en el idioma inglés, desencadena los aspectos que se requieren para posibilitar un buen funcionamiento del Modelo PERMA, de este modo “aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes (...)” (Vélez, 2006, p. 3)

En el caso de las actividades realizadas durante la implementación de la estrategia pedagógica, estas permitieron observar cómo a través del juego se cumplían de manera secuencial los objetivos planteados; como se apreció en el taller No. 4 en la actividad *Organize the time* en la cual los alumnos tenían un reloj de cartón y debían poner en pantalla la hora que la

profesora dijera y de esta manera practicarla. Al principio la mayoría se confundía y daban una respuesta errónea, por lo tanto fue necesario explicar nuevamente y volver a empezar la actividad. Después de tres ejemplos las respuestas empezaron a ser acertadas hasta que al final la totalidad de estudiantes lograron organizar la hora en el reloj de manera correcta. Según esto, se pudo observar que al principio los alumnos se sentían inseguros, pero una vez comprendidas las instrucciones y gracias a su esfuerzo por mejorar, empezaron a acertar y a desenvolverse mejor, se veían menos frustrados y las risas reemplazaron las quejas. Luego procedieron a realizar la actividad en equipos donde su desempeño fue aún mejor. Esta actividad reflejó los componentes del modelo PERMA, porque se desarrollaron todos los momentos que finalmente lograron producir una sensación de bienestar en la actividad lúdica.



Imagen 21. *Practicando la hora en inglés, actividad Organize the time. Fuente: elaboración propia*

Adicionalmente, según los estudiantes de este grado, para que un juego en inglés funcione mejor, a veces es mejor hacer actividades de ‘repaso’ y retroalimentación, en especial tratándose

de educación pública donde es posible tener compañeros que provienen de otras instituciones y no han llevado la misma secuencia curricular.

*Así como usted la ha desarrollado ha estado muy bien, pero si de pronto alguna persona le gusta mucho hacer ese tipo de actividades, que también tenga en cuenta y hacerle como un resumen o un repaso previo para que le vaya mejor y se equivoque menos en los juegos. Lo digo más que todo por los alumnos nuevos y no hayan visto clase con usted antes. Porque me acuerdo de una compañera nueva que quería participar pero no manejaba bien los temas como nosotros. (P<sup>#2</sup> GF2 7°)*

Retomando el análisis de la actividad *Organize the time*, esta ofreció un panorama claro respecto a la importancia y valor que tiene la lúdica en el aprendizaje de una lengua extranjera, pues se observa que a medida que los estudiantes fueron sintiendo confianza en sí mismos durante la realización del ejercicio, su desempeño y compromiso fue aumentando positivamente. Bajo esta misma idea, es interesante ver cómo en el momento en que la actividad pasó a ser grupal, el número de aciertos incrementó mucho más; de allí la importancia de la interacción de pares académicos, confirmando lo mencionado anteriormente frente a la preferencia de este grado por un ambiente de cooperación.

De igual manera, en el grado cuarto se realizaron actividades como *Way to school - board game*, en la cual los estudiantes necesitaban fichas de parqués, un dado, y un tablero; todos estos materiales fueron entregados por la docente previamente así que los estudiantes contaban con las herramientas necesarias para la actividad. Para iniciar el juego, los niños elegían entre ellos

mismos el orden de turnos en el cual se iba a lanzar el dado, en este caso, a pesar de tener dados físicos, se decidió utilizar un dado virtual para que todos pudiesen ver en pantalla el número de casillas que debían mover sus compañeros. Cada casilla tenía una pregunta que los estudiantes debían responder, si lo hacían podían participar en la siguiente ronda, de lo contrario perdían su siguiente turno. El tablero de juego constaba de treinta casillas, en las cuales las diez primeras tenían preguntas de un nivel “fácil”, de la once hasta la veinte preguntas de nivel “medio”, y las últimas diez, preguntas de nivel “difícil”. Las preguntas estaban adaptadas a los conocimientos previos de acuerdo con el nivel de inglés. Los alumnos se mostraron prestos a realizar la actividad de la mejor manera y estaban pendientes también de las respuestas de sus compañeros, se veían emocionados a medida que iban avanzando en casillas y el nivel iba subiendo en dificultad. En tres ocasiones el estudiante que estaba en el turno, perdió el siguiente lanzamiento al no dar respuesta la pregunta hecha. Al final de la actividad todas las preguntas que estaban preparadas fueron respondidas de tal manera que quienes no habían sabido responder, no quedarán con la duda, sino que por el contrario pudieran ampliar sus conocimientos.



Imagen 22. Docente explicando la actividad, Way to school - board game. Fuente: elaboración propia

#### 4.7. Las TIC como herramientas lúdicas en la pedagogía del inglés

“El aprendizaje de un nuevo conocimiento y particularmente la adquisición del idioma se acelera a través de los canales multimedia que se hacen posibles por medio de esta nueva tecnología” (Torres y Yépez, 2018, p. 864). Esta afirmación presenta la tendencia adoptada en el mundo por la utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación, las cuales según la UNESCO (2004) deben integrarse en el entorno educativo para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y en este caso, trabajando en conjunto con la lúdica puede favorecer respuestas positivas en clase EFL (English as a foreign language).

*Pues a mí me ha parecido muy chévere así, pues así que podamos compartir y aprender al tiempo. También me parece buena la idea de que sigamos estudiando virtual y que no paremos de aprender. Es un poco más complejo pero también me gusta (P<sup>#7</sup> GF1 7°)*

Durante la época de pandemia por el Covid-19, estudiantes y maestros se enfrentaron con nuevas metodologías que permitieron continuar el proceso educativo; entre ellas se integraron las TIC como medio facilitador de este proceso, lo cual ilustra la noción de Pascual (2019) cuando dijo que en el aula de EFL del siglo XXI, es necesario explorar los nuevos modos de comunicación global que han traído consigo los avances tecnológicos de internet y el papel del inglés como lengua extranjera, las cuales contribuyen a desarrollar la competencia digital en los estudiantes. Paralelo a esto, Perera y Veciana (2013) sostuvieron que los niños y jóvenes al estar familiarizados con las TIC, se hace preciso aprovecharlas para generar una cultura de



comunicación y cooperación, brindando recursos claves para que los educandos tengan contacto con diferentes modos de aprendizaje y aumenten su independencia cognitiva.

*Yo estoy aprendiendo con las guías, utilizo los jueguitos en línea que usted nos manda y también descargué la aplicación Duolingo. (P<sup>#4</sup> GF1 7°)*

El aporte anterior permite valorar la utilidad de las TIC en su contribución a fomentar la autonomía y el interés escolar, aún más cuando se trata de utilizar recursos lúdicos y didácticos que son del agrado de los estudiantes, de esta manera “los recursos que se encuentran en la web tienen un papel muy importante, al permitir la participación activa de todos los miembros de un equipo de trabajo y el diseño de actividades de distinta naturaleza” (Torres y Yépez, 2018, p. 877)

*Yo utilizo los links y me parecen buenos (P<sup>#5</sup> GF1 7°)*

*Pues a mí me gustaría cosas también muy dinámicas y que nos ayudemos con cosas en internet, si son virtuales las clases entonces que haya más juegos en clase virtual (P<sup>#7</sup> GF1 7°)*

*(...) veíamos películas en el televisor (P<sup>#2</sup> GF1 4°)*

*(...) y también el link que usted mandó para meternos a jugar juegos en línea de inglés (P<sup>#5</sup> GF1 4°)*

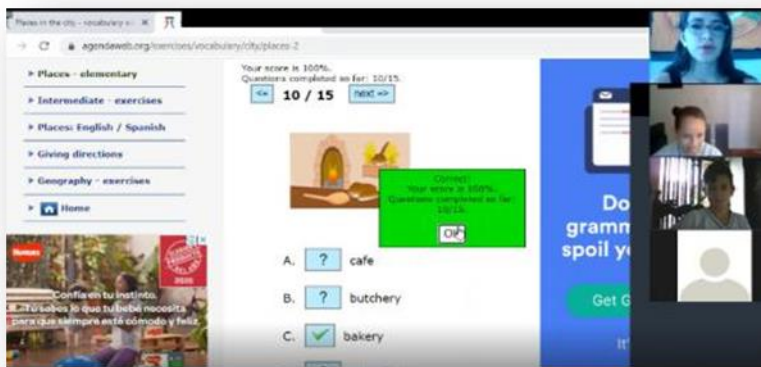


Imagen 23. *Juegos online en grado séptimo. Fuente: elaboración propia*



Imagen 24. *Juegos online en grado cuarto. Fuente: elaboración propia*

De este modo, fue posible analizar que las TIC son una herramienta con muchos beneficios académicos y pedagógicos que permiten integrar la lúdica en la pedagogía del inglés gracias a las plataformas virtuales y sitios web diseñados con este propósito, por lo tanto es recomendable hacer uso de este tipo de recursos de manera institucional.

En este sentido, es preciso dar a conocer que la estrategia pedagógica diseñada para la presente investigación fue posible aplicarla gracias a las herramientas TIC y a otros recursos elaborados para trabajar desde el hogar. Por consiguiente, se utilizaron las plataformas Zoom, Google Meet, recursos online, la red social whatsapp y dispositivos electrónicos como computador, tablet y teléfono celular; esto confirma su efectividad como complemento educativo, sin embargo Torres y Yépez (2018) resaltaron la importancia de la capacitación docente en el uso de herramientas virtuales para facilitar la labor de la enseñanza de la lengua extranjera mediada por las TIC.

En el segundo encuentro del taller No.1 se practicaron algunos temas básicos que los estudiantes trabajaron el año anterior, ellos tenían la oportunidad de decidir qué temas querían repasar; entre las opciones que había estaba el vocabulario de los colores, animales, profesiones, verbos, etcétera. La mayoría de ellos escogieron los colores y los animales, así que la docente hizo uso de una página de internet llamada *Games to learn English*, donde ellos tenían que adivinar el léxico según frases e imágenes además de pronunciarlo. Por otro lado, en el taller No. 3 de este grado, se procedió a practicar el vocabulario de la rutina diaria en inglés utilizando un link de internet en el cual los estudiantes según una imagen podían indicar a qué acción se refería, todos acertaron en sus respuestas.

Con este tipo de recursos, se pudo evidenciar la funcionalidad de la lúdica a través de las TIC en la enseñanza del inglés. No obstante, las limitaciones se hacen visibles debido a que el contexto de muchos de los participantes de la investigación restringe la fluidez con la que se

pueda trabajar por medio de dichos instrumentos debido a razones como problemas de conectividad y carencia de dispositivos tecnológicos.

*Profe me gustó todo, lo único que no me gusta de estas clases es cuando usted pone videos, porque es que casi no se escucha y se pausa mucho porque mi internet no es muy bueno, me lo comparte una vecina que vive dos casas para allá. (P<sup>#3</sup> GF2 4°)*

A pesar de que el Ministerio de las TIC (2018) proyectó que para el año 2019 los estudiantes colombianos contarían con la conexión a internet necesaria y un computador para propiciar la competitividad y las destrezas en el uso de estas herramientas, se observó que actualmente (año 2020) los inconvenientes de conexión aún están presentes en los hogares y algunos establecimientos educativos, lo cual impide sacar el máximo beneficio de estos recursos.

Desde otro punto de vista, en el último encuentro del taller No. 4 de grado séptimo, se utilizó el juego de la ruleta rusa llamada *Verbs Russian roulette* diseñada para practicar los verbos en inglés de manera evaluativa, en este caso la docente utilizó video llamada por WhatsApp y se comunicó con cada uno de los participantes para hacer el juego entre docente y alumno. Dos de los estudiantes se tardaron un poco en dar las respuestas pero al final lo lograron, un estudiante mencionó que le hubiese gustado más hacer la actividad de manera presencial porque a su parecer, así era menos emocionante. Complementando su opinión en el grupo focal 2 de grado séptimo.

*A mí me gustaron todas las actividades menos la de la ruleta porque me hubiera gustado más que se hubiera hecho en el salón y no por WhatsApp, porque en el salón de pronto es más emocionante, la verdad pensé que iba a ser más dinámico y que iba a trabajar con mis compañeros (P<sup>#1</sup> GF2 7°)*



Imagen 25. Docente explicando la actividad Russian roulette. Fuente: elaboración propia

Esta actividad además reflejó que no es lo mismo hacer un juego con el docente que hacerlo con sus amigos, ya que al estar en el mismo rango de edad y con intereses similares, puede haber una mayor comprensión y actitud frente a lo planteado. Por otra parte, se destacó su predilección por la actividad grupal pero presencial, ya que para los alumnos de este grado, la virtualidad no reemplaza un compartir idóneo con los demás.

#### 4.8. Diferencias en el grado 4° y grado 7° en la categoría Pedagogía

Tabla 7. *Diferencias encontradas en los contextos de la investigación, categoría Pedagogía.*

Diferencias encontradas en los contextos partícipes de la investigación	
Pedagogía	
Grado 4°	Grado 7°
Menor necesidad de acompañamiento docente, gracias al apoyo familiar en el desarrollo de talleres no presenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayor necesidad de acompañamiento docente</li> <li>- Indisposición hacia las prácticas no presenciales y autónomas</li> <li>- Inconformidad con la estrategia de guías de aprendizaje de trabajo en casa</li> </ul>
Empatía por actividades lúdicas individuales y grupales en clase de inglés	Mayor inclinación hacia el encuentro social (actividades grupales)
Virtualidad en el favorecimiento de la disciplina y concentración en clase	Preferencia por la interacción presencial que por la virtualidad en clase de inglés

*Fuente: elaboración propia*

En el momento en que el alumnado hizo las diferentes descripciones acerca de las metodologías utilizadas, se expresaron sobre el tipo de estrategias que ellos preferían, criticando incluso algunas de estas, situación que hizo más notoria en los relatos de los alumnos de grado séptimo.

*Profe con juegos me gusta más, así como parques y dominó, y hagamos otro tiktok, y las manualidades que nos gustan mucho (P<sup>#3</sup> GF1 4°).*

*Sí, eso es verdad, con las guías a veces no es muy bueno porque a veces uno no entiende y hay profesores que uno les pregunta y solamente lo mandan a uno a leer la guía*

(P #1GF1 7°)

En el grado séptimo se percató que la metodología de las guías de aprendizaje es poco estimada por los alumnos, quienes además de no estar acostumbrados a trabajar con esta medida institucional adoptada para continuar el proceso educativo durante la cuarentena, mencionaron sentir poco acompañamiento por parte de algunos docentes, de allí sus críticas a esta estrategia, además de resaltar la necesidad de algo más agradable para ellos, donde el docente sea un guía incondicional. Mientras tanto, en el grado cuarto se adoptaron otras medidas complementarias para continuar el proceso educativo, como asistencia ocasional a clases virtuales, talleres, entre otras; por lo tanto, los estudiantes estaban más familiarizados con estrategias ‘más dinámicas’ implementadas en diferentes asignaturas.

En este sentido, las palabras del alumnado tuvieron similitudes en cuanto a la metodología utilizada en clase presencial, y también permitieron observar algunas diferencias respecto al acompañamiento docente y al uso de estrategias utilizadas para continuar su formación educativa durante la pandemia por el Covid-19. Respecto al grado séptimo, el alumnado resaltó la importancia de la conducción del educador en su adquisición de la lengua extranjera y se evidenció cierta indisposición hacia el desarrollo de guías de aprendizaje, las cuales dependían del trabajo autónomo de cada alumno, obligándolos a hacer eso de otras alternativas que les pudieran ser útiles, lo cual es crucial en un aprendizaje autónomo, puesto que no toda la responsabilidad debe ser del docente, aunque él es quien debe procurar fomentar

prácticas pedagógicas significativas e innovadoras para el estudiante, pero también debe facilitar los medios para que éste también construya su conocimiento.

*Pues estamos aprendiendo con las guías. Yo también me ayudo mucho con el traductor cuando no entiendo y usted a veces nos explica por Whatsapp o nos envía videos explicativos y eso ayuda (P<sup>#5</sup> GF1 7°).*

Por otra parte, en el grado cuarto no se observó esa necesidad del acompañamiento permanente del docente que exigían los alumnos del otro grado, lo cual puede estar ligado en general a que los padres de familia o acudientes suelen estar más pendientes del proceso académico de sus hijos en la educación básica primaria en comparación al nivel de secundaria; en consecuencia se convierten en el apoyo del maestro cuando este no está presente de forma física. Desde este terreno, Lastre, López y Alcázar (2018) manifestaron que la familia juega un papel decisivo en los procesos académicos, no sólo para alcanzar óptimos resultados en aspectos académicos sino también en lo formativo, especialmente desde un marco emocional, porque les permite superar obstáculos de tipo social, cultural y económico, otorgando seguridad y autocontrol emocional en los niños, formando además, hábitos y una disciplina idónea para actuar en comunidad. Frente a esta situación, la experiencia permite ver cómo muchos alumnos que entran en educación básica secundaria se enfrentan a un cambio decisivo en su manera de aprender, en primaria el acompañamiento familiar es más visible, mientras que en secundaria se suele reducir o reemplazar por el docente como eje central de conducción y orientación. Lo anterior, puede influir de manera importante en el desempeño escolar de la asignatura de inglés y de otras áreas de conocimiento.



Desde otro punto de vista, en el grado séptimo se observó mayor inclinación hacia el encuentro social en clase de inglés como lengua extranjera, factor que se reflejó tanto en los encuentros presenciales (antes del comienzo de la cuarentena por el Covid-19) como en los no presenciales, ya que incluso antes de iniciar las actividades, muchos de ellos se anticipaban a solicitar un compañero o equipo de trabajo para desarrollarlas y pedían que fuese algo agradable para ellos; a diferencia del grado cuarto, en el cual a pesar de existir un gusto por las actividades grupales, estas no fueron resaltadas de igual manera y también hubo empatía por aquellas que permitieran el goce y desarrollo individual.

*A mí me gustan más los juegos que usted hacía así como cuando nos ponía en un círculo y que podíamos interactuar con los compañeros. También cuando nos hacía pronunciar bien las palabras y esas cosas me gustaban (P<sup>#1</sup> GF1 7°).*

*Profe que no hayan mesas de grupos sino individual, porque si no se ponen es a charlar y no a trabajar, y que les llame la atención a los que no están haciendo nada, porque uno trata de trabajar. (P<sup>#2</sup> GF1 4°).*

De esta manera, los estudiantes de grado cuarto no hicieron mayor hincapié en la importancia de la interacción social que permiten los juegos, añadiendo que la virtualidad no era de total disgusto para algunos de los participantes, ya que a su modo de ver, las prácticas pedagógicas virtuales les permitían una mejor disciplina en el momento de recibir una clase y tener mayor concentración que en las actividades realizadas de manera presencial. De este modo,

ante el interrogante de cuál era la forma preferida de realizar ejercicios lúdicos en clase de inglés, algunos respondieron;

*Profe virtual, porque cuando uno va a hablar no hay bulla y uno puede hablar sin que lo interrumpen y así lo escuchan a uno y uno escucha a los demás... (P#5 GF2-4°)*

*Pues a mí me gusta estar en el colegio, pero a veces recochan y no me dejan poner cuidado, en cambio así pongo más cuidado (P#1 GF2 -4°).*

Contrariamente, en el grado séptimo, seis de los siete alumnos participantes del grupo focal indicaron su preferencia por el encuentro presencial, resaltando lo mucho que echaban de menos el poder compartir con sus compañeros de clase.

*Yo obvio prefiero presencial porque puedo estar con mis amigos, aprender en grupo en cambio así virtual estamos un poco más solos (P#1 GF2-7°)*

Esto muestra que a pesar de un buen diseño en actividades virtuales, en muchas ocasiones no es posible reemplazar el encuentro con el otro y el compartir de emociones entre pares. En relación a lo anterior, los estudiantes de grado séptimo coincidieron en que apreciaban el uso de juegos en clase de inglés, pero a su parecer trabajar de forma virtual no reemplaza el contacto y la interacción que permite el encuentro presencial y más si se trataba de ejercicios lúdicos.

## CAPÍTULO 5

### PROPUESTA

Los siguientes talleres se realizaron teniendo en cuenta los hallazgos de esta investigación así como las conclusiones de la misma. Frente a estas consideraciones y bajo el propósito de diseñar estrategias pedagógicas en el marco de la lúdica para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se aclara que algunas actividades pueden ser aplicadas de manera presencial o virtual, su intención es fortalecer el qué hacer docente a partir de conocimientos previos del alumnado y de la introducción de nuevos contenidos y vocabulario mediante la lúdica. Por otra parte, es necesario poner de manifiesto que esta propuesta, la cual surge a partir de la estrategia implementada, fue realizada en tiempo de cuarentena por el covid-19 en el año 2020.

Tabla 8. *Características del formato de los talleres lúdico-pedagógicos.*

<b>TALLER No. _____</b> El taller puede tener nombre o numeración
<b>Objetivo:</b> es necesario que el taller tenga un eje o criterio pedagógico, no se trata sólo de un tema del plan curricular, sino de abarcar dimensiones sociales, académicas, culturales y didácticas que se pretendan lograr. También se pueden utilizar verbos como comprender, reconocer, diagnosticar, identificar, etc.
<b>Ejemplo:</b> Diagnosticar el nivel lingüístico de los estudiantes de grado séptimo mediante sus

reacciones personales y sociales en las actividades lúdicas	
<b>Tiempo del taller :</b> se debe indicar el tiempo que duren las actividades (días, horas)	
<b>Componente pedagógico</b>	
<b>Indicadores</b>	
<p><b>Ser:</b> Este aspecto es importante para resaltar los elementos actitudinales y comportamentales que se pretendan reflejar durante el empleo del taller</p> <p><b>Ejemplo:</b> - Valoro las cualidades de mis compañeros - Reconozco la importancia del trabajo en equipo y de compartir con mis compañeros</p>	
<p><b>Saber:</b> En este apartado se espera que se recuerden los saberes previos y se amplíe el aprendizaje, teniendo en cuenta el factor lingüístico y también conocimientos culturales y sociales.</p> <p><b>Ejemplo:</b> Repaso los siguientes temas básicos en inglés para indagar mis saberes previos: <i>alphabet, articles, nouns: animals – objects- numbers, demonstrative and qualifying adjectives, the verbs to be and to have.</i> - Refuerzo mis conocimientos previos y enriquezco mi léxico así como mi apropiación gramatical de algunos temas</p>	
<p><b>Saber-hacer:</b> Aquí se debe evidenciar el aprendizaje que se pretende reforzar o ampliar.</p> <p>Ejemplo: - Comprendo y acato indicaciones simples utilizando lenguaje básico en inglés. - Practico los temas que he repasado y los nuevos a través de actividades lúdicas.</p>	
<b>Descripción de las actividades</b>	
<p><b>Descripción de la actividad No.1</b></p> <p>Este espacio es ideal para nombrar la actividad e ilustrar con imágenes para hacerla más atractiva</p>	<p><b>Tiempo:</b> indicar el tiempo que tome la actividad</p> <p><b>Recursos materiales:</b> se debe aclarar qué recursos materiales se requieren para la implementación del ejercicio</p>

	<p><b>Características:</b> es fundamental especificar las generalidades de la actividad, si es grupal, individual, qué espacio se requiere.</p> <p><b>Pasos:</b> instrucciones a seguir</p>
--	---

*Fuente: elaboración propia*

## TALLERES LÚDICO PEDAGÓGICOS GRADO 4°

Tabla 9. *Taller lúdico pedagógico No 1 - 4°.*

### Taller No. 1

<p><b>Objetivo:</b> Propiciar mediante la comunicación y la observación de su entorno familiar y escolar, actividades que motiven el aprendizaje de nuevos contenidos en inglés y fomenten la participación activa por medio de la transversalización de áreas.</p>
<p><b>Tiempo del taller :</b> dos horas (2h) de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana</p>
<p><b>Componente pedagógico</b></p>
<p><b>Indicadores</b></p>
<p><b>Ser:</b> (Actitud)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa activamente en clase</li> <li>✓ Demuestra una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua extranjera</li> <li>✓ Escucha y ejecuta las instrucciones de manera adecuada</li> <li>✓ Interioriza los conocimientos adquiridos</li> </ul>
<p><b>Saber:</b> (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica y practica el vocabulario adquirido durante las actividades</li> <li>✓ Utiliza adecuadamente el léxico que le es conocido para expresar sus ideas</li> </ul>
<p><b>Saber-hacer:</b> (Evidencia del aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende y ejecuta indicaciones simples que se le dan en inglés</li> <li>✓ Pone en práctica sus conocimientos a través de actividades lúdicas</li> </ul>

## Descripción de las actividades

### Descripción de la actividad No.1

#### Secret pronoun



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/felices-ninos-lindos-chicas-hablan-secreto\\_6354851.htm#page=1&query=ni%C3%B1os%20hablando&position=4](https://www.freepik.es/vector-premium/felices-ninos-lindos-chicas-hablan-secreto_6354851.htm#page=1&query=ni%C3%B1os%20hablando&position=4)

**Tiempo:** 20 minutos (10 minutos por etapa)


**Recursos materiales:** computador (solamente para clase virtual como medio de comunicación), cubo de pronombres armado. Para encuentros virtuales se necesita un computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** Individual y grupal

Esta actividad se puede realizar de manera presencial o virtual. Es una estrategia útil para practicar la formación de oraciones y la sustitución de sustantivos por pronombres y viceversa. Además de fortalecer el trabajo en equipo.


**Pasos:** Antes de iniciar la actividad, los estudiantes deben tener armado su cubo de pronombres. La actividad se puede dividir en dos etapas; la primera en la cual cada estudiante tira su cubo al aire y debe sustituir el pronombre que aparezca por un sustantivo que le pueda corresponder.

La segunda parte de la actividad consiste en conformar equipos de trabajo y elegir un estudiante para ser quien adivine el pronombre secreto. Este debe cerrar sus ojos mientras la docente muestra al resto de los

	<p>participantes el pronombre elegido. Cada estudiante debe hacer una mímica con la cual lo represente y quien está adivinando tendrá solamente 30sg para hallar la respuesta. El ganador será el equipo con mayor número de aciertos.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 2</b></p> <p><b>I see with my little eye</b></p>  <p>Fuente de la imagen: <a href="https://www.freepik.es/vector-gratis/tres-exploradores-diferentes-acciones_1504982.htm#page=1&amp;query=observar&amp;position=18">https://www.freepik.es/vector-gratis/tres-exploradores-diferentes-acciones_1504982.htm#page=1&amp;query=observar&amp;position=18</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Si es clase virtual, se requieren fondos con imágenes de lugares de la naturaleza, computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom. Si es clase presencial requieren imágenes en tamaño grande para poner en un lugar del salón que sea visible.</p> <p><b>Características:</b> la actividad se presta para ser realizada grupal o individual. Es muy útil debido a que se puede adaptar a diferentes temáticas del idioma y no a una en específico, permite repasar el vocabulario aprendido de una manera divertida y fomenta la concentración.</p> <p><b>Pasos:</b> quien dirija la actividad deberá poner en un lugar visible (Zoom o aula de clase) una de las imágenes seleccionadas y hacer que los estudiantes la observen detenidamente para que logren captar los detalles. Por turnos los estudiantes deberán decir en inglés una breve descripción del elemento que observaron y los demás compañeros del salón deberán</p>



	<p>adivinar el elemento del cual se está hablando. El ganador será quien logre adivinar el mayor número de elementos.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Nature bingo</b></p>  <p>Fuente de la imagen:  <a href="https://www.teacherspayteachers.com/Store/Meredith-Anderson-Momgineer">https://www.teacherspayteachers.com/Store/Meredith-Anderson-Momgineer</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Tablero de juego por estudiante o grupo de trabajo, fichas de cada uno de los elementos, recortadas y dentro de una bolsa. Si es clase virtual, se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet, si es presencial no requiere.</p> <p><b>Características:</b> la actividad puede ser realizada individual o en parejas, se recomienda no hacerla grupal pues puede generar distracción entre los estudiantes. Es ideal para practicar el vocabulario relacionado con la naturaleza y fomentar el cuidado de la misma mientras se interactúa con los compañeros.</p> <p><b>Pasos:</b> Después de repartir las tablas de juego, quien oriente la actividad deberá ir sacando una a una las fichas del bingo y a medida que las saca, deberá pronunciar el nombre del elemento y motivar a los estudiantes para que ellos también lo hagan. Quien tenga la tabla de juego completamente tapada será el ganador.</p>

<p><b>Descripción de la actividad No. 4</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Be the fastest</b></p>  <p>Fuente de la imagen:</p> <p><a href="https://www.freepik.es/vector-gratis/chica-sujetando-caja-su-contorno-silueta_9957006.htm#page=1&amp;query=ni%C3%B1os%20corriendo%20&amp;position=43">https://www.freepik.es/vector-gratis/chica-sujetando-caja-su-contorno-silueta_9957006.htm#page=1&amp;query=ni%C3%B1os%20corriendo%20&amp;position=43</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 min</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Si es clase virtual se necesita computador o celular Smartphone, plataforma zoom o Google Meet. Si es clase presencial, se recomienda mover las sillas del aula para abrir un poco de espacio.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se puede hacer virtual desde casa o presencial en el aula. Es muy útil para identificar el vocabulario de un tema específico y motivar la participación activa de los estudiantes.</p> <p><b>Pasos:</b> una vez hayan visto en clase el tema que se desea reforzar, los estudiantes deben estar listos para salir a correr a buscar el elemento que se les pida y traerlo donde el docente, puedes recibir instrucciones como:</p> <p><i>Run and find a jacket</i></p> <p><i>Run and find three elements of the nature</i></p> <p><i>Run and find your favorite toy</i></p> <p><i>Etc..</i></p> <p>De esta manera los alumnos deben ir a buscar rápidamente los objetos con las características de cada instrucción.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 5</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 min</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Si es clase virtual o presencial se requiere parlante, computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> en esta actividad todo el grupo puede participar, no es necesario seguir el orden, sólo se</p>



### Sounds and sounds

Fuente: [https://www.freepik.es/vector-premium/conjunto-metodo-aprendizaje-basico-ninos-lindos-felices\\_5844482.htm#page=1&query=escuchar&posicion=46](https://www.freepik.es/vector-premium/conjunto-metodo-aprendizaje-basico-ninos-lindos-felices_5844482.htm#page=1&query=escuchar&posicion=46)

deben respetar los turnos para hablar, como el hecho de levantar la mano.

**Pasos:** el docente debe pedir a los estudiantes que cierren los ojos y que escuchen los diferentes sonidos que se pondrán. De acuerdo con eso, ellos deben adivinar el lugar de la naturaleza en el cual se encuentran y decirlo a la clase utilizando correctamente las reglas gramaticales del verbo to-be en tiempo presente.

### Descripción de la actividad No. 6

#### Be a magic artist

**Tiempo:** 20 min

**Recursos materiales:** 1/8 de cartulina blanca, 1/8 de papel seda de cualquier color (colores vivos), colbón, un copito, límpido (la cantidad de una tapa de gaseosa).

Si es clase virtual, también se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** esta actividad permite despertar el



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-hecho-mano-ninos-dibujando-pintando-ilustracion\\_6821668.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-hecho-mano-ninos-dibujando-pintando-ilustracion_6821668.htm)

asombro en los estudiantes por medio de una creación artística relacionada con un tema escogido por el docente. Es una excelente opción a realizar como forma de transversalizar dos áreas de conocimiento como lo son el inglés y el arte.

**Pasos:** Primeramente los estudiantes deben pegar únicamente de los bordes el papel seda a la cartulina. Luego, deben sumergir un poco el copito en el límpido y dibujar con suavidad a medida que el docente les da instrucciones del dibujo; poco a poco el dibujo irá apareciendo sobre el papel. Cuando el dibujo esté listo y se haya secado un poco, los estudiantes pueden presentar uno a uno su obra de arte por medio de una breve descripción en inglés utilizando el vocabulario del tema elegido.


*Fuente: elaboración propia*

Tabla 10. *Taller lúdico pedagógico No 2 - 4°.*

## **Taller No. 2**

**Objetivo:** Reforzar la capacidad de atención y escucha activa a través de actividades guiadas que involucren material artístico y movimiento corporal para lograr una correspondencia entre lo que se les indica y lo que hacen.

**Tiempo del taller :** dos horas (2h) de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana

<b>Componente pedagógico</b>	
<b>Indicadores</b>	
<p><b>Ser:</b> (Actitud)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sigue instrucciones simples dadas en inglés</li> <li>✓ Muestra interés por la práctica de conocimientos previos del inglés</li> <li>✓ Disfruta de actividades de movimiento corporal y creación artística</li> <li>✓ Participa activamente y responsablemente en las actividades propuestas</li> </ul>	
<p><b>Saber:</b> (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demuestra sus conocimientos previos por medio de actividades corporales y artísticas</li> <li>✓ Reconoce el vocabulario empleado para recibir instrucciones y ejecutarlas</li> </ul>	
<p><b>Saber-hacer:</b> (Evidencia del aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ejecuta con agilidad las instrucciones que se le dan</li> <li>✓ Manipula materiales artísticos de manera adecuada para crear proyectos de clase relacionados con las temáticas trabajadas.</li> </ul>	
<b>Descripción de las actividades</b>	
<p><b>Descripción de la actividad No.1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pictionary</b></p> 	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> computador o celular Smartphone, plataforma zoom o Google Meet en caso de que sea virtual, hoja de block dividida en 8 partes iguales, lápiz.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se puede realizar de manera individual o en equipos de trabajo (según criterio del docente). El objetivo es practicar vocabulario general utilizando las habilidades artísticas de los estudiantes.</p>

Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/manos-artista-sosteniendo-lapiz-dibujo-retrato-mujer-estilo-dibujos-animados-papel\\_9625573.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/manos-artista-sosteniendo-lapiz-dibujo-retrato-mujer-estilo-dibujos-animados-papel_9625573.htm)

**Pasos:** antes de comenzar la actividad, se debe asignar a los estudiantes una lista de palabras del vocabulario ya conocido para que éstas sean adivinadas a través de dibujos por los compañeros de clase. Por turnos los alumnos deben realizar en la hoja o en el tablero (si es presencial) el dibujo correspondiente a una de las palabras asignadas y sus compañeros deberán adivinarla.

### Descripción de la actividad No. 2




**Rainbow**

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos materiales:** Una hoja de foami blanco, 7 palitos de paleta, témperas o vinilos, pincel, un par de ojitos movibles. Si es virtual también requiere de computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** esta actividad se debe hacer de manera individual y fortalece las habilidades motrices y artísticas de los estudiantes mientras refuerzan el vocabulario relacionado con los colores.

**Pasos:** el docente irá dando poco a poco las instrucciones en inglés del paso a paso a seguir en la actividad, es recomendable que este realice al tiempo la actividad con los niños. Primero deben realizar el dibujo de una nube en la hoja de foami y recortarla, pasarán a pegar los ojos y a dibujar el resto de rasgos faciales que quieran ponerle a ésta. Luego, se orientarán los colores con los cuales irán pintando los palitos de paleta. Cuando estén secos, los estudiantes en pequeños grupos de trabajo irán dando uno a uno la instrucción a sus

<p>Fuente de la imagen:  <a href="https://www.thejoysharing.com/2017/08/popsicle-sticks-rainbow-craft.html">https://www.thejoysharing.com/2017/08/popsicle-sticks-rainbow-craft.html</a></p>	<p>compañeros del orden en el cual quieren acomodar los palitos para formar el arcoíris.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Phonic sounds</b></p>  <p>Fuente de la imagen: <a href="https://www.freepik.es/vector-premium/nino-feliz-escuela_5564497.htm">https://www.freepik.es/vector-premium/nino-feliz-escuela_5564497.htm</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Letras del abecedario recortadas. En caso de ser presencial o virtual se precisa proyector, computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet, uso del recurso virtual de la página web <a href="https://www.baamboozle.com/game/131725">https://www.baamboozle.com/game/131725</a> .</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se hace de manera individual y para que sea más interactiva se realizará de manera virtual. Es una forma de ayudar a afianzar el alfabeto en inglés en los niños.</p> <p><b>Pasos:</b> Si los estudiantes están en clase virtual, es indispensable que cada uno tenga su paquete de letras del abecedario recortadas con anterioridad, si es en clase presencial, el docente llevará al aula el material y lo dispondrá de tal manera que las letras se puedan mover y pegar en el tablero. El docente mostrará las palabras y los alumnos deben pronunciarla y escoger la letra del abecedario que corresponda; luego se hará la corrección de la actividad utilizando la opción que ofrece la página.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 4</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 15 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Se necesita un computador o celular Smartphone, plataforma Zoom o Google</p>



**Simon says**


Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/ayuda-padres-ensena-al-nino\\_5571623.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ayuda-padres-ensena-al-nino_5571623.htm)


Meetsi la actividad se desarrolla de manera virtual.

**Características:** la actividad es individual y permite utilizar el cuerpo como herramienta de aprendizaje del vocabulario relacionado con los movimientos corporales y las partes del cuerpo, además de fomentar el autocuidado y el respeto al cuerpo de los demás.

**Pasos:** El docente dará la instrucción de las acciones a realizar, los estudiantes deben realizar únicamente aquellas que estén acompañadas de la frase '*Simon says*'. La actividad puede estar acompañada de movimientos de quien orienta, de tal forma que se ponga a prueba la capacidad de concentración de los estudiantes.



<p><b>Descripción de la actividad No. 5</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Name three things</b></p>  <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 seasons.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 fruits.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 pets.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 farm animals.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 drinks.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 sports.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 shapes.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 wild animals.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 body parts.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Name 3 vegetables.</div> </div> <p style="font-size: small; margin-top: 20px;">Fuente de la imagen:  <a href="https://www.freepik.es/search?dates=any&amp;format=search&amp;page=1&amp;query=the%20world&amp;sort=popular&amp;type=vector">https://www.freepik.es/search?dates=any&amp;format=search&amp;page=1&amp;query=the%20world&amp;sort=popular&amp;type=vector</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> características de los objetos a mencionar recortadas y guardadas en una bolsa, plataformas virtuales si se realiza de este modo.</p> <p><b>Características:</b> la actividad puede realizarse de forma individual o grupal, y debe ser realizada después de haber explicado cierta cantidad de temáticas de forma que haya mayor cantidad de características y el refuerzo del mismo se vea más evidenciado.</p> <p><b>Pasos:</b> Si es virtual, la persona orientadora será quien saque al azar un papelito con la característica que deben tener los tres objetos a mencionar. Si es presencial, el alumno será el encargado de sacar al azar la característica. Deberá mencionar tres elementos que posean las características que estén escritas. Para hacer más emocionante el juego, se puede dar un aproximado de tiempo no mayor a 10 segundos para dar la respuesta; de esta manera los estudiantes practicarán vocabulario pero también fortalecerán el pensamiento ágil. Ejemplo:</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 6</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Artist challenge</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 minutos o más según el ritmo del estudiante</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Diferentes materiales artísticos (en caso de ser virtual, enviar los materiales previamente a los estudiantes), base para sostener.</p>

 <p>Fuente de la imagen: <a href="https://www.freepik.es/vector-premium/felices-lindos-ninos-ninas-hacen-manualidades-papel_6854077.htm#page=2&amp;position=10">https://www.freepik.es/vector-premium/felices-lindos-ninos-ninas-hacen-manualidades-papel_6854077.htm#page=2&amp;position=10</a></p>	<p><b>Características:</b> lo ideal es hacer la actividad presencial y en pequeños equipos de trabajo para fortalecer el compartir entre los estudiantes. En caso que no sea posible, se hará de forma virtual</p> <p><b>Pasos:</b> Los estudiantes elegirán un hábitat de la naturaleza y lo representarán por medio de una maqueta. La idea es que realicen la actividad en equipo y puedan compartir con los demás sus materiales de trabajo mientras utilizan el idioma inglés para comunicarse por medio de los conocimientos básicos que cada uno tenga.</p> <p>Al finalizar la obra de arte, cada grupo deberá presentar su creación a los demás mencionando en inglés el nombre del lugar, los animales que habitan allí, el clima que se presenta y la mayor cantidad de características que se puedan mencionar acerca de éste.</p>
---	---


*Fuente: elaboración propia*

Tabla 11. *Taller lúdico pedagógico No 3 - 4°.*

### Taller No. 3

**Objetivo:** Utilizar el vocabulario aprendido para dar respuesta a actividades enfocadas en la oralidad y la sana competencia.

**Tiempo del taller :** dos horas (2h) de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana

<b>Componente pedagógico</b>	
<b>Indicadores</b>	
<p><b>Ser:</b> (Actitud)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce la importancia de colaborar en equipo</li> <li>✓ Valora la importancia de escuchar atenta y respetuosamente las indicaciones del docente</li> <li>✓ Ayuda a sus compañeros en la construcción de su aprendizaje</li> </ul>	
<p><b>Saber:</b> (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Relaciona sus conocimientos previos con los siguientes temas: <i>Numbers, food, animals, countries, seasons and weather.</i></li> <li>✓ Fortalece sus aprendizajes mediante actividades lúdicas</li> </ul>	
<p><b>Saber-hacer:</b> (Evidencia de aprendizaje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliza expresiones comunes para responder preguntas en inglés relacionadas con sus conocimientos previos.</li> <li>✓ Representa oralmente situaciones cortas relacionadas con un tema específico.</li> </ul>	
<b>Descripción de las actividades</b>	
<p><b>Descripción de la actividad No.1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Fizz Buzz</b></p> 	<p><b>Tiempo:</b> 10- 15 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> solamente en caso de ser clase virtual se necesitará algún dispositivo electrónico y el uso de una plataforma como Zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> la actividad se debe hacer de forma individual de tal manera que se pueda incentivar la capacidad de concentración y el repaso de los números en inglés.</p> <p><b>Pasos:</b> El docente escogerá uno o varios números para</p>

Fuente de la imagen:  
[https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-dibujos-animados-123-numeros\\_5088444.htm#page=1&position=21](https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-dibujos-animados-123-numeros_5088444.htm#page=1&position=21)

reemplazar por la palabra Fizz o por la palabra Buzz. Se puede utilizar características como números pares, números impares, múltiplos de..., todo dependiendo del nivel de dificultad y aprendizaje que pueda aplicar según el grado de los estudiantes. Ejemplo:

Números pares: One, fizz, three, fizz, five, fizz...

Múltiplos de 2 (fizz) y de 5 (buzz): One, fizz, three, fizz, buzz, fizz, seven ...

### Descripción de la actividad No. 2



**Go fish**

Fuente de la imagen:  
[https://www.freepik.es/vector-premium/feliz-nina-linda-nina-escuchando-musica\\_6854105.htm#page=24&position=33](https://www.freepik.es/vector-premium/feliz-nina-linda-nina-escuchando-musica_6854105.htm#page=24&position=33)

**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos materiales:** Si es presencial, no requiere. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad es individual, y pretende fortalecer la habilidad de escucha y seguimiento de instrucciones de forma rápida.

**Pasos:** el docente deberá decir frases con el encabezado 'Go fish...', seguido por las características del elemento que el estudiante debe reconocer y traer al frente.

*Ejemplo:*

Go fish some fruits – Go fish three green vegetables, etc.

### Descripción de la actividad No. 3

**What's that sound?**

**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos materiales:** Sea virtual o presencial requiere de la utilización de amplificación de sonido y computador o smartphone. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad es individual, y pretende



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/nino-feliz-escuchando-musica\\_5494670.htm#page=45&position=6](https://www.freepik.es/vector-premium/nino-feliz-escuchando-musica_5494670.htm#page=45&position=6)

fortalecer la habilidad de escucha y el vocabulario acerca de los animales.

**Pasos:** el docente deberá poner el sonido de algunos animales y los estudiantes deben adivinar de manera rápida de cuál se trata. Después de esto, deben crear una frase utilizando el vocabulario de los animales y si lo hace de manera adecuada obtendrá doble puntuación.

## Descripción de la actividad No. 2

### Guess who!



**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos materiales:** Si es presencial no requiere material. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad es individual, y pretende fortalecer la capacidad de comunicación de los estudiantes y el vocabulario acerca de los animales.

**Pasos:** Cada estudiante debe pensar en un animal que le llame la atención y hacer una representación corta por medio de la mímica del mismo. No está permitido hablar ni emitir sonidos de ningún tipo.

### Descripción de la actividad No. 5

#### Way to school – B



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/juego-mesa-fondo-regreso-escuela\\_2429070.htm#page=3&query=board+game+boardgame+game+board&position=41](https://www.freepik.es/vector-premium/juego-mesa-fondo-regreso-escuela_2429070.htm#page=3&query=board+game+boardgame+game+board&position=41)

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos materiales:** Tablero de juego, fichas de parques, dado. En caso de hacerse virtual, se necesitará el uso de la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad es ideal realizarla de forma grupal con pequeños equipos de trabajo y cada equipo con sus propios materiales. Se puede plantear para la categoría de preguntas que se desee y según el nivel de dificultad que el docente considere pertinente.

**Pasos:** los estudiantes eligen entre ellos el orden de turnos que tomarán para los lanzamientos. A medida que van avanzando, deberán ir respondiendo preguntas que quien orienta tendrá previamente preparadas. En caso que la respuesta dada sea correcta, el estudiante podrá avanzar a la siguiente ronda, de lo contrario, deberá quedarse un turno más en esa misma casilla y no podrá avanzar.

### Descripción de la actividad No. 6

#### Craft time: Animals!



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-gratis/set-mascaras-animales-carnaval\\_3633633.htm#page=2&query=m%C3%A1scara+de+animales&position=24](https://www.freepik.es/vector-gratis/set-mascaras-animales-carnaval_3633633.htm#page=2&query=m%C3%A1scara+de+animales&position=24)

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos materiales:** Materiales artísticos variados. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad es individual, y pretende fortalecer la habilidad motriz, la creatividad y la práctica del vocabulario de los animales

**Pasos:** los estudiantes deberán realizar una máscara de un animal que les llame la atención usando materiales artísticos y reciclables. Al terminar, deberán usar la máscara hecha y vestirse como el animal que hicieron.

	Luego prepararán una presentación corta donde lo representen y digan su nombre, características físicas, hábitat natural, mientras muestran algunos de los movimientos del mismo tal y como si fueran ellos mismos.
--	---

*Fuente: elaboración propia*

Tabla 12. *Taller lúdico pedagógico No 4 - 4°.*

### Taller No. 4

<b>Objetivo:</b> Emplear algunos recursos web y material artístico para desarrollar contenidos de cultura general por medio del trabajo en equipo.
<b>Tiempo del taller :</b> dos horas (2h) de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana
<b>Componente pedagógico</b>
<b>Indicadores</b>
<b>Ser: (Actitud)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Corrige y retroalimenta a los demás respetuosamente</li> <li>✓ Reconoce la importancia de colaborar en equipo</li> <li>✓ Valora la importancia de la interacción respetuosa con sus compañeros</li> <li>✓ Ayuda a sus compañeros en la construcción de su aprendizaje</li> </ul>
<b>Saber: (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Relaciona sus conocimientos previos con los siguientes temas: <i>Professions, emotions, countries, nationalities, and famous monuments.</i></li> </ul>



- ✓ Fortalece sus aprendizajes mediante actividades lúdicas mediadas por las Tic

**Saber-hacer:** (Evidencia de aprendizaje)

- ✓ Utiliza expresiones comunes para dar a conocer su pensamiento a los demás y comunicarse con sus compañeros.
- ✓ Practica actividades de comprensión oral a través de herramientas audiovisuales

**Descripción de las actividades**

**Descripción de la actividad No.1**



**Online activity: Lyrics training**



Fuente de las imágenes:

<https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-felices->

**Tiempo:** 30 minutos


**Recursos materiales:** proyector, computador, parlantes, y el uso de una plataforma como Zoom o Google Meet.

**Características:** la actividad puede hacerse de forma individual o grupal según criterio del docente o en acuerdo con los estudiantes. Es una excelente actividad para realizar con todo tipo de edades y practicar la habilidad de escucha por medio del uso de canciones.

**Pasos:** El docente propondrá tres opciones de canciones con las cuales considere que los estudiantes pueden ser capaz de trabajar y practicar sus conocimientos. Los niños serán los encargados de elegir la canción que se trabajará, deben completar los espacios en blanco de la canción según lo que escuchen en ella. En caso que no esté bien escrita la palabra que deben completar, el programa no permitirá continuar con la actividad pues ésta debe estar llena correctamente.

Se pueden realizar rondas individuales o grupales y también elegir el nivel de dificultad a trabajar, el cual va



<p>que-leen-libros-escuchan-musica_5564495.htm</p> <p><a href="https://es.lyricstraining.com/play/super-simple-songs/walking-in-the-jungle/Hw0ZDLkENw#b">https://es.lyricstraining.com/play/super-simple-songs/walking-in-the-jungle/Hw0ZDLkENw#b</a></p>	<p>desde principiante hasta experto.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 2</b></p> <p><b>I'm gonna be...</b></p>  <p>Fuente de la imagen:  <a href="https://www.freepik.es/vector-premium/personajes-dibujos-animados-diferentes-profesiones_7027530.htm">https://www.freepik.es/vector-premium/personajes-dibujos-animados-diferentes-profesiones_7027530.htm</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> un octavo de cartulina, palillos de chuzo, elementos para disfrazarse. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> La actividad es individual, y pretende fortalecer la habilidad comunicativa mientras se practica el vocabulario de las profesiones destacando la importancia de los</p> <p><b>Pasos:</b> antes de iniciar la actividad, los estudiantes deben dividir la cartulina en ocho partes iguales y recortarlas. El docente irá mostrando uno a uno ciertos elementos utilizados comúnmente en cierta profesión y ellos deberán adivinar de cuál se trata, después en sus recuadros de cartulina, dibujarán un elemento que use ese personaje pero diferente al que la docente utilizó. Cuando hayan terminado esa parte, los estudiantes pasarán a una etapa de competencia individual en la que mostrarán su agilidad física y mental, pues deben vestirse del personaje que quien orienta les indique. Al final cada uno se vestirá de su profesión favorita y dirá una pequeña frase de lo que esa persona realiza dentro de la sociedad.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 3</b></p> <p><b>I feel, you feel</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Computador, bafle. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o</p>



Fuente de la imagen:  
[https://www.freepik.es/vector-gratis/emociones-jovenes\\_5486234.htm#page=1&query=emotions&position=41](https://www.freepik.es/vector-gratis/emociones-jovenes_5486234.htm#page=1&query=emotions&position=41)

Google Meet.

**Características:** La actividad es en parejas, y pretende fomentar el afecto y el cuidado entre los estudiantes.

**Pasos:** Los estudiantes observarán el tráiler de la película intensamente e irán descubriendo las emociones que allí se presentan. Después, cada uno dramatizará una situación en la que se haya sentido de alguna de esas formas, luego, cada estudiante deberá dramatizar la forma en cómo él o ella hubiese podido ayudar o acompañar en ese momento a su compañero. Al final, cada uno resaltará una cualidad positiva de sus compañeros y cómo se siente estando con ellos.

### Descripción de la actividad No. 3

#### Around the world with a famous!



Fuente de la imagen: [https://www.freepik.es/vector-premium/viajes-turismo-monumentos-famosos-mundo\\_4922219.htm#page=1&query=the%20world&position=3](https://www.freepik.es/vector-premium/viajes-turismo-monumentos-famosos-mundo_4922219.htm#page=1&query=the%20world&position=3)

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos materiales:** Computador, proyector, si es presencial se necesitan las fotos de los monumentos de los países y de las banderas de éstos. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** La actividad puede ser realizada de forma grupal, pero lo ideal es hacerla en pequeños equipos de trabajo. Pretende desarrollar la cultura general de los estudiantes en cuanto a conocimientos de los países.

**Pasos:** se proyectarán fotos de celebridades de nacionalidades diferentes y los estudiantes deberán adivinar sus nombres y su nacionalidad. Después de esto, deberán llevar hasta cada celebridad la bandera correspondiente a su nacionalidad, y finalmente deben

	identificar los monumentos correspondientes a cada país y pegarlos en el lugar adecuado.
--	--

*Fuente: elaboración propia*

## TALLERES LÚDICO PEDAGÓGICOS GRADO 7°

Tabla 13. *Taller lúdico pedagógico No 1 - 7°.*

<b>Taller No. 1</b>
<b>Objetivo:</b> Diagnosticar el nivel lingüístico de los estudiantes de grado séptimo mediante sus reacciones personales y sociales en las actividades lúdicas
<b>Tiempo del taller :</b> máximo tres horas (3h) de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana
<b>Componente pedagógico</b>
<b>Indicadores</b>
<b>Ser:</b> <span style="color: blue;">(Actitud)</span> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa activamente en clase</li> <li>✓ Respeta su turno para hablar y hace silencio cuando el profesor o los compañeros estén hablando</li> <li>✓ Valora las cualidades de sus compañeros</li> <li>✓ Reconoce la importancia del trabajo en equipo al interactuar con sus compañeros</li> </ul>
<b>Saber:</b> <span style="color: blue;">(Saberes previos y ampliación del aprendizaje)</span>

- ✓ Repasa los siguientes temas básicos en inglés para indagar sus saberes previos: *alphabet, articles, nouns: animals – objects- numbers, demonstrative and qualifying adjectives, the verbs to be and to have.*
- ✓ Refuerza sus conocimientos previos y enriquece su léxico así como su apropiación gramatical de algunos temas

**Saber-hacer:** (Evidencia del aprendizaje)

- ✓ Comprende y acata indicaciones simples utilizando lenguaje básico en inglés
- ✓ Practica los temas que ha repasado y los nuevos a través de actividades lúdicas

**Descripción de las actividades**

**Descripción de la actividad No.1**

**Who wants to be a Millionaire**



**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos materiales:** computador, proyector, programa *power point* adaptado para ello, hojas de papel o de cartón, cada una marcadas con las letras A, B, C, D (la cantidad depende del número de estudiantes o de equipos). Tablero o libreta de notas. Si la clase es virtual, se necesita computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** Puede ser individual o grupal.

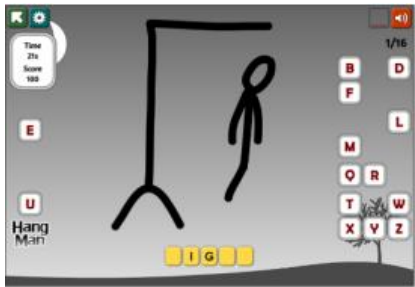
Esta actividad se puede realizar de manera presencial o virtual. Es una excelente estrategia para hacer evaluaciones o para diagnosticar el nivel de los estudiantes mediante preguntas con selección múltiple de cualquier tema. Consiste en realizar el juego de quien quiere ser millonario, el ganador será el que reciba el máximo puntaje, el cual el docente debe ir anotando en el tablero o en su libreta.

Fuente de la imagen: <https://www.slotjava.es>

**Pasos:** Primero los estudiantes deben recortar cuatro pedazos de una hoja de block y marcar cada pedazo con una letra (A, B, C, D). Después se organizan según los grupos o de manera individual. El docente empieza el juego, ellos tendrán las tres ayudas típicas del juego (50-50, llamada telefónica y opinión del público), todos los recursos vienen preparados en el juego. Cada que pasen las preguntas, van sumando puntos los que acierten.

## Descripción de la actividad No. 2

### Hangman




Fuente de la imagen:  
<https://www.gamestolearnenglish.com/hangman/>

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos materiales:** página de internet <https://www.gamestolearnenglish.com/hangman/> tablero o libreta de notas. Si es clase virtual, se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.

**Características:** se recomienda hacer la actividad de manera grupal. Con este ejercicio se puede repasar la pronunciación del alfabeto en inglés y vocabulario en general, la página de internet tiene varias opciones en cuanto al léxico, a su vez se puede diagnosticar el nivel de los estudiantes.

**Pasos:** primero se deben organizar los grupos dependiendo de la cantidad de alumnos, pero la idea es que todos participen y se ayuden mutuamente. Una vez empiece el juego, la idea es cada grupo tenga su palabra diferente, ellos deben decir las letras

	<p>del alfabeto en inglés, en caso de que no adivinen una palabra, pasará a completarla el siguiente grupo. El docente puede darles pistas antes o durante la actividad a partir de preguntas de los alumnos como what is that? What color is that? Is it big or small?.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 3</b></p> <p><b>A compliment to my partner</b></p>  <p>Fuente de la imagen:  <a href="https://www.wikihow.com/Flatter-Girls">https://www.wikihow.com/Flatter-Girls</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> si es presencial no requiere. Si es clase virtual, se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> la idea de esta actividad es practicar el vocabulario de los adjetivos de personalidad y la pronunciación del alfabeto en inglés, y lo mejor será a través de una linda cualidad de algún compañero. Todos deberán participar porque todos querrán escuchar cosas buenas de ellos.</p> <p><b>Pasos:</b> Se puede empezar de dos maneras, los estudiantes deben escribir su nombre en un papel y ponerlo en una bolsa, luego todos deberán sacar de la bolsa un papel con el nombre de otro compañero procurando que no sea el suyo. Después debe pensar en una cualidad de algún compañero en inglés y deletrearle la palabra pronunciando cada letra.  <i>Ejemplo:</i> Laura is t-o-l-e-r-a-n-t.</p>

#### Descripción de la actividad No. 4

#### Run and find ...



Fuente de la imagen: <https://www.freepik.es>

**Tiempo:** 20 min

**Recursos materiales:** internet, computador o celular Smartphone, plataforma zoom o Google Meet, página de internet <https://www.baamboozle.com/> entre otras, según las opciones de la actividad.

**Características:** esta actividad se debe hacer de manera virtual y los estudiantes deben tener ropa cómoda y estar en casa. La idea es que ellos sigan las indicaciones de la docente, como en una especie de *Simon says*.

**Pasos:** una vez hayan visto en clase los adjetivos o sustantivos necesarios para la actividad, los participantes deben conectarse en zoom y tener su cámara lista para seguir las indicaciones. Una vez estén listos, la docente debe darles instrucciones como:

*Run and find something round*

*Run and find something green*



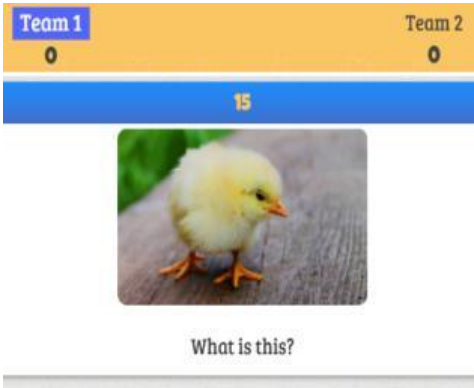
*Run and find some food*

*Run and find some technology*

*Run and find something shiny*

Etc...

De esta manera los alumnos deben ir a buscar rápidamente los objetos con las características de cada instrucción.

<p><b>Descripción de la actividad No. 5</b></p> <p><b>Guess what do I have in my bag</b></p>  <p>Fuente de la imagen: elaboración propia</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 a 15 min</p> <p><b>Recursos materiales:</b> un bolso, y los materiales que el docente considere. Si es clase virtual, también se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.</p>  <p><b>Características:</b> en esta actividad todo el grupo puede participar, no es necesario seguir el orden, sólo se deben respetar los turnos para hablar, como el hecho de levantar la mano.</p> <p><b>Pasos:</b> la idea es que el docente le pregunte a los estudiantes qué objetos tiene en el interior del bolso, y decirles “guess what do I have in my bag”, así los estudiantes deberán practicar el vocabulario que conocen mientras adivinan. Como no habrá orden, deben levantar la mano para pedir la palabra.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 6</b></p> <p><b>1. Animals vocabulary</b></p>  <p>What is this?</p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 min</p> <p><b>Recursos materiales :</b> computador, proyector, páginas de internet:</p> <p><i>Baamboozle:</i> what is this?  <a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a>, <u>y youtube:</u> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCU">Guess the animals sound</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCU">https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCU</a>  <u>g.</u> Si es clase virtual, también se requiere computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.</p>



Fuente de la imagen: <https://www.baamboozle.com/>

## 2. Animals sound: Listen to the sound and guess what is the animal



Fuente de la imagen:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCUg>

**Características:** esta actividad tiene dos partes, la idea es practicar el vocabulario de los animales, algunos adjetivos demostrativos y el verbo *to be* en presente simple, además de practicar la pronunciación. Se puede hacer de manera presencial o no presencial.

**Pasos:** Se debe dividir el grupo en varios equipos, máximo cuatro, pero la idea es que todos participen. Una vez estén listos, se empezará con la actividad No. 1, en la cual se utiliza la página web <https://www.baamboozle.com/>, allí hay varias tarjetas con números, ellos deberán escoger un número e inmediatamente les saldrá la imagen de un animal, cuyo nombre deben decir en inglés. Si lo dicen bien ganan puntos, de lo contrario, pasa la oportunidad al otro grupo.

Una vez terminen este ejercicio, deben pasar al número 2, para el cual se utiliza el siguiente video de *youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCUg>, esta vez los equipos deberán adivinar el nombre de los animales a partir del sonido que escuchen.

*Fuente: elaboración propia*

**Tabla 14.** Taller lúdico pedagógico No 2 - 7°

## Taller No. 2

<b>Objetivo:</b> reconocer la importancia de la inteligencia emocional y de la cultura general a través de expresiones y descripciones lúdicas en inglés	
<b>Tiempo del taller :</b> tres horas de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana	
<b>Componente pedagógico</b>	
<b>Indicadores</b>	
<b>Ser:</b> (Actitud)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Valora la importancia del manejo emocional en el entorno familiar y social</li> <li>✓ Observa respetuosamente las intervenciones de sus compañeros</li> <li>✓ Integra a sus familiares en su formación educativa</li> <li>✓ Participa activamente y responsablemente en las actividades propuestas</li> </ul>	
<b>Saber:</b> (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliza sus experiencias y conocimientos preexistentes y los relaciona con los siguientes temas: <i>adjectives for making descriptions (feelings and emotions, personality), verb to be, places, some verbs to indicate common reactions, professions, countries and cities around the world.</i></li> <li>✓ Reconoce verbos relacionados con las reacciones frecuentes según estados anímicos</li> </ul>	
<b>Saber-hacer:</b> (Evidencia del aprendizaje)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresa sus emociones, reacciones, rasgos de personalidad y estados de ánimo propios y de los demás mediante oraciones básicas en inglés</li> <li>✓ Describe lugares, personas cercanas o famosas y objetos en inglés</li> </ul>	
<b>Descripción de las actividades</b>	
<b>Descripción de la actividad No.1</b>	<b>Tiempo:</b> 10 minutos
<b>Catchy songs</b>	<b>Recursos materiales:</b> computador o celular Smartphone, parlantes, plataforma zoom o Google



Fuente de la imagen:

<https://www.youtube.com/watch?v=K8o8LFKU3S4>

Meet en caso de que sea virtual, canciones en inglés o melodías que se puedan poner de fondo según el sentimiento. Ejemplo: *In love* = canción “Perfect” de Ed Sheeran, *Sad* = canción “All by my self” de Celine Dion, *Happy*= canción “happy” de Pharrell Williams, *relaxed*= canción “could you be loved” de Bob Marley.

**Características:** esta actividad se puede realizar de manera individual o en equipos de trabajo (según criterio del docente). El objetivo es hacer una mímica según un sentimiento o emoción unido al ritmo de una canción.

**Pasos:** primero que todo, el docente debe asignar a los estudiantes o a los equipos de trabajo un sentimiento o emoción en inglés. Después, les indica que cuando él les ponga de fondo una canción, deben representar o hacer mímica de ese sentimiento, mientras que los demás compañeros de clase deben adivinar cuál es el estado de ánimo de los que están representando dicha emoción. Una vez adivinen, debe continuar otro estudiante o equipo de trabajo.

**Descripción de la actividad No. 2**

**Feelings and reactions**

**Tiempo:** 15 minutos

**Recursos materiales:** Si es presencial, sólo requiere del tablero y marcador. Si es virtual, computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet.



Fuente de la imagen: <https://www.amazon.es/Feelings-lift-flap-emotions-About/dp/1526381540>

**Características:** esta actividad se puede hacer individual y con participación voluntaria de los alumnos. Se pretende que los estudiantes hablen de los sentimientos y emociones en inglés y sus reacciones comunes e ideales.

**Pasos:** Una vez los estudiantes tengan conocimientos previos sobre el tema, el docente pide que un alumno participe voluntariamente, divide el tablero y escribe en un lado “common reaction” (reacción común) y en el otro “ideal reaction” (reacción ideal) y en el medio escribe “When I am...” (Cuando estoy...). El docente dice “when I am + un sentimiento o emoción” y debe explicarle al alumno que él se encargará de representar con mímica la acción que él le diga en secreto, y los demás estudiantes deberán adivinar cuál es el verbo y completar la frase, ejemplo, “When I am in love, I jump” y deben decirle al compañero que se ubique ya sea en *common reaction* or *ideal reaction*. Si la reacción es negativa, ellos deberán decirle cuál debe ser la ideal. Ejemplo: *When I am angry, I throw things = the ideal reaction is to be calm, to breathe, to count to ten.*


Otras ideas:

When I am sick, I sneeze and cough

When I am scared, I shout

When I am sad, I cry

When I am happy, I clap my hands

	<p>When I am hungry, I yawn</p> <p>When I am relaxed, I whistle</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 3</b></p> <p><b>My precious object</b></p>  <p>Fuente de la imagen:  <a href="https://www.siglonuevo.mx/nota/1958.objetos-de-apego">https://www.siglonuevo.mx/nota/1958.objetos-de-apego</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Si es presencial, los estudiantes deberán llevar un objeto que les guste mucho. Si es virtual, se precisa computador o celular Smartphone y la plataforma Zoom o Google Meet (igualmente los estudiantes deben presentar el objeto que aprecien).</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se hace de manera individual y para que sea más lúdica se puede realizar de manera virtual, ya que los estudiantes deberán buscar en su residencia algún objeto que les guste mucho.</p> <p><b>Pasos:</b> si los estudiantes están conectados desde casa, el docente debe indicarle que busquen en menos de dos minutos un objeto que les guste mucho. Una vez lo presenten en cámara, deben describirlo.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 4</b></p> <p><b>Get someone or my pet to the camera</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> la idea es hacer la actividad virtual, por lo tanto se requiere computador o celular Smartphone, plataforma Zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> la actividad es individual y debe</p>



Fuente de la imagen: <https://www.freepik.es/>

realizarse desde casa. La idea es que los estudiantes integren a sus familiares y practiquen expresiones para describir e identificar a alguien.

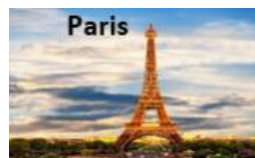
**Pasos:** el docente les indica a los estudiantes que tienen menos de dos minutos para buscar a un miembro de la familia o a la mascota. Si se encuentra solo en casa debe buscar una foto de algún familiar. Una vez estén listos, deben mostrarlos en pantalla y hablar de esa persona o mascota, diciendo qué profesión tiene, cómo es su personalidad, etc.

### Descripción de la actividad No. 5

#### Discover the place



Fuente de la imagen: <https://www.ixigo.com/>



**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos materiales:** hojas de block con descripciones y fotos impresas, y pegamento. Esta actividad puede realizarse de manera virtual (haciendo llegar el material a las casas de los estudiantes o utilizando presentaciones en las plataformas Zoom o Google Meet).

**Características:** lo ideal es realizar esta actividad de manera presencial, en la que los estudiantes puedan trabajar en equipos de dos o máximo tres estudiantes. En caso de que sea un grupo poco numeroso, se puede realizar de forma individual. Se pretende que ellos realicen comprensión de lectura a partir de textos cortos y peguen a un lado la imagen correspondiente a cada descripción.

**Pasos:** los estudiantes o los equipos de trabajo

tienen una hoja con diferentes descripciones de lugares, no obstante deben prestar atención a las palabras claves y adjetivos más relevantes para encontrar el lugar; cuando estén seguros deben pegar a un lado la foto del lugar que corresponda. El primer grupo en terminar es el ganador.

Ejemplo:

This place is one of the most famous cities around the world. It has a big tower visited for millions of tourists each year. It is a romantic and historical city. It's many people's dream.



### Descripción de la actividad No. 6



Fuente de la imagen: elaboración propia

**Tiempo:** 20-30 minutos

**Recursos materiales:** tablero de juego, fichas y dados. En caso de que sea virtual se puede hacer llegar el material a la residencia del estudiante o utilizar presentaciones en las plataformas Zoom o Google Meet.

**Características:** lo ideal es hacer la actividad presencial y en equipos de trabajo. Es un juego de mesa, por lo tanto, los estudiantes deberán organizarse de tal forma que puedan interactuar.

**Pasos:** primero se debe dividir el grupo en equipos de trabajo, máximo cuatro estudiantes por tabla, después se le entrega un dado y las fichas necesarias para el grupo. Todos deben empezar en *Start* y lanzar el dado, según el número al que

<p><b>WHAT DO YOU KNOW ABOUT.....?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paris</li> <li>2. The Amazon</li> <li>3. The United States of America</li> <li>4. Move two spaces</li> <li>5. The coronavirus</li> <li>6. Computers</li> <li>7. Dogs</li> <li>8. The ocean</li> <li>9. Cars</li> <li>10. Go back one space</li> <li>11. You get one extra point</li> <li>12. Teachers</li> <li>13. The Cinema</li> <li>14. Move one space</li> <li>15. Bogota</li> <li>16. Will Smith</li> <li>17. Maluma</li> <li>18. You lose one point</li> <li>19. Gabriel Garcia Marquez</li> <li>20. The English language</li> </ol> <p>Fuente de la imagen: elaboración propia</p>	<p>llegue, debe responder una pregunta, en la cual debe describir un lugar, objeto, animal o persona mínimo con tres adjetivos y complementando con aspectos como la profesión, el lugar donde se ubica, etc. En caso de que no sepa, debe decir la expresión “<i>I don’t know</i>” y retroceder los espacios que avanzó antes de esa pregunta.</p> <p>Ejemplo:</p> <p><b>What do you know about Paris?</b></p> <p><b>Paris:</b> Paris is a city, it’s the capital of France, and it is beautiful, mysterious and romantic</p>
--	--

Fuente: elaboración propia

**Tabla 15.** Taller lúdico pedagógico No 3 - 7°.

### Taller No. 3

**Objetivo:** Tomar conciencia del trabajo en equipo en clase de inglés al practicar la escucha y la retroalimentación entre pares y con el docente

**Tiempo del taller :** tres horas de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana

**Componente pedagógico**

**Indicadores**



**Ser:** (Actitud)

- Corrige y retroalimenta a los demás respetuosamente
- Reconoce la importancia de colaborar en equipo
- Valora la importancia de escuchar atenta y respetuosamente las indicaciones del docente
- Ayuda a sus compañeros en la construcción de su aprendizaje

**Saber:** (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)

- Relaciona sus conocimientos previos con los siguientes temas: *Prepositions of place, expressions for giving and asking for directions, places in the city, question word= where, verb to be to locate, countries, famous monuments and capital cities.*
- Fortalece sus aprendizajes mediante actividades lúdicas

**Saber-hacer:** (Evidencia de aprendizaje)

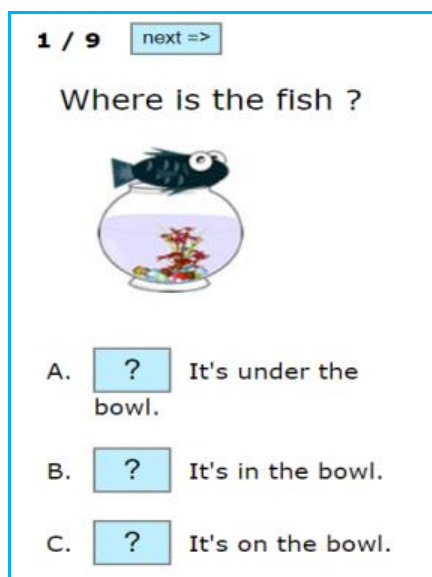
- Utiliza expresiones comunes para dar o pedir direcciones en inglés e indicar la ubicación de lugares, animales, cosas y personas.
- Comprende oralmente indicaciones para ubicar en el espacio

**Descripción de las actividades**

**Descripción de la actividad**


No.1

**Game : prepositions of place**



1 / 9 next =>

Where is the fish ?



A.  ? It's under the bowl.

B.  ? It's in the bowl.

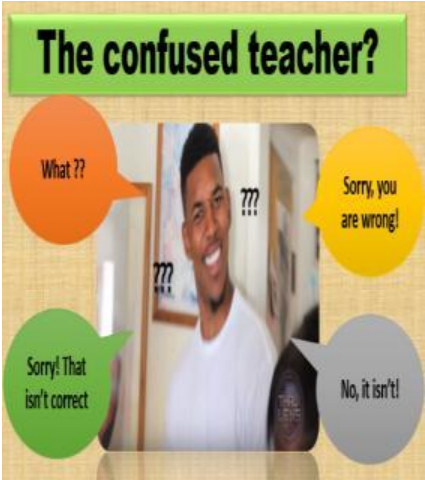
C.  ? It's on the bowl.


**Tiempo:** 10- 15 minutos

**Recursos materiales:** internet, computador, proyector, página de internet:

<https://agendaweb.org/exercises/grammar/prepositions/place-1> . En caso de que sea presencial, se deben utilizar también plataformas como zoom o Google Meet.

**Características:** la actividad se puede hacer grupal, o con estudiantes que quieran participar voluntariamente. La idea de esta actividad es practicar las preposiciones de lugar en inglés, utilizando la página de internet agenda.web.org, la cual tiene varios ejercicios lúdicos para practicar esta temática.

<p>Fuente de la imagen: <a href="https://agendaweb.org/">https://agendaweb.org/</a></p>	<p><b>Pasos:</b> una vez el docente proyecte los juegos, pueden pedirle a algún estudiante que voluntariamente participe en esta actividad, diciendo cuál es la letra la respuesta correcta de cada ejercicio, el resto del grupo podrá ayudarlo en caso de equivocación, pero quien quiera colaborarle a su compañero, debe levantar la mano primero para evitar que todos hablen al mismo tiempo.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 2</b></p> <p><b>The confused teacher</b></p>  <p>Fuente de la imagen: elaboración propia</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Si es presencial, no requiere. En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> La actividad es individual, pero no requiere orden de intervención, es decir que los estudiantes pueden levantar la mano y participar voluntariamente. Sería idóneo que ellos hagan el ejercicio de saber escuchar y saber corregir a otros respetuosamente durante el ejercicio.</p> <p><b>Pasos:</b> el docente deberá decir frases que tengan algún error de conocimiento sobre cultura general y los estudiantes deberán corregirlo de una manera respetuosa, utilizando expresiones para indicar equivocación y decir el enunciado de forma correcta.</p> <p><i>Ejemplo:</i></p> <p>The capital of Australia is Bogota  The capital of USA is Paris  The Eiffel Tower is located in Spain  The Big Ben is located in New York  The Taj Mahal is located in Egypt</p>

	<p>The capital of Germany is Madrid</p> <p><i>Expresiones:</i></p> <p>Sorry, you're wrong</p> <p>I'm afraid that's not correct</p> <p>I think you're wrong</p> <p>No, it isn't correct, sorry...</p>
<p><b>Descripción de la actividad No.3</b></p> <p><b>Where is your teacher?</b></p>  <p>Fuente de la imagen: elaboración propia</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> presentación en diapositivas, Computador, proyector. O en caso de que sea virtual, se pueden utilizar plataformas como zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se puede desarrollar en grupo, pero los estudiantes deberán participar voluntariamente levantando la mano.</p> <p><b>Pasos:</b> el docente presenta diapositivas donde él (u otra persona) aparezca en varios lugares del mundo, países, monumentos y ciudades (las imágenes se deben organizar previamente con algún programa o aplicación digital). Luego, los estudiantes deberán indicar o adivinar dónde se encuentra su profesor y decir qué saben de ese lugar.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 4</b></p> <p><b>Imagine, listen and draw</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 15-20 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> hoja de papel, lápiz, borrador. En caso de realizar la actividad virtualmente, se debe utilizar también una plataforma como zoom o Google Meet.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se debe desarrollar de forma grupal. Los estudiantes deberán hacer un dibujo pero con la condición de escuchar atentamente las indicaciones del docente, quien los guiará con el vocabulario necesario y con las preposiciones de lugar.</p>



Fuente de la imagen: elaboración propia

**Pasos:** primero que todo, todos los alumnos deben tener en mano los materiales necesarios. Cuando estén listos, el docente debe indicarle qué deben dibujar, de qué tamaño y en qué lugar. Ejemplo: *There is a rainbow above the sheet, under the rainbow, there is a boy, on the right of the boy, there is a house, in front of the boy, and there is a dog. On the left of the boy, there is a tree, on the tree, there is a bird. Behind the house, there is a flower.*

**Descripción de la actividad No. 5**

**Guide my classmate**

Fuente de la imagen: elaboración propia

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos materiales:** mapa de una ciudad (como el de la imagen de la columna izquierda), dos fichas de parques. En caso de que sea virtual, es necesario hacer llegar el material y utilizar las plataformas zoom y Google Meet.

**Características:** lo ideal es realizar esta actividad en equipos de trabajo de dos integrantes. El objetivo es practicar las expresiones para dar o pedir direcciones en inglés, el éxito de la actividad dependerá del buen entendimiento entre pares.

**Pasos:** Primero que todo, los estudiantes deben formar grupos de dos (máximo tres) integrantes. Cada grupo, debe tener su tabla con un mapa de una ciudad y dos fichas. Una vez estén listos, el docente le dice a un solo integrante del grupo a dónde debe llevar a su compañero y desde qué punto debe iniciar, pero con la condición de no decirle al otro compañero cuál es el destino, sólo podrá guiarlo utilizando las expresiones aprendidas en clase y trabajando en equipo.

--	--

*Fuente: elaboración propia*

Tabla 16. Taller lúdico pedagógico No 4 - 7°.

#### Taller No. 4

<b>Objetivo:</b> Realizar actividades para promover acciones de organización y cuidado personal	
<b>Tiempo del taller :</b> tres horas de clase que equivalen a la intensidad horaria de la asignatura de inglés por semana	
<b>Componente pedagógico</b>	
<b>Indicadores</b>	
<b>Ser:</b> (Actitud)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce la importancia del cuidado personal en su diario vivir</li> <li>✓ Valora la importancia de la organización de sus tareas diarias como parte del compromiso con su formación integral</li> <li>✓ Participa activamente en las actividades propuestas por el docente</li> </ul>	
<b>Saber:</b> (Saberes previos y ampliación del aprendizaje)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce expresiones para hablar de su rutina diaria en inglés</li> <li>✓ Recuerda las siguientes temáticas en inglés: daily routine verbs, the time, numbers, days of the week.</li> </ul>	
<b>Saber-hacer:</b> (Evidencia de aprendizaje)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hace uso de expresiones para hablar de su rutina diaria en inglés</li> </ul>	
<b>Descripción de las actividades</b>	
<b>Descripción de la actividad No.1</b>	<b>Tiempo:</b> 20-30 minutos
<b>Organize the time</b>	<b>Recursos materiales:</b> un reloj de cartulina o de foami.



Fuente de la imagen: elaboración propia

En caso de ser virtual, se deben utilizar plataformas como zoom o Google Meet.

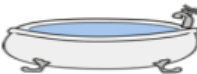
**Características:** Esta actividad puede desarrollarse de manera individual o en grupos de dos personas. La idea es que cada alumno o el equipo tenga un reloj y organicen las manecillas según la hora que indique el docente y luego harán el ejercicio entre pares.

**Pasos:** cuando cada estudiante o pareja tenga su reloj, la idea es que el docente diga una hora y ellos organicen las manecillas del reloj; los primeros en terminar obtienen puntos. Después, deben jugar entre ellos. La idea es que uno de ellos diga una hora y su compañero organice las manecillas del reloj, y viceversa.

### Descripción de la actividad No. 2

#### Guess what the actions is

1 / 16



A.  brush my teeth  
B.  have a bath  
C.  comb my hair  
D.  have a shower

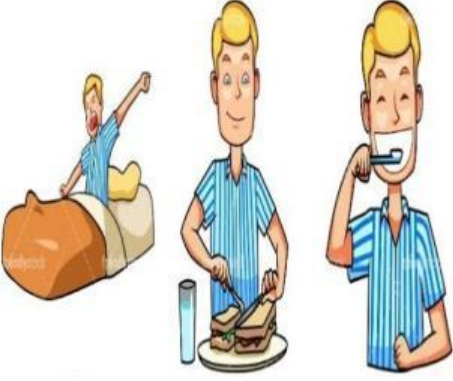

Fuente de la imagen: <https://agendaweb.org/>

**Tiempo:** 10-15 minutos

**Recursos materiales:** computador, internet, sitio web: <https://agendaweb.org/vocabulary/daily-routines-exercises.html>.

**Características:** esta actividad se puede llevar a cabo de forma grupal, pero los estudiantes deberán levantar la mano para participar. El fin de la actividad es practicar el vocabulario de la rutina diaria en inglés, principalmente de los verbos que hayan aprendido.

**Pasos:** una vez el docente proyecte los juegos, pueden pedirle a algún estudiante que voluntariamente participe en esta actividad, diciendo cuál es la letra la respuesta correcta de cada ejercicio, el resto del grupo podrá ayudarlo en caso de equivocación, pero quien quiera colaborarle a su compañero, debe levantar la mano primero para evitar que todos hablen al mismo

	<p>tiempo.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No.3</b></p> <p><b>My daily routine in live</b></p>  <p>Fuente de la imagen: <a href="https://friendlystock.com/">https://friendlystock.com/</a></p>	<p><b>Tiempo:</b> 15 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> lo ideal es hacer este ejercicio de manera virtual, ya que si los estudiantes están en casa podrán preparar objetos como cepillo de dientes, peine, saco, algún alimento, un plato, cuchara, un bolso, etc.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad se puede desarrollar de manera virtual preferiblemente, sin embargo, en caso de realizarla de manera presencial, se le puede pedir a los estudiantes que lleven objetos reales que estén relacionados con la actividad de la clase (también conocida como <i>realia</i>), puesto que deberán hacer mímica según los verbos de la rutina en inglés.</p> <p><b>Pasos:</b> Los estudiantes deberán escuchar atentamente las indicaciones del docente quien dirá una acción de la rutina diaria en inglés y ellos deberán representar la acción haciendo mímica y utilizando los objetos que han preparado. Los primeros en realizar la acción, ganan puntos.</p>
<p><b>Descripción de la actividad No. 4</b></p> <p><b>Verbs Russian roulette</b></p> 	<p><b>Tiempo:</b> 20-30 minutos</p> <p><b>Recursos materiales:</b> ruleta con imágenes de los verbos de la rutina diaria.</p> <p><b>Características:</b> esta actividad es mejor realizarla de manera presencial formando equipos de trabajo en el aula de clase máximo de cuatro personas. El objetivo es practicar los verbos de la rutina diaria, y la hora en inglés, también construir frases.</p> <p><b>Pasos:</b> cada equipo de trabajo debe tener una ruleta. Después los estudiantes deben girar la flecha y en la</p>



Fuente de la imagen: elaboración propia	imagen que se detenga, deben decir el verbo en inglés y decir una frase como “ <i>I do my homework on weekends</i> ”, “ <i>I take a shower at 6:15</i> ”, etc. Cada respuesta afirmativa suma puntos, y quien no sepa algún verbo, debe esperar nuevamente su turno.
<p><b>BIBLIOGRAFÍA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Games to Learn English. Tomado de: <a href="https://www.gamestolearnenglish.com">https://www.gamestolearnenglish.com</a></li> <li>● Agenda Web. Tomado de: <a href="https://agendaweb.org">https://agendaweb.org</a></li> <li>● Baamboozle. Tomado de: <a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a></li> <li>● Mister Teach (2019) Guess the Animal Sound Game/ Animal Sounds Quiz. Tomado de: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCUg">https://www.youtube.com/watch?v=Qd6wZHUDCUg</a>.</li> <li>● Easy ESL Games (2020), ESL Games for Online Classes, 10 Easy Games For Online Zoom Classes. Tomado de: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0yIUGa2VB4w">https://www.youtube.com/watch?v=0yIUGa2VB4w</a></li> </ul>	

*Fuente: elaboración propia*



## **CAPÍTULO 6**

### **CONCLUSIONES**

Gracias a la información obtenida en el trabajo de campo (talleres y grupos focales) y al análisis de resultados, fue posible comprender las relaciones de la lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de la I.E. Siete de Agosto y grado séptimo de la I.E. Fray José Joaquín Escobar, asimismo la hermenéutica en su carácter comprensivo e interpretativo brindó la posibilidad de hacer dicho análisis. De esta manera, los objetivos específicos fueron un soporte fundamental en este proceso. Por ejemplo, gracias a los argumentos y detalles que brindaron los participantes de los grupos focales y a los apuntes generados a partir de la experiencia de los talleres, fue posible describir las prácticas que se generan a partir de la integración de la lúdica en clase de EFL; información que fue clasificada en matrices de categorización que permitieron profundizar en cada categoría.

Por otra parte, gracias a la hermenéutica en el análisis del discurso de las intervenciones en los grupos focales, los cuales se miraron desde elementos lingüísticos tales como la semiótica y la pragmática, además de interpretar las circunstancias que acontecían durante la aplicación de los talleres, se logró identificar los sentidos que los estudiantes le dan a las actividades de la estrategia implementada para la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Una vez se analizó la información y se obtuvieron los resultados, se dio paso a la elaboración de la propuesta con miras a diseñar estrategias pedagógicas en el marco de la lúdica en clase de EFL. Se resalta que los resultados obtenidos fueron fundamentales para mejorar la estructura y elaboración de las actividades que componen los talleres teniendo en cuenta las planeaciones iniciales que equivalían al instrumento aplicado. En este orden de ideas y dado el logro de los objetivos planteados, se describieron e identificaron los factores más relevantes de la presente investigación en el marco de la lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en mención.

Primero que todo la lúdica consiste en una práctica innovadora e interactiva en la pedagogía del inglés, la cual se manifiesta a través de ejercicios dinámicos que inciden positivamente en el interés y la disposición del alumnado en clase de EFL en grado cuarto y séptimo, ya que se convierte en un elemento que funciona asertivamente para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los aprendidos, y no sólo desde el ámbito lingüístico, sino también desde el social, afectivo y cultural; logrando a su vez una transversalización con otras áreas de conocimiento al fortalecer relaciones interpersonales que permiten un ambiente ameno y de sana convivencia.

Adicionalmente, el juego como actividad lúdica produce un estado de comodidad y placer en el entorno educativo, lo que hace sobresalir su condición natural de diversión y regocijo, lo cual beneficia el estado de ánimo de los educandos, creando en ellos expectativas positivas frente al aprendizaje del inglés. De este modo, la buena disposición cumple un papel fundamental porque permite desligar el tabú de que aprender inglés es un reto difícil, convirtiéndolo en un

elemento llamativo a través del juego en los contextos en mención, ya que según los participantes, a través de la estrategia implementada se contribuyó significativamente a su desempeño cognitivo.

Por otra parte, el juego como aptitud innata en el ser humano, tiene una propiedad socializante, de esta manera, no es posible separar la relación estrecha que poseen la sociedad, el juego y la cultura. Así, la cultura forma al sujeto y el sujeto por medio de las acciones lúdicas forma también la propia cultura. Esta condición se reflejó en ambos grados, en los cuales se apreciaban los trabajos en equipos, principalmente en los educandos del grado séptimo, quienes sostenían que la lúdica es mejor cuando permite la interacción entre pares académicos, lo que crea en ellos un mejor disfrute, comunicación y desarrollo de habilidades comunicativas para desenvolverse en comunidad.

Por otro lado, los estudiantes de grado cuarto también apreciaron el potencial socializador de la lúdica pero resaltaron también las actividades de carácter autónomo, para ellos, realizar juegos educativos de forma individual también fue una característica positiva, porque les inculca valores de independencia, respeto y desarrollo personal; además de fomentar buenos hábitos y disciplina en su relación y exploración del mundo y las diversas representaciones implicadas en él. En este mismo terreno, se resaltó la funcionalidad del modelo PERMA unida al factor lúdico para el aprendizaje de una lengua extranjera, donde se afirmó que el bienestar del alumno es indispensable en la adquisición de conocimientos.

Desde otra concepción, el juego también posibilita conocer los intereses de los aprendices, pero ello no implica que todas las actividades lúdicas sean del gusto o preferencia de todos los integrantes del aula de EFL. Esto quiere decir, que al tratarse de personas diferentes, los centros de atracción, las aptitudes y actitudes pueden variar, por lo tanto es imprescindible diseñar los ejercicios apropiados adaptados al contexto de cada etapa escolar.

Bajo la mirada contextual de los alumnos participantes de esta investigación, se observó que en ambos grados hay un alto nivel de preferencia hacia los ejercicios lúdicos que brinden la posibilidad de movimiento y expresión corporal. Sin embargo, se resaltó una diferencia en la predilección de otro tipo de juegos, los estudiantes de grado cuarto mencionaron sentir mayor inclinación hacia las destrezas manuales, mientras que los de grado séptimo optaron por las actividades que implicaran agilidad mental, lo que permitió considerar que algunos factores como el nivel escolar, la edad, aspectos biológicos y psicológicos pueden condicionar las tendencias hacia el juego.

A partir del enunciado anterior, sobresale el papel del docente como un ente motivador indispensable en el proceso lúdico en clase de inglés, ya que el maestro se convierte en un facilitador de conocimientos y en un formador de experiencias vitales en la formación sus alumnos, teniendo en cuenta el ritmo e intereses de los mismos. Por ende, es preciso planear actividades extras y escuchar la voz de los educandos, cuyos aportes pueden ser valiosos para aplicar juegos pedagógicos en clase, evitando al máximo una estigmatización de la lúdica como fuente de indisciplina, visto que los momentos de desorden se pueden presentar, sin embargo lo importante es la reacción que permita solucionar las conductas negativas que se apartan del

objetivo pedagógico. Desde este factor, se remarca la importancia de mediar la estrategia lúdica por medio de reglas o normas que trasciendan en el proceso de autorregulación de las emociones.

Desde otra perspectiva, el acompañamiento familiar fue más notorio en grado cuarto que en grado séptimo, razón por la que este último destacó la necesidad de una constante conducción docente en procesos académicos, lo que cuestionó el efecto que esto conlleva en la formación integral de los educandos.

Finalmente, las TIC como herramientas lúdicas en la pedagogía del inglés representan un complemento importante en la utilización de elementos modernos e innovadoras que hacen parte de nuestra realidad, estas posibilitan beneficios académicos que permiten integrar juegos mediante plataformas virtuales, sitios web diseñados con este propósito y dispositivos tecnológicos. Sin embargo, pese a su utilidad, se limita a la realidad contextual del alumnado. Además los alumnos de grado séptimo manifestaron tener más empatía por las actividades lúdicas unidas al encuentro presencial, mientras que en el grado cuarto se resaltó la virtualidad como facilitador de disciplina y concentración.

## CAPÍTULO 7

### RECOMENDACIONES

A pesar de la utilidad de la estrategia lúdica en clase de inglés como lengua extranjera, es importante tener presente las preferencias del alumno frente a cierto tipo de actividades, lo que implica tener un plan B al emplear diferentes recursos de esta índole. Esto conlleva a tener en cuenta que hay diferentes estudiantes, por lo tanto son diferentes gustos, estilos, formas de ser y esto puede incidir en sus preferencias y en su motivación hacia algunos juegos.

Se remarcó que algunas de las actividades planteadas pueden ser provechosas para ejercicios de psicoorientación escolar, por ejemplo la actividad que se realizó en grado séptimo, en la cual los educandos debían presentar un objeto en cámara que apreciaran mucho y describir el porqué era importante para ellos. Esto podría mirarse desde rasgos de personalidad o situaciones emocionales, por ende, es interesante indagarlo desde otro enfoque.

Por otro lado, se recomienda indagar hasta qué punto la falta de acompañamiento familiar puede afectar la formación educativa y personal de un estudiante así como su interés por las actividades lúdicas.

Asimismo, se propone profundizar más si el factor de extra-edad de muchos contextos escolares de nuestro país, especialmente en la educación pública, puede afectar o no la

disposición de los alumnos frente al juego. Por ejemplo, indagando sus necesidades, expectativas y estado de ánimo en caso de rechazo hacia este.

Es preciso evitar situaciones de indisciplina cuando se ejecuten juegos en clase de EFL, por lo tanto, la lúdica como estrategia pedagógica debe estar mediada por normas que permitan un mejor aprovechamiento de la misma, tales como evitar rutinas donde todo el grupo hable al mismo tiempo, lo cual, según algunos participantes de esta investigación conlleva a generar ruido y desorden. En este orden de ideas, se sugiere impulsar más actividades de orden lúdico que permitan la comunicación entre los estudiantes, desde el planteamiento de acuerdos y reglas que permitan una experiencia socializadora, un control emocional y una sana convivencia. Asimismo, es imprescindible examinar con detenimiento el entorno en el que sucede el ejercicio lúdico y elaborar actividades propias y adecuadas según cada contexto y nivel escolar, así como tener en cuenta aspectos biológicos y psicológicos que puedan incidir en el comportamiento y actitud del estudiante frente al juego.

En razón de la riqueza pedagógica que aporta la lúdica en la enseñanza-aprendizaje del inglés, un aspecto favorable a evaluar o considerar es la posibilidad de llevar a cabo estrategias lúdicas en otras disciplinas o áreas del conocimiento desde un enfoque formativo y no sólo didáctico.

Adicionalmente, se sugiere fomentar más prácticas pedagógicas significativas e innovadoras para el estudiante, pero también se deben facilitar los medios para que este también construya su conocimiento, ya sea elaborando el material adecuado y facilitándole las

herramientas necesarias. Con respecto a lo anterior, es recomendable hacer uso de recursos institucionales y de herramientas TIC para fortalecer la práctica pedagógica, teniendo presente posibles limitaciones que restrinjan la fluidez con la que se pueda trabajar por medio de dichos instrumentos.

Para terminar, se debe orientar al alumno progresivamente hacia la autonomía, para que este se motive hacia la construcción de su propio conocimiento. Sin embargo, no se debe olvidar que el docente puede mediar la actividad lúdica para que funcione de manera óptima, por ejemplo, según los participantes del grupo focal de grado séptimo, para que un juego en inglés funcione mejor, a veces es preciso recordar temas o hacer revisión de estos a manera de retroalimentación, en especial tratándose de la educación pública, donde la integración de nuevos estudiantes que provienen de otras instituciones es muy común, y que lastimosamente a veces pueden presentar un desnivel en la secuencia curricular, aspecto que puede afectar el buen desarrollo de la actividad diseñada, de allí, la importancia de conocer bien el contexto del alumnado.



## Bibliografía

Alcalde, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania.

*Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, (6), 9-23. Consultado el 12 de noviembre de 2019. <http://dx.doi.org/10.4995/rlyla.2011.878>

Angelini, L., García-Carbonell, A. y Martínez-Alzamora, N. (2017). Estudio de correlación entre

la simulación telemática y las destrezas lingüísticas en inglés. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(1), 141-156. Consultado el 27 de noviembre de 2019.

<http://redie.uabc.mx/redie/article/view/1100>

Arias, C., y Angarita, A. (2010). Aproximación a los antecedentes del bilingüismo en Colombia

y la formación de educadores bilingües. *Horizontes Pedagógicos*. Consultado el 27 de noviembre de 2019. <https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/130>

Ávila, A. (2015). Creativity in the English Class: Activities to Promote EFL Learning. *Magazine*

*How*, 22(2), 91-103. Consultado el 27 de abril de 2020.

<https://dx.doi.org/10.19183/how.22.2.141>

Baker, W. (2015). Culture and identity through English as a lingua Franca: Rethinking concepts

and goals in intercultural Communication. Berlin: De Gruyter Mouton (p. 1-14).

Consultado el 30 de abril de 2020.

[https://www.researchgate.net/publication/284646659\\_Culture\\_and\\_identity\\_through\\_Eng](https://www.researchgate.net/publication/284646659_Culture_and_identity_through_Eng)

lish\_as\_a\_lingua\_Franca\_Rethinking\_concepts\_and\_goals\_in\_intercultural\_Communicati  
on

Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Facultad de Ciencias. Bogotá, DC, Colombia. Consultado el 15 de noviembre de 2019.  
<http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgaballesteros.2011.pdf>

Banguela, G., Nodarse G., Cárdenas, S, et al. (2016). Compendium of playful activities to teach the English grammar in the second year of Medicine. *EduMeCentro*, 8(1), 56-68

Baptista, P., Fernández, C., y Hernández, R. (2010). Metodología de la investigación (5ta. ed.). D.F., México: McGraw Hill.

Breen, M. (2014). Learner contributions to language learning: New directions in research. Londres: Routledge.

Brown, G. (1992). Qué tal si jugamos -otra vez. Nuevas Experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación Popular. Caracas: *Humanitas*.

Brown, H. D. (2002). Strategies for success: A practical guide to learning English. US: *Longman*. New York,

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Editorial Alianza, ISBN 84-206-6502-9. España.

CADAH, Fundación. (2012). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Fundacioncadah.org  
Consultado el 27 de abril de 2019. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-el-juego-como-herramienta-de-aprendizaje.html>

Cadavid, I., Vásquez, J., y Botero, J. (2014). El Uso de Juegos Dramáticos y Dibujos para Explorar las Representaciones Sociales de los Niños y las Niñas Acerca del Aprendizaje y la Enseñanza del Inglés. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 19(3), 287-304. Consultado el 12 de noviembre de 2019.  
<https://dx.doi.org/10.17533/udea.ikala.v19n3a05>

Calderón, K. (2013). *La didáctica de hoy*. 1ª ed. San José, Costa Rica: EUNED.

Cárdenas, R. y Miranda, N. (2011). Implementación del Programa Nacional de Bilingüismo en Colombia: un balance intermedio. *Educ. Educ.* Vol. 17, No. 1, 51-67. Universidad de La Sabana.

Cárdenas A (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y educación. *Revista Colombiana de Educación*, N. 60. Primer semestre 2011. Bogotá, Colombia. Consultado el 20 de abril de 2020. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>

Castellanos, G. (2016). Impacto de una estrategia pedagógica basada en TIC en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, como lengua extranjera, en los niños y niñas del grado 01 de transición del colegio Unión Europea JT, durante el segundo trimestre de 2015. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Instituto de Investigación en Educación. Bogotá, D.C. Colombia. Consultado el 12 de noviembre de 2019. <http://bdigital.unal.edu.co/54764/1/ginamarcelacastellanos.2016.pdf>

Cifuentes, R. (2011). Diseño de proyectos de investigación cualitativa. *Noveduc*, 1ª Edición (pp 30-31).. Buenos Aires, Argentina

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley N° 115 del 8 de Febrero de 1994. Consultado el 30 de abril de 2020. [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf).

Colombia, Presidencia de la República (2006), Decreto No. 3870 de 2 de noviembre de 2006, República de Colombia para el Ministerio de Educación Nacional. Consultado el 15 de noviembre de 2019. <https://colomboworld.com/academico/resoluciones/Decreto-3870-de-2006.pdf>

Crookal, D., y Oxford, R. (1990). Simulation, gaming, and language learning. *Newbury House*. Editorial: Harper & Row Editor: David Crookall y Rebecca Oxford. Consultado el 27 de abril de 2020.

[https://www.researchgate.net/publication/333381010\\_Simulation\\_Gaming\\_and\\_Language\\_Learning\\_Edited\\_by\\_David\\_Crookall\\_Rebecca\\_Oxford](https://www.researchgate.net/publication/333381010_Simulation_Gaming_and_Language_Learning_Edited_by_David_Crookall_Rebecca_Oxford)

Crystal, D. (2003). English as a global language. *Cambridge*: Cambridge University Press.  
Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapur, São Paulo.  
Consultado el 15 de noviembre de 2019. [www.cambridge.org](http://www.cambridge.org)

Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica despreciada. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Consultado el 15 de noviembre de 2019.  
[http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/IC\\_SA/La%20ludica.pdf](http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/IC_SA/La%20ludica.pdf)

Ferreiro, R. (2007). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México: Editorial Trillas.

Ferreira M., y Hernandes F. (2013). Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 37(1), 80-88. Consultado el 5 de enero de 2020. <https://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022013000100012>

Flórez, R., Castro, J., Arias, N., Gómez, D., Galvis, D., Acuña, L., Zea, L., Pinzón, M., Valencia, L., y Rojas, L. (2016). Aprendizaje, cognición y mediaciones en la escuela, una mirada desde la investigación en instituciones educativas del Distrito Capital. ISBN impreso 978-958-8780-56-6. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP. Consultado el 30 de abril de 2020. [www.idep.edu.co](http://www.idep.edu.co)

Fuentealba, L., Philominraj, A., Ramirez, B., y Quinteros, N. (2019). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicial Docente. *Información tecnológica*, 30(3), 249-256. Consultado el 27 de abril de 2019. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300249>

Ghiso, A. (1999). Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, (9),141-153. Consultado el 30 de abril de 2020. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31600907.pdf>

Gómez, A. (2018). Investigación Colaborativa en el Aula de inglés: explorando un tema relacionado con la escuela con niños de quinto grado. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 20(2), 248-262. Consultado el 30 de abril de 2020. <https://dx.doi.org/10.14483/22487085.13008>

Gómez, J. (2018). Collaborative Inquiry in the EFL Classroom: exploring a school related topic with fifth graders. *Colomb. Appl. Linguistic*, 20(2), 248-262. Consultado el 12 de noviembre de 2019. <https://doi.org/10.14483/22487085.13008>

Gozcu, E., y Caganaga, C. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Science*, 11(3), 126-135. Consultado el 10 de noviembre de 2019. [https://www.researchgate.net/publication/309963552\\_The\\_importance\\_of\\_using\\_games\\_in\\_EFL\\_classrooms](https://www.researchgate.net/publication/309963552_The_importance_of_using_games_in_EFL_classrooms)

Hamui, A., y Varela, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 55-60. Consultado el 15 de noviembre de 2019.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3497/349733230009>

Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). London, UK: *Pearson*.

Huizinga J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial, S. A. Madrid, España.

Instituto Confusio. (2015). El Chino Mandarín: la lengua más hablada del mundo, Club de Lectores (sitio web). Consultado el 27 de abril de 2019. <https://confuciomag.com/chino-mandarin-el-idioma-mas-hablado-del-mundo>

Jiménez, C. (2014). Módulo didáctico, Pedagogía Lúdica. Fundación Universitaria Juan D. Castellanos, Especialización en Lúdica Educativa. Consultado el 30 de abril de 2020.  
<https://es.calameo.com/read/003601089fee57f72ac7e>

Kriz, W. (2003). Creating effective learning environments and learning organizations through gaming simulation design - *Simulation & Gaming*. Consultado el 12 de noviembre de 2019. <http://journals.sagepub.com>

Lastre, K., López, L., y Alcázar, C. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación primaria. *Psicogente*, 21(39), 102-115. Consultado el 12 de noviembre de 2019. <http://doi.org/10.17081/psico.21.39.2825>

López, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 19(37).

Consultado el 30 de abril de 2020. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>

López J., Otaño L., Campoverde J., López L., y Viteri O. (2016). Motivational activities to improve reading skill. A guide with motivational activities based on recycling materials, *Educación Física y Deportes, Revista Digital*. Buenos Aires, 22(234). Consultado el 30 de abril de 2020. <http://www.efdeportes.com/> Universidad de Guayaquil, Unidad Educativa Espíritu Santo, Ecuador.

Lozano, S. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (43), 147-160.

Mata, L. (2020). El taller como técnica de investigación cualitativa. Consultado el 30 de abril de 2020. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-taller-como-tecnica-de-investigacion-cualitativa/>

Maturana, H. (2003). *Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo Humano desde el Patriarcado a la Democracia*. Edit. J.C. Sáez editor. Chile.

McCallum, G. (1980). *101 Word games: For students of English as a second or foreign language*. Oxford.



Méndez, Z. (2005). *Aprendizaje y cognición*. 9ª ed. San José, Costa Rica. EUNED.

Minerva, C. (2002) *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el aula*. [Tesis de maestría,

Universidad de los Andes de Colombia]. Consultado el 15 de noviembre de 2019.

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf;jsessionid=8F1E9D6C9E73AD3750E037FBE05E3ED3?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=8F1E9D6C9E73AD3750E037FBE05E3ED3?sequence=1)

Ministerio de Comunicaciones de Colombia. (2008). *Plan TIC 2019*. Consultado el 12 de

noviembre de 2019. <http://www.eduteka.org/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Serie guías No. 22. Estándares básicos de*

*competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Colombia: Espantapájaros Taller.

Consultado el 12 de noviembre de 2019.

[https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes\\_Calidad/Estandares\\_basicos\\_de\\_competencias/Estandares\\_Basicos\\_Compentencia\\_en\\_Lenguas\\_Extranjeras\\_%20Ingles.pdf](https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, Inglés*

*como Lengua Extranjera: una estrategia para la competitividad*. Consultado el 12 de

noviembre de 2019. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

[132560\\_recurso\\_pdf\\_programa\\_nacional\\_bilinguismo.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de Investigación*, 7 (1), 75-92.

Morín, E. (1999). *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. Paris: Ediciones UNESCO

Morín, E. (2001). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Muñoz, A. (2010). Metodologías para la enseñanza de las lenguas extranjeras: Hacia una perspectiva crítica. *Revista Universidad EAFIT*, 46(159), 71-85. Consultado el 15 de noviembre de 2019. <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/viewFile/1065/959>

Niño-Puello, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones, *Revista Colombiana de Ciencia Animal*, vol. 5. Universidad de Sucre, Sincelejo-Colombia.

Pascual, D. (2019). Learning English With Travel Blogs: A Genre-Based Process-Writing Teaching Proposal. *Profile Issues in Teachers` Professional Development*, 21(1), 157-172. Consultado el 27 de abril de 2020. <https://dx.doi.org/10.15446/profile.v21n1.71253>

Patricia, J., y Jiménez, K. (2018). Exploring students' perceptions about English learning in a public university. *Magazine How*, 25(1), 69-91. Consultado el 30 de abril de 2020.  
<https://doi.org/10.19183/how.25.1.385>

Perera, L., y Veciana, M. (2013). Las TIC como instrumento de mediación pedagógica y las competencias profesionales de los profesores. *Varona*, (56), 15-22.

Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. ISBN: 978-607-16-6387-0. Editorial Fondo de cultura económica (1961). México. Consultado el 30 de abril de 2020.  
<https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=piaget+y+el+juego&ots=VwDjtj0myd8&sig=QhB6NH68sFI0sHZ71a9yAsTjQqQ#v=onepage&q=piaget%20y%20el%20juego&f=false>

Piedra, S. (2018). Factores que aportan a las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista cognosis*, 3(2), 93-108.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Consultado el 12 de noviembre de 2019.  
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

- Posligua, J., Chenche, W., y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Domingo de las Ciencias*. (3), 1020-1052.
- Ramírez, M., y Landeros, I. (2010). La Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. *Revista Horizontes Educativos*, 15(1), 95-107. Consultado el 30 de abril de 2020. <https://www.redalyc.org/pdf/979/97916218008.pdf>
- Randi, M., y Carvalho, F. (2013). Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 37(1), 80-88. Consultado el 27 de abril de 2020. <https://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022013000100012>
- Rattero, C. (2017). Esto no es un alumno. En Rattero-San roman (comp.) La escuela secundaria disputa sentidos. *Eduner*.
- Real Academia Española. (2020). Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed. Consultado el 12 de noviembre de 2019. [https://dle.rae.es/1%C3%BAdico?m=30\\_2](https://dle.rae.es/1%C3%BAdico?m=30_2)
- Rivasés, M. (2017). Ludopedagogia, Jugar para conocer, conocer para transformar. Consultado el 30 de abril de 2020. <https://www.intered.org/sites/default/files/libro-ludopedagogia-cast.pdf>
- Rixon, D. (1979). Communication Games. NFER y Nelson for the British Council.

Rodríguez, A., Moreno, J., Vázquez, M., Rodríguez, B., y Mulet, R. (2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del inglés en la carrera de medicina. *Correo Científico Médico*, 19(1), 119-127. Consultado el 30 de abril de 2020.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1560-43812015000100011&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812015000100011&lng=es&tlng=es).

Salas, J. (2016). El aprendizaje colaborativo en la clase de inglés: El caso del curso de Comunicación Oral I de la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica. *Revista Educación*, 40(2), 56-74. Consultado el 30 de abril de 2020.  
<https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v40i2.16285>

Siek, T. (2016). The compatibility of positive psychology and the Ludic strategy in foreign language education. *Glottodidactica XLIII/1 (2016)*. Adam Mickiewicz University Press Poznan. Consultado el 30 de abril de 2020.  
[https://www.researchgate.net/publication/312481225\\_The\\_compatibility\\_of\\_positive\\_psychology\\_and\\_the\\_Ludic\\_strategy\\_in\\_foreign\\_language\\_education](https://www.researchgate.net/publication/312481225_The_compatibility_of_positive_psychology_and_the_Ludic_strategy_in_foreign_language_education)

Torres, M., y Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(78), 861-882. Consultado el 30 de abril de 2020.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662018000300861&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000300861&lng=es&tlng=es)

- UNESCO. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y El Caribe. Consultado el 30 de abril de 2020.
- <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- UNESCO. (2004). Las TIC en la Formación Docente. Guía de Planificación. Consultado el 30 de abril de 2020. <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>
- Valdés, R., Puig, A., Aguirre, A., Reyes, E., Duarte, A., y Barata, A. (2015). Manual didáctico sobre la integración de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza del inglés. *Edumecentro*, 7(4), 56-70. Consultado el 12 de noviembre de 2019.
- [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742015000400005&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742015000400005&lng=es&tlng=es)
- Van Weijen, D. (2012). The Language of (Future) Scientific Communication. *Research trends* Consultado el 30 de abril de 2020. <http://www.researchtrends.com/issue-31-november-2012/the-language-of-future-scientific-communication>
- Vélez, M. (2006). Carta abierta. Ministerio de Educación Nacional, Formar en lenguas extranjeras: el reto, Serie Guías No. 22, Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés Revolución educativa, Colombia Aprende, p.2. Consultado el 12 de noviembre de 2019.
- [https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes\\_Calidad/Estandares\\_b](https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_b)

asicos\_de\_competencias/Estandares\_Basicos\_Competencia\_en\_Lenguas\_Extranjeras\_%20Ingles.pdf

Vera, D. (2016). Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Esmeraldas, (pp. 30-32).

Vygotsky, L. S. (2000), El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, título original Mind in Society, the development of higher psychological processes. Harvard University Press Cambridge, Mass, traducción castellana de Silvia Furió. Editorial Crítica, Barcelona.

Vygotsky, L. S. (1982). El papel del juego en el desarrollo. Barcelona: Crítica.

Yturralde, E. (2014). La Lúdica en la Educación. Guayaquil. Consultado el 20 de enero de 2020.  
<http://www.ludica.org/>

## ANEXOS

### FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA RECTORES



Toro, Valle, 16 de julio de 2020

Señor

Rector de la I.E. \_\_\_\_\_

**Asunto:** Autorización para trabajo de campo

Cordial saludo,

Yo, \_\_\_\_\_ identificada con cédula de ciudadanía X expedida en X actualmente docente de inglés de la institución educativa \_\_\_\_\_ y estudiante de la Maestría en Educación de la Universidad Católica de Manizales, me permito solicitar respetuosamente su consentimiento para realizar el trabajo de campo de mi investigación con miras a la obra de conocimiento titulada:

#### LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL

*La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar*

En la cual, sería un honor hacer participe su institución educativa mediante la aplicación de dos grupos focales con algunos estudiantes del grado séptimo, así como la implementación de la estrategia pedagógica diseñada para dicho grado.

Agradezco su amable atención y colaboración.

Sinceramente,

\_\_\_\_\_



## FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA ACUDIENTES Y ESTUDIANTES



Toro, Valle, 15 de julio de 2020

Señores

Acudientes de grado séptimo (7°)

I.E. \_\_\_\_\_

**Asunto:** autorización para realizar trabajo investigativo

Cordial saludo,

Tras observar algunas falencias en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera a nivel institucional, es importante cuestionarnos y replantear nuevas alternativas que posibiliten prácticas pedagógicas que influyan positivamente la enseñanza del inglés y promuevan mejores ambientes de aprendizaje para nuestros estudiantes, especialmente en el grado séptimo, con el cual se aplicará una estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje del inglés de una manera lúdica, en particular con los estudiantes interesados en participar de este trabajo de maestría titulado LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL, *La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar.*

Por consiguiente, el objetivo de este consentimiento es permitir a los alumnos interesados la participación en dos entrevistas grupales, más conocidas como grupo focal, y en la implementación de talleres con actividades lúdicas y recreativas con fines pedagógicos en la asignatura de inglés.

Cabe destacar que la información facilitada es de carácter investigativo y no será utilizada con fines diferentes al proyecto de estudio. Agradezco su atención y colaboración diligenciando los datos del formato adjunto.

Sinceramente,

\_\_\_\_\_

Docente de la I.E. \_\_\_\_\_

El siguiente formato puede ser impreso o transcrito a mano en hoja de block. Agradezco completar los datos y firmarlo, luego debe ser enviado por medio de foto o scanner. Gracias por su colaboración.

-----

Ciudad y fecha: \_\_\_\_\_

A quien puede interesar

Cordial saludo,

Yo, \_\_\_\_\_ identificado con C.C. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, acudiente del estudiante \_\_\_\_\_ de grado séptimo (7°) de la Institución Educativa Fray José Joaquín Escobar del municipio de Toro, Valle, autorizo al estudiante en mención la participación en el trabajo investigativo LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL, La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar.

\_\_\_\_\_  
Firma del acudiente

\_\_\_\_\_  
Firma del estudiante

\_\_\_\_\_  
Firma del docente investigador

## PREGUNTAS DE LOS GRUPOS FOCALES 1 y 2






## LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL

La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar

Las siguientes preguntas tienen como objetivo conocer las opiniones que tienen algunos estudiantes del grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y del grado séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar frente al uso de actividades lúdicas en clase de inglés como lengua extranjera. Estas preguntas están destinadas para el primer encuentro virtual con el GRUPO FOCAL de cada grado.

### CUESTIONARIO DE PREGUNTAS ABIERTAS PARA GRUPO FOCAL No.1

- 
1. Antes de empezar la cuarentena por el covid-19, describe cómo eran tus clases de inglés en el colegio.
  2. ¿Cómo te ha gustado aprender más en clase de inglés? Describe las actividades que más te gustan.
  3. ¿Crees que es importante divertirse en clase para aprender más? ¿Por qué?
  4. ¿Tu profe de inglés ha llegado a utilizar juegos en clase?  
Si la respuesta es sí, responde:
    - 4.1. ¿Cuál ha sido tu juego favorito? Y cuéntanos qué hiciste en esa actividad
    - 4.2 ¿Cuál te ha gustado menos? Y cuéntanos qué hiciste en esa actividad
  5. Cuando la profe de inglés ha utilizado juegos ¿Cómo te has sentido?
    - 5.1 ¿Te ha motivado a participar más o por el contrario te ha hecho sentir pena? y ¿por qué?
    - 5.2 ¿Te ha ayudado a aprender nuevas palabras? ¿De qué manera?
    - 5.3 ¿Te ayudó a mejorar la pronunciación de las palabras en inglés? ¿De qué manera?
  6. ¿Cómo ha sido el comportamiento del grupo en el salón cuando han hecho juegos en clase de inglés?
- 



7. En este tiempo de estudio en casa por la cuarentena ¿Cómo estás aprendiendo inglés?

7.1 ¿Cómo te han parecido las actividades propuestas por la profe para la materia de inglés? ¿Qué le recomendarías?

8. ¿Te gustaría que la profe siguiera aplicando más juegos en clase de inglés? y ¿Qué tipo de juegos le propondrías a tu profe de inglés para aprender mejor en esta asignatura?

Elaborado por:

Ximena Valencia Medina y Lina Fernanda Naranjo Velásquez  
Maestría en Educación, Universidad Católica de Manizales






## LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN CLASE DE EFL

La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en el grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar

Las siguientes preguntas tienen como objetivo conocer las opiniones que tienen algunos estudiantes del grado cuarto de primaria de la I.E. Siete de Agosto y del grado séptimo de secundaria de la I.E. Fray José Joaquín Escobar frente al uso de la lúdica como estrategia pedagógica en clase de inglés como lengua extranjera después de haber aplicado los talleres lúdico-pedagógicos durante un mes de encuentros, que equivalen a ocho sesiones. Estas preguntas están destinadas para el segundo encuentro virtual con el GRUPO FOCAL de cada grado.

### CUESTIONARIO DE PREGUNTAS ABIERTAS PARA GRUPO FOCAL No. 2

- 
1. ¿Cómo fue tu experiencia y cómo te sentiste durante el desarrollo de las actividades lúdicas en clase de inglés?
  2. ¿Qué has aprendido durante el desarrollo de las actividades lúdicas que has realizado?
  3. ¿Qué fue lo que más te gustó y lo que menos te gustó de las actividades aplicadas?
  4. ¿Consideras importante seguir aplicando este tipo de actividades en clase de inglés? Y ¿por qué?
  5. ¿Qué recomendaciones darías a la profesora a la hora de aplicar este tipo de actividades en clases virtuales y presenciales?
  6. ¿Qué sugerencias le darías a la profesora para mejorar el comportamiento de los estudiantes cuando se apliquen estos juegos en clase?
  7. ¿Seguirías aprendiendo inglés a través de estrategias lúdicas como las que se han aplicado? Y ¿por qué?
  8. ¿Este tipo de actividades, preferirías realizarlas de manera virtual o presencial? Y ¿por qué?

Elaborado por:

Ximena Valencia Medina y Lina Fernanda Naranjo Velásquez  
Maestría en Educación, Universidad Católica de Manizales



**DISEÑO DEL MATERIAL.** Fuente: elaboración propia



**ALGUNAS ACTIVIDADES.** Fuente: elaboración propia

