

Espacios lúdicos en la clase de inglés que favorecen el desarrollo de emociones y habilidades comunicativas.

Diana Carolina Granada Páez

Licenciatura en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Directora

María Victoria Rodríguez Pérez

Doctora en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Noviembre 2020

Resumen

El presente proyecto de investigación busca promover espacios lúdicos en la clase de inglés que favorezcan el desarrollo de las emociones y habilidades comunicativas en los estudiantes del grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional. La propuesta nace con el objetivo de motivar a los estudiantes al aprendizaje del idioma que hoy en día es considerado necesario para el estudio, el trabajo y la convivencia.

En un primer momento se realiza observación participante en las clases de inglés, donde se identifica la razón por la cual los estudiantes no están motivados en aprender el idioma y tienen niveles bajos en las habilidades comunicativas. Se plantea una estrategia de intervención totalmente lúdica con la firme intención de generar emociones positivas y consolidar las habilidades en inglés en la mayoría de los estudiantes. Pues, hoy en día, no podemos desligar las emociones con el aprendizaje de cualquier idioma. Posterior a la estrategia, se realiza una encuesta de opinión con el fin de evaluar los espacios lúdicos como propuesta de intervención para llegar a unas conclusiones y posibles recomendaciones.

Palabras claves: Emociones, habilidades comunicativas en inglés, espacios lúdicos.

Abstract

This research Project wants to promote ludic spaces in the English class to favor the development of emotions and communicative skills in sixth grade students of the Instituto Pedagógico Nacional School. The proposal was born with the objective to motivate students to learn the language that nowadays it is considered necessary for study, work and coexistence.

At first, participant observation is carried out in English classes, where the reasons why students are not motivated to learn the English language and why students have low levels in their communicate skills is identified. A ludic strategy is suggested with the firm intention to generate positive emotions and consolidating English skills in the majority of students. Well, today, we can not disconnect emotions with learning any language. After the strategy, an opinion survey is carried out in order to evaluate the strategy done to have some conclusions and possible recommendations.

Key words: emotions, English communicative skills, ludic

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	5
1.1 Planteamiento del Problema	5
1.2 Formulación del Problema	7
1.3 Objetivos	7
<i>1.3.1 Objetivo General</i>	7
<i>1.3.2 Objetivos específicos</i>	7
1.4 Justificación	7
2. Marco Referencial	9
2.1 Antecedentes Investigativos	9
2.2 Marco Teórico	13
3. Ruta Metodológica	19
3.1 Enfoque y Tipo de Investigación	19
3.2 Línea de Investigación Institucional	19
3.3 Población y Muestra	20
3.4 Instrumentos de Investigación	20
4. Estrategia de Intervención	22
4.1 It's Time to Learn and Enjoy	22
4.2 Plan de Acción	22
<i>4.2.1 Recursos</i>	23

4.2.2 Planeación de Actividades del PID	23
4.2.3 Contenidos Pedagógicos y Didácticos	24
5. Conclusiones y recomendaciones	28
Referencias.....	30
Anexos	32

1. Problema

1.1 Planteamiento del Problema

El Instituto Pedagógico Nacional (IPN) es una institución educativa colombiana de carácter Nacional y Privada, además es el centro de prácticas de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia y cuenta con más de 1000 estudiantes en los diferentes niveles de educación: Educación Especial, Jardín, Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media.

Los estudiantes cumplen con la intensidad horaria de clase según las áreas obligatorias y fundamentales que está estipulado por el Ministerio de Educación Nacional. Asimismo, el IPN tiene una particularidad en las mallas curriculares de las diferentes asignaturas o áreas y es precisamente que los estudiantes cuentan con otros espacios académicos llamados talleres, que desde Jardín se proyectan para orientar destrezas y habilidades en los diferentes campos de desarrollo del niño y adolescente. En la media, los estudiantes tienen diferentes énfasis que les darán luces en su proyecto de vida como profesional después de culminar con su grado once. Una opción de los talleres está direccionada en mejorar las habilidades comunicativas en inglés que puedan favorecer las cuatro (4) horas obligatorias que tienen los estudiantes a la semana. Sin embargo, la diversidad de talleres es escogido según la afinidad o habilidades que tienen los

estudiantes con el mismo taller y es allí donde los maestros a cargo del espacio deben hacer uso de la creatividad y generar ambientes lúdicos que se diferencien de las clases regulares.

Cabe mencionar, que el IPN no es un colegio bilingüe por su intensidad horaria de inglés, no hay materias en inglés como: Science, Maths, History, entre otras y no todos los estudiantes adquieren un excelente nivel de competencia comunicativa. Aunque, los docentes del área intenten brindar diferentes herramientas que permitan la mejora del idioma, en ocasiones los estudiantes no se sienten motivados por participar activamente en clase o por hacer trabajo autónomo en casa para mejorar sus habilidades en el idioma. Se menciona lo anterior, ya que vemos como en el grado sexto (135 estudiantes) la transición de primaria a secundaria ha tenido situaciones particulares en la enseñanza y aprendizaje del idioma, por ejemplo, hay estudiantes que no encuentran llamativa o interesante la materia por los niveles de inglés exigentes en este nuevo espacio académico, que cuenta con unas dinámicas diferentes a las que estaban acostumbrados. Sin embargo, no solo esa falta de motivación e interés se ve reflejado en inglés sino en varias asignaturas, ya que como maestros evidenciamos que el aprendizaje muchas veces está condicionado por la nota o sistema de evaluación y no por la pasión por el saber y el ser.

Por tanto, este proyecto de intervención disciplinar partirá de un análisis de la actitud de los estudiantes en las clases de inglés, para proponer una estrategia lúdica que genere en la población escogida diferentes emociones positivas y a su vez favorezca en las habilidades comunicativas en inglés. Una vez hecho el análisis de los resultados se harán recomendaciones para la mejora del problema intervenido.

1.2 Formulación del Problema

Con base en lo anterior se formula la siguiente pregunta de investigación. ¿Cómo favorecer el desarrollo de emociones y habilidades comunicativas en la clase de inglés en los estudiantes del grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional?

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo General*

Crear espacios lúdicos en la clase de inglés que favorezcan el desarrollo de emociones y habilidades comunicativas en los estudiantes del grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional.

1.3.2 *Objetivos específicos*

- Analizar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado sexto a través de una actividad diagnóstica.
- Identificar las diferentes emociones experimentadas de los estudiantes en los ejercicios desarrollados en la estrategia de intervención.
- Generar recomendaciones para incentivar el uso de espacios lúdicos en la clase de inglés que favorezcan las habilidades comunicativas y emociones positivas.

1.4 Justificación

En los grados sextos del colegio Instituto Pedagógico Nacional (IPN) se ha evidenciado la falta de interés de los estudiantes por el aprendizaje de cualquier disciplina. Se intenta comprender la diversidad de estudiantes como población actual: sus necesidades, la inmersión constante con la tecnología (redes sociales), tipos de familia etc. Sin embargo, esa ausencia no física- corporal de ellos en las clases puede ser interpretada como un llamado constante

silencioso hacia sus docentes, pidiendo a gritos una clase dinamizadora o diferente que los incentive y despierte la pasión por el saber.

Lo anterior, ha cuestionado el que hacer docente en las clases de inglés, ante la necesidad existente en los salones de grado sexto: mejorar las habilidades comunicativas, ya que hay un buen número de estudiantes con niveles básicos o bajos según los estándares internacionales. Además, se proyecta buscar estrategias para que la clase sea el movilizador de emociones y sentimientos positivos que favorezcan aspectos cognitivos, relaciones interpersonales e intrapersonales.

Una de las razones por las cuales los estudiantes han adquirido un bajo nivel de inglés según ellos (estudiantes) es el hábito de estar acostumbrados en su primaria a una clase donde prevalecía el uso de la lengua materna (lengua castellana). Lo cual este nuevo año ha sido de gran exigencia para muchos de ellos, pues sus niveles de inglés no son lo suficiente para tener actividades con buenos procesos y notas adquiridas favorables. Lo anterior, ha ocasionado una serie de emociones y sentimientos negativos como: tristeza, frustración etc por parte de los estudiantes y maestro en alguna medida. Por consiguiente, es de suma importancia hacer un análisis o evaluación de mí que-hacer docente dentro del aula, sin el ánimo de cuestionar las prácticas pedagógicas de los colegas del instituto, para así motivar y contribuir a mejorar las habilidades comunicativas en inglés de manera constante a través de diferentes espacios lúdicos y emociones positivas.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes Investigativos

Uno de los interrogantes constantes de los estudiantes en las instituciones educativas es ¿Por qué estudiar inglés en Colombia? Pues bien, ¡el programa Nacional de inglés Colombia Very Well! da respuesta a partir de tres diferentes beneficios a nivel: personal, desarrollo social y desarrollo económico. En cuanto al desarrollo personal, la persona que aprende inglés tiene mayor desarrollo cognitivo, oportunidades laborales favorables, acceso a la educación en el exterior y acceso al conocimiento de origen. En cuanto al desarrollo social, la persona tiene la oportunidad de tener intercambio cultural en todos los niveles socioeconómicos. Finalmente, Campo (2015) menciona que, en el desarrollo económico, las personas quienes tienen manejo del idioma inglés tienen la posibilidad de tener aumento en los ingresos, y crecimiento de las empresas locales ante el mercado global.

Lo anterior, muestra la importancia de aprender inglés, pero la realidad educativa muestra que muchas instituciones educativas no cumplen con los estándares planteados por el Ministerio de Educación Nacional (2020):

Los estudiantes de Undécimo Grado alcancen un nivel intermedio de competencia en inglés (Nivel B1, según el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación), que les permita comunicarse en el idioma, apropiarse de conocimientos y utilizarlos efectivamente en situaciones reales de comunicación. (p.3)

Por consiguiente, la pregunta constante para nosotros los maestros es ¿Por qué razón la mayoría de los estudiantes no se encuentran motivados por aprender el idioma inglés? aun conociendo los beneficios y la diferencia entre una persona bilingüe y otra monolingüe.

Cabe mencionar que, a nivel nacional investigaciones realizadas por maestros se han preocupado por buscar estrategias donde los estudiantes se vean involucrados e interesados por el manejo avanzado del idioma inglés. Por ejemplo, En la ciudad de Montería- Córdoba se realizó una propuesta pedagógica para el aprendizaje del inglés en una institución educativa dirigida al grado 6-1, donde se proponen diferentes actividades lúdicas que permitieran favorecer las cuatro habilidades comunicativas en los estudiantes: writing, speaking, reading and listening.

El anterior proyecto, surge de un análisis de la población donde los estudiantes muestran bajos rendimientos académicos en la materia, poniendo en tela de juicio el ejercicio docente y sus actividades planteadas que desmotivan a los estudiantes a mejorar sus niveles en la lengua extranjera. Diaz et al. (2016) aseguran que:

Es necesario que cada docente realice sus planeaciones de clases de acuerdo al contexto, siendo el maestro libre de adaptar los enfoques, estrategias y métodos de acuerdo a la edad, interés y necesidades del estudiantado. Teniendo como referente que los niños no aprenden de la misma manera y sus ritmos de aprendizaje son diferentes. (p.33)

Pues bien, esta propuesta de investigación utilizó la investigación -acción, con una metodología mixta y junto con los instrumentos de recolección de datos tales como: diarios de campos y encuestas se logra evidenciar dos emociones positivas y negativas que les generaban las clases de inglés a los estudiantes y los deseos por tener ambientes lúdicos, con el firme propósito de mejorar las habilidades comunicativas en inglés. Como conclusión de esta investigación se evidencia que, al involucrar ambientes lúdicos en el aprendizaje de la segunda lengua, existirá mayor disposición por parte de los estudiantes, lo cual puede mejorar los resultados académicos y el desarrollo de competencias.

Además de la anterior investigación, existe una propuesta de investigación realizada en Colombia en la ciudad de Cartagena donde muestra la habilidad de speaking como limitante en la población de dicho estudio. Madero Villalba (2018), menciona que “Dichas falencias se deben a la labor docente como “tradicionalismo” que genera desinterés por parte de los estudiantes” (p.4). Por consiguiente, esta investigación se preocupa por implementar estrategias lúdicas para incentivar el aprendizaje significativo del idioma inglés en la habilidad de “speaking” en los estudiantes de noveno grado.

La anterior propuesta adopta una investigación de tipo cualitativa y durante el análisis de los diferentes diarios de campos, encuestas y talleres realizados, se evidencia a los estudiantes desmotivados antes de la intervención metodológica de la investigación, pero luego de las actividades lúdicas propuestas por este docente investigador se constató que hay una mejoría en la actitud de los estudiantes por la clase de inglés, lo cual generó un avance significativo en las habilidades de speaking como objetivo principal de esta investigación.

Internacionalmente se realizó una investigación en España que muestra cómo la tecnología móvil facilita un aprendizaje interactivo y personalizado donde cada usuario-estudiante puede trabajar a su propio ritmo. El presente estudio muestra como alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) utilizan los videojuegos en dispositivos móviles para el aprendizaje de diferentes idiomas en cuanto competencias comunicativas y la formación cultural implícita. Rico García y Agudo Garzón (2015) afirman que:

No obstante, e independientemente de las múltiples metodologías, tecnologías, recursos y contextos, uno de los retos más importantes para un docente sigue siendo encontrar la fórmula para motivar a los alumnos. Y es que, sin duda, la motivación facilita la

implicación de los alumnos en proyectos de clase (fuera y dentro de las aulas), ejerciendo como un motor que induce a superar retos educativos y construir aprendizajes. (p.03)

Teniendo en cuenta que el maestro está en constante evaluación de su qué hacer docente para motivar a sus estudiantes, el reto está en generar una batería de actividades con dos objetivos: En primer lugar, mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes y en segundo lugar, generar emociones positivas que favorezcan al fortalecimiento del idioma y la motivación constante. Lo anterior, cobra sentido cuando esta investigación menciona que el componente lúdico, el uso de las TIC y la consecución de retos puede incidir positivamente en el aprendizaje. Por tanto, esta investigación se basa en la llamada “aprendizaje móvil” (M-learning) donde la enseñanza- aprendizaje es a partir de cualquier dispositivo móvil. Esta propuesta busca como objetivo que el estudiante pueda aumentar la interacción social, la motivación y el aprendizaje autónomo y colaborativo en aspectos propios del inglés tales como: la comprensión oral y lectora, aumento de vocabulario, la gramática y la fonética.

Esta investigación utilizó dos cuestionarios: uno para saber el tipo de dispositivos móviles que utilizaba la población de la investigación y el otro cuestionario analizó la motivación de los estudiantes al valorar el uso de los videojuegos. Como conclusión, esta investigación constata nuevamente que, al utilizar material didáctico basado en los videojuegos favorece el aprendizaje de las diferentes destrezas comunicativas en otro idioma.

Finalmente, una investigación realizada en México habla acerca del impacto que tiene las emociones experimentadas por estudiantes de segundo año de la Licenciatura en Lengua Inglesa en educación superior. Los estudiantes realizaron un registro sobre las emociones experimentadas en las clases de inglés durante doce semanas, donde se evidenciaron con mayor

frecuencia las siguientes emociones: miedo, alegría, preocupación, tranquilidad, tristeza y entusiasmo. Mendez López, (2011) menciona que:

Although there is a range of sources for emotional reactions, the five main sources of students' emotions are: their insecurity about their speaking ability, the teachers' attitudes, comparisons with peers, the classroom atmosphere, and the type of learning activities. The two main aspects identified as impacting on students' motivation are: the teachers' attitudes, and the classroom climate. (p.01)

Esta investigación tiene completa relación con el PID que se desea desarrollar ya que demuestra la importancia que tiene las emociones en el aprendizaje de la segunda lengua extranjera y la importancia de contar con profesores idóneos para fomentar espacios académicos con ambientes positivos donde los estudiantes se sientan seguros y capaces de enriquecer sus saberes.

2.2 Marco Teórico

Los fundamentos teóricos de esta investigación están basados en la teoría de diferentes autores relevantes en tres categorías: emociones, lúdica y habilidades comunicativas en inglés. A continuación, se relacionarán aquellos postulados que para la autora de la presente investigación aportan a la construcción teórica de la misma.

Siglos atrás diferentes ciencias o disciplinas se han cuestionado la esencia de una persona, lo que marca como diferencia entre un animal y un ser humano, es así como las emociones entran a jugar un papel importante en la diferenciación entre ambos sujetos, ya que se consideraba que los niños y animales carecían de emociones o sentimientos. Sin embargo, muchos otros teóricos como Nussbaum (2008) sostiene que todos los seres humanos, incluido los

animales, hacen uso de las emociones como vínculo con el mundo, además de ser evaluadores del entorno en que el ser humano se desenvuelve de manera diaria.

Varios exponentes como Nussbaum (2008), Maturana (1988), D. Chabot y M. Chabot (2009) han mencionado que lo que hace a lo humano no es únicamente lo racional, ya que las emociones hacen parte fundamental entre lo racional y lo emocional. Es así, como las emociones se pueden considerar motores que hacen del ser humano un buen o mal profesional, estudiante, padre de familia, hijo, hermano, amigo etc,

Además, de considerar las emociones como motores que impulsan al ser humano, también es necesario reconocer que la sociedad está determinada gracias a las emociones que experimentan quienes viven en ella. Pues hay una estrecha relación entre; las creencias existentes en la sociedad y las emociones como lo menciona Nussbaum (2008):

Si sostenemos que las creencias sobre lo que es importante y valioso desempeñan un papel fundamental en las emociones, podemos ver de inmediato cómo tales creencias pueden ser moldeadas con fuerza por las normas sociales, así como por la historia individual; y también podemos entender cómo el hecho de cambiar las normas sociales puede alterar la vida emocional. (p.170)

Científicos se han interesado en las facetas de las emociones, Ekman (como se citó en D. Chabot y M. Chabot, 2009) sostiene que hay una lista incontable de emociones positivas y negativas de las cuales las clasificó en emociones primarias, secundarias y sociales. Las emociones primarias son “el miedo, la cólera, la tristeza, la aversión, la sorpresa, la felicidad y el desdén” (p. 41). Pues bien, hay una única emoción primaria positiva y es aquí donde las familias, instituciones educativas y en general la sociedad deben priorizar esta emoción primaria para derivar las emociones secundarias tales como: confianza, amor, alegría, entre otras.

Sin embargo, ¿cómo nacen las emociones? Según Nussbaum (2008) las emociones surgen por primera vez en la primera infancia donde dichas experiencias afectan de algún modo las emociones experimentadas en etapas de la adolescencia y de la madurez. Para ella, esta la existencia de dos tipos de emociones a comparación de D. Chabot y M. Chabot: emociones de fondo y de situación. Las diferentes situaciones o contextos permiten que algunas emociones permanezcan (emociones de fondo) y otras se experimentan por una situación en particular (emociones de situación).

Dar explicación de ciertas emociones experimentadas por el adulto, de alguna manera no es fácil realizarlo, pues se necesita comprender la historia del pasado de esa persona, tan solo porque “ Las emociones tienen una historia” (Nussbaum, 2018, p.206). Lo que significa que, las nuevas situaciones que me hacen sentir: amor, ira, felicidad, angustia puede recordar un suceso en el pasado del sujeto.

Al conocer el pasado de las emociones debemos conectar las emociones con experiencias lúdicas como el juego porque es allí, donde el niño se desborda en las infinitudes de emociones, pues está en completa libertad de percibir, sentir y modificar dichas emociones que se pueden experimentar de manera situacional o quizás formar emociones de fondo.

Se hace necesario aclarar que todo lo que hacemos en nuestra cotidianidad lúdica, como jugar, amar, reír, e interactuar con otros a través del sentido del humor, de la escritura, se encuentran ligados a la secreción de moléculas de la emoción, que no solo se producen en el cerebro sino en todo el cuerpo humano. Allí, existen unas sustancias químicas para cada emoción, en la que el niño o el adulto sólo requiere de un pensamiento para que se produzca el impulso lúdico natural del juego, para poder entrar al mundo de la creatividad. (Jiménez Vélez, 2014)

El sujeto desde su infancia está en constante interacción y manipulación con el entorno físico a través del juego. El niño está en la capacidad constante de transformar el mismo contexto social que comparte con el adulto, pues el adulto solo cuenta con ciertos espacios y momentos determinados para el juego, lo contrario al niño que hace uso de la creatividad constante para jugar y experimentar emociones tanto positivas como negativas.

Para Jiménez (2014) la escuela y juego son términos que en ocasiones están distanciados por el carácter formal y represivo que tiene la escuela con relación natural del juego-conocimiento e introduce entre ellos una oposición radical hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad. Sin embargo, generar experiencias lúdicas en los estudiantes se torna complejo por el mundo congelado en la tecnología, donde el estudiante está mediado por un dispositivo móvil que llaman la total atención de los niños, adolescentes y no por la creatividad que puede surgir con un grupo social donde puede experimentar diferentes emociones y la construcción de saberes cada vez más complejos. Para Jiménez (2010) asumir:

El juego desde el punto de vista didáctico, implica que esté sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. (p.58)

Bajo este punto de vista el juego en espacios académicos se considera que puede estar condicionado con un proceso cognitivo donde el estudiante debe realizar operaciones concretas, desarrollar niveles de pensamientos según la edad del estudiante y del grado de escolaridad. Sin embargo, es valioso encontrar un maestro quien desea formar al estudiante de manera integral, es decir en formar un ser intelectual, con valores sociales e inteligente emocionalmente. Es pocas

palabras un ser racional y emocional. Es aquí precisamente, donde el maestro debe intentar ser un ser íntegro que comprende el contexto, la historia emocional y los intereses de los estudiantes para planear sus clases, sin alejar los temas o contenidos básicos de cada materia que ayudan al estudiante a mejorar sus habilidades, capacidades y en general la parte cognitiva del ser.

Ahora es importante reconocer que, en las instituciones educativas de Colombia se ha considerado replantear la manera en que el profesor imparte su clase, especialmente en las clases de lengua extranjera inglés. Se pretende que el maestro se caracterice por generar ambientes lúdicos donde a partir del juego y otras actividades se despierte el interés de los estudiantes para alcanzar los altos niveles del uso de la lengua según el Ministerio de Educación Nacional.

El Ministerio de Educación Nacional ha realizado un estudio señalando que Colombia necesita realizar proyectos de fortalecimiento del inglés en los establecimientos educativos oficiales. Pues, el gobierno colombiano considera importante el aprendizaje de las lenguas extranjeras ya que son fuentes de comunicación, interacción y desarrollo de oportunidades de todos los sujetos inmersos en el sistema educativo.

El aprendizaje de las lenguas debe vincularse con su formación integral. En este sentido, los métodos y pautas de aprendizaje que se implementen en el aula, buscan garantizar que el estudiante desarrolle una competencia comunicativa y unas habilidades a nivel oral y escrito que le permiten desenvolverse en contextos de interacción comunes y sencillos. (Ministerio de Educación Nacional, 2020)

Con el fin de dar coherencia a dicho plan, Colombia adopta el modelo “Marco común Europeo de Referencia para las Lenguas Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación” con metas puntuales para los diferentes centros educativos en Colombia. Así pues, Colombia decide agrupar los grados: de Primero a Tercero, de Cuarto a Quinto, de Sexto a Séptimo, de Octavo a

Noveno y Décimo a Undécimo con el fin de saber y saber hacer con el idioma en un desempeño específico A1, A2 y B1 para los estudiantes de último año académico.

En cada uno de los niveles se pretende que el estudiante desarrolle un conjunto de saberes, conocimientos y destrezas que le permitirá realizar acciones en un contexto determinado, lo que se define como competencias y en el caso particular del idioma-inglés se espera desarrollar la competencia comunicativa. Ministerio de Educación Nacional (2006) menciona que la competencia comunicativa incluye: “competencia lingüística, competencia pragmática, competencia sociolingüista”. (pp.12-13)

Es importante recordar que, en la competencia lingüística el estudiante tiene conocimientos y destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas aplicados en diferentes situaciones. En la competencia Pragmática el estudiante puede hacer secuencial la producción de fragmentos textuales en situaciones comunicativas reales, y la competencia sociolingüística el estudiante comprende las condiciones sociales y culturales en el uso de la lengua. Las habilidades de lectura, escucha, habla y escritura (Reading, listening, speaking, writing) están inmersas en las tres competencias mencionadas anteriormente.

Con lo anterior, se puede evidenciar que los estudiantes de esta investigación estarán inmersos en diferentes espacios lúdicos creados con la firme intención de formar estudiantes integrales. Pues, se pretende enriquecer las habilidades comunicativas en inglés previamente mencionadas y fomentar emociones positivas a partir de una estrategia metodológica.

3. Ruta Metodológica

3.1 Enfoque y Tipo de Investigación

Se ha considerado pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo para esta investigación. Pues trata de obtener y analizar las perspectivas, puntos de vistas, emociones o experiencias de la población escogida para este proyecto. Hernández Sampieri et al. (2014) conciben el enfoque cualitativo como “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (p.42) En general este proyecto tiene como objetivo describir, construir e interpretar una realidad particular.

En cuanto al diseño metodológico se tiene presente la investigación acción, la cual se centra en generar cambios en una realidad estudiada. Elliot (como se citó en Latorre, 2005) define la investigación acción como “Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (p.24). El foco de la investigación será el plan de acción para lograr el cambio o mejora de la práctica o propósito establecido. Por tanto, es indispensable el análisis de la población para planear diferentes espacios lúdicos en el grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional que generan diferentes emociones positivas e incentivar a los estudiantes a mejorar las habilidades comunicativas en inglés.

3.2 Línea de Investigación Institucional

El PID se proyecta desde la línea de Investigación “evaluación, pedagogía y docencia” fundamentado en la reflexión constante del quehacer docente, donde la evaluación permanente debe ser incluida como parte integral del proceso educativo. La evaluación permite estar en constante reflexión y aprendizaje de las acciones involucradas en una comunidad educativa.

Además, es considerable pensar que los procesos de reflexión y evaluación permite a los docentes hacer investigaciones o proyectos en pro de mejorar los procesos integrales de los educandos.

3.3 Población y Muestra

En este proyecto se ha considerado vincular a los estudiantes del Instituto Pedagógico Nacional. La muestra serán 20 educandos del grado sexto escogidos de forma aleatoria. Estos niños y niñas se encuentran entre los 11 y 12 años de edad que viven en diferentes localidades y estratos de la ciudad de Bogotá.

3.4 Instrumentos de Investigación

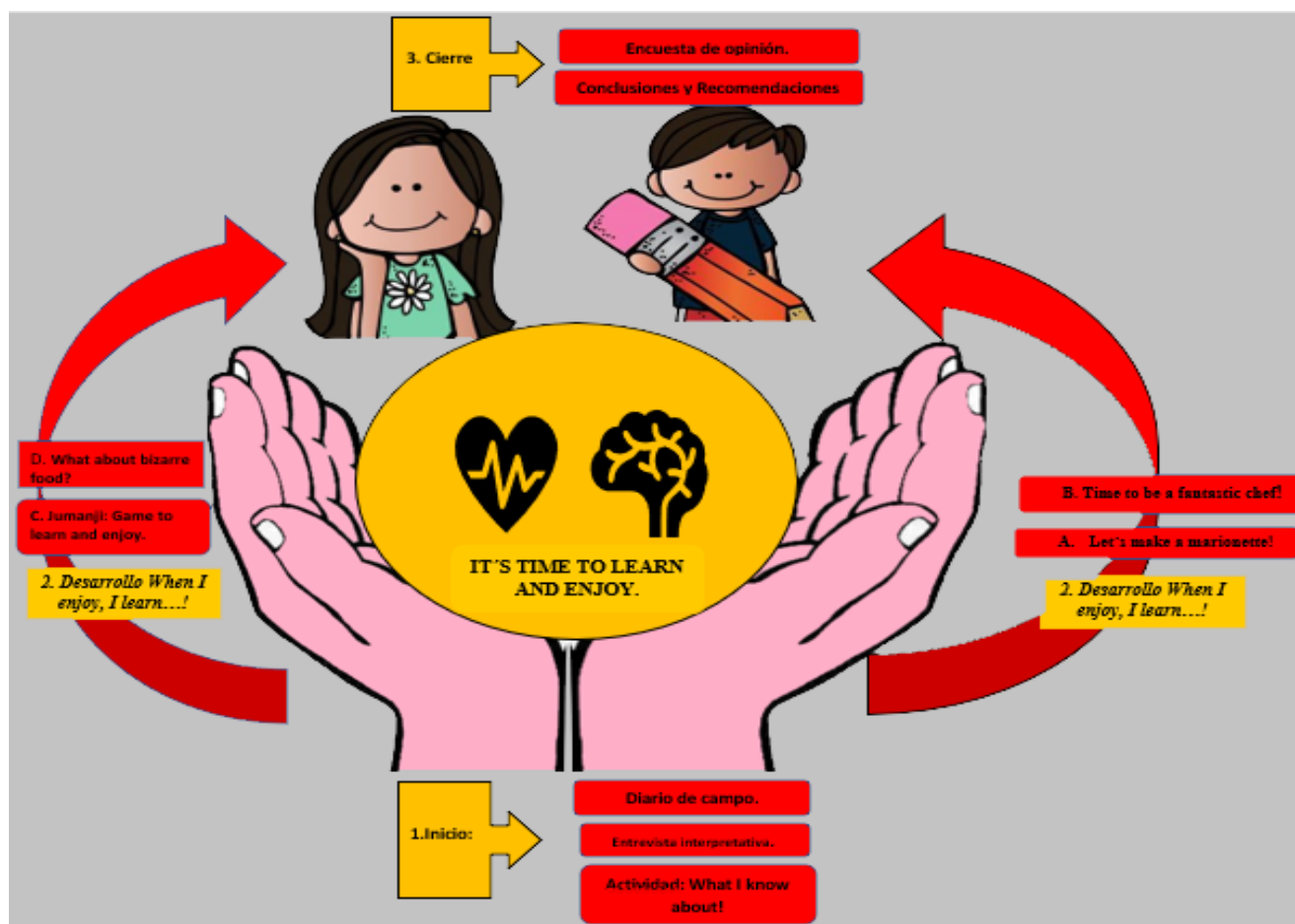
Para la propuesta de intervención se utilizará dos diferentes instrumentos de recolección de datos que permiten tener una visión más clara de la situación a indagar. Entre los instrumentos se han considerado los siguientes:

- **Diario de campo:** Es el primer instrumento utilizado para la recolección de datos para tener un primer diagnóstico de la población. Por medio de la observación participante se registra las experiencias, emociones, y comportamientos de los estudiantes durante tres primeros meses del año académico 2020. “La observación es considerada como una de las estrategias que permite recoger información de fuentes primarias y es participante cuando el observador es parte de la situación desde antes y no es ajeno a quienes allí están”. (Suarez Ruiz, 2009, p. 149) (Ver anexo A)
- **La encuesta:** Se someterá a los 20 estudiantes a dos diferentes encuestas que estarán cuidadosamente relacionadas con el proyecto. En un primer lugar, al finalizar el diagnóstico con el diario de campo se proyectará una encuesta interpretativa a la muestra escogida. Eyssautier De La Mora (2006) afirma que “Este tipo de encuestas exige al

encuestado que exponga sus motivos, sus actitudes y las razones de sus conductas, que se proyectan a través de las preguntas que se le hacen.” (p. 220). Aquí, el objetivo es encontrar las razones propias por la que los estudiantes del grado sexto no se sienten motivados en la clase de inglés, identificar el tipo de emociones que han experimentado hasta el momento sin tener intervención de la estrategia. Al finalizar el proyecto, los educandos tendrán una segunda encuesta de opinión, donde Eyssautier De La Mora (2006) afirma que “Para este tipo de encuesta el entrevistado debe reflejar su postura, opinión o juicio respecto a un tema determinado” (p.220). Con la implementación de esta nueva encuesta, se evaluará la propuesta de intervención para consolidar una conclusión y posibles recomendaciones. (Ver anexo B)

4. Estrategia de Intervención

4.1 It's Time to Learn and Enjoy.



Fuente: Elaboración propia.

4.2 Plan de Acción

A continuación, la estrategia de intervención tiene como objetivo general crear diferentes espacios lúdicos en la clase de inglés que fomenten emociones positivas en los estudiantes del grado sexto, con el fin de fortalecer las habilidades comunicativas en inglés. En general se cuenta con una población total de 135 estudiantes, pero como muestra se tomarán 20 estudiantes de forma aleatoria. Dicha estrategia está pensada con el fin de motivar a los estudiantes a reconocer la importancia de manejar una segunda lengua como inglés para tener mejores oportunidades

laborales y personales en un futuro próximo. De igual manera, esta estrategia permitirá mostrar una manera diferente de dar a conocer un tema gramatical que cautive el interés de los estudiantes y a la vez motive al docente al pensarse una clase dinámica y llamativa tanto para el docente como para el estudiante.

La clase de inglés cuenta con un espacio de dos bloques a la semana y cada bloque con una hora y media de tiempo. La estrategia está pensada para el segundo semestre del año 2020, los cual inicia con una actividad de motivación, un tiempo para el desarrollo y finalmente una actividad de cierre y evaluación de la misma. Los tres pasos anteriores están pensados en primer lugar para que el estudiante reconozca sus emociones antes, durante y después de cada actividad planteada para así fortalecer sus habilidades comunicativas en inglés.

Nussbaum (2008) menciona que, la capacidad de expresar las emociones propias implica *eo ipso* poseer una vida emocional distinta. Aquella persona que nunca maneja las palabras de la emoción con fluidez y sus criterios de aplicación, probablemente sería diferente a una persona que sí lo hace. Considerando lo anterior, es de suma importancia, pensar en actividades que lleven al estudiante a identificar sus emociones y explorar otras con el fin único de mejorar las habilidades comunicativas en inglés.

4.2.1 Recursos

Humanos: maestra y estudiantes

Materiales: Los considerados en cada actividad, salón de clase y computador.

Didáctico tecnológico: Cuenta Gmail para usar la plataforma Blogger y la plataforma Geneally.

4.2.2 Planeación de Actividades del PID

Las fechas establecidas para la ejecución y cierre de las actividades están proyectadas de la siguiente manera:

- Febrero, marzo, abril se llevará a cabo el diagnóstico: diario de campo-observación participante y encuesta interpretativa.
- Segundo semestre del año (Julio-octubre): Desarrollo de actividades en plataformas como: Blogger, Geneally.
- Noviembre: sistematización y desarrollo de encuesta de opinión como evaluación de la estrategia aplicada.

4.2.3 Contenidos Pedagógicos y Didácticos

A continuación, se describen las actividades proyectadas en la clase de inglés, iniciando con una actividad de diagnóstico, cuatro actividades de estrategia y una de cierre o evaluación.

4.2.3.1 What I know About! INICIO. El objetivo de esta actividad es indagar los saberes previos de los estudiantes con relación al tema e identificar las emociones experimentadas durante el ejercicio.

- **Tema:** presente simple- presente progresivo.
- **Materiales:** seis pliegos de papel periódico, sticky notes de diferentes colores, marcadores.
- **Tiempo:** Dos semanas de 6 horas de trabajo. Cada hora es un espacio de 45 minutos.
- **Metodología:** Se dispone de seis carteleras con un título central (What I know about...!). Tres carteleras tendrán un círculo en el centro con lo siguiente escrito: “Present simple” y las otras tres carteleras tendrán un círculo con “present progressive” escrito en el centro. La idea es que el curso será dividido en grupos de cinco estudiantes y sin ayuda de la profesora los estudiantes escribirán ideas del uso alrededor del tema escrito en el círculo central. Ellos deben mencionar reglas gramaticales en oraciones afirmativas, negativas y

preguntas en los dos temas. Posterior a ello, el grupo escogerá uno solo compañero para explicar la lluvia de ideas. (Ver anexo C)

Es importante que la profesora realice dos grandes mapas para conceptualizar o repasar los temas vistos en quinto grado y en el primer periodo del grado sexto. Posterior a lo anterior, los estudiantes tendrán un papel de color para escribir la posible emoción experimentada con los presaberes del tema antes y durante la actividad. Dichos papeles de colores están pegados en un cartel que será publicado en el salón con el fin de ir reconociendo las emociones experimentadas en el desarrollo de las actividades.

4.2.3.2 When I Enjoy, I learn...! DESARROLLO. Este espacio de la intervención hay proyectado una serie de actividades que involucran el arte, y el uso de la tecnología. Hay cuatro actividades: Let's make a marionette! Time to be a fantastic Chef! Jumanji: Game to learn and enjoy! y What about bizarre food?; enfocadas al Desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés: speaking, writing, Reading, listening y al desarrollo de emociones positivas.

4.2.3.2.1 Let's Make a Marionette! El objetivo de esta actividad es afianzar saberes del presente simple y presente progresivo a través de la habilidad lectora y creación de elementos artísticos.

- **Recursos:** libro *Zombie attack* de Lesley Thompson, materiales según consideren los estudiantes para la escenografía y marionetas.
- **Metodología:** Posterior a la lectura, los estudiantes mostrarán el desarrollo del libro creando una escena con marionetas. El discurso de los personajes tiene una característica específica poniendo en práctica los temas curriculares planteados para el grado sexto.

Luego de grabar el video, los estudiantes deben publicarlo en Youtube, con el fin de obtener un enlace y publicarlo en la plataforma institucional y dar la posibilidad tener proceso de retroalimentación por parte de los compañeros de clase y maestra. (Ver anexo D)

4.2.3.2.2 Time to Be a Fantastic Chef! El objetivo de esta actividad es incentivar un espacio familiar que genere emociones positivas para afianzar temas de sustantivos contables y no contables.

- **Recursos:** celular con cámara, alimentos según la receta escogida por los estudiantes.
- **Metodología:** Los estudiantes verán un video donde un niño hace una receta en inglés haciendo claridad de los sustantivos contables y no contables además de usar presente simple. La maestra creará un blog en la plataforma Blogger para dar ejemplo de la actividad. La idea es que los estudiantes creen su propio blog para dar respuesta a algunas preguntas de introducción al tema como: ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cuál no? ¿Quién cocina en casa? ¿Cocinas? ¿Cuál es tu sitio favorito para comer? Luego de dar respuesta a las anteriores preguntas, los estudiantes deben escoger su plato favorito y prepararla en compañía de un adulto. Finalmente, los estudiantes deberán hacer una autoevaluación de la actividad después de recibir los procesos de retroalimentación por parte de la maestra. (Ver anexo E)

4.2.3.2.3 Jumanji: Game to Learn and Enjoy. El objetivo de esta actividad es afianzar los temas vistos: presente simple, presente progresivo y sustantivos contables y no contables a través de un juego creado en la plataforma Geneally.

- **Recurso:** Internet.
- **Metodología:** La docente creará un juego en línea con diferentes desafíos o retos teniendo en cuenta la película de Jumanji y el gusto por los animales en el grado sexto

para motivarlos a participar. Allí encontrarán canciones, juegos en línea, preguntas gramaticales y ejercicios para afianzar las habilidades comunicativas en inglés y experimentar diferentes emociones positivas durante el cumplimiento de los retos. Al finalizar el juego en línea hay una evaluación de emociones experimentadas. (ver anexo F)

4.2.3.2.4 *What about Bizarre Food?* El objetivo de esta actividad es indagar otras culturas para describir posibles comidas exóticas haciendo uso de los temas vistos.

- **Recurso:** Plataforma Blogger.
- **Metodología:** En la clase se presentará un ejemplo de comidas exóticas del país Irán y Arabia Saudita, se indaga con los estudiantes sus gustos sobre el plato señalado y se presenta una posible conversación haciendo uso de los temas vistos en clase con el fin de conocer los ingredientes exóticos que usan otras culturas. La idea es que los estudiantes indaguen otras culturas y creen una conversación para ser publicada en la plataforma Blogger como trabajo final de la herramienta. (Ver anexo G)

4.2.3.3 Actividad de Evaluación Final: *What I Felt Learning!* El objetivo de esta actividad es reconocer las emociones o sentimientos experimentados con las cuatro actividades previas como propuesta de intervención.

- **Recursos:** sticky notes de diferentes colores y un pliego de papel periódico.
- **Metodología:** La docente pegará el pliego de papel periódico en el tablero con un círculo central que diga: *What I felt learning!*. Los estudiantes deberán escribir sus emociones experimentadas durante las actividades y entre todos llegar a una conclusión de la integración de la lúdica en los espacios académicos de inglés.

Finalmente, Después de desarrollar la actividad de evaluación final: What I felt learning, se presentará la última encuesta de opinión para compararla con la primera que se realizó al inicio del proyecto. Lo anterior, con el fin de concluir y hacer posibles recomendaciones a quienes estén interesados por incluir espacios lúdicos en la clase de inglés. (Ver anexo H)

5. Conclusiones y recomendaciones

Hoy por hoy existe un gran reto para los maestros y es mantener la motivación constante de los estudiantes, donde el maestro ha estado forzado a cuestionar su práctica pedagógica casi que a diario, pues está en constante evaluación y transformación de la misma en búsqueda de dos objetivos: En primer lugar, que los estudiantes aprendan los contenidos proyectados en la malla curricular de cada institución y en segundo lugar, que el estudiante disfrute el aprendizaje para que se torne significativo en el contexto que se desenvuelve a diario.

Por tal motivo, este proyecto de investigación toma como ejemplo la clase de Lengua Extranjera-inglés en pro de motivar a los estudiantes del grado sexto a través de la lúdica para el aprendizaje de las habilidades comunicativas, pero sin desconocer la importancia que juega las emociones en el aprendizaje de un idioma como inglés. Ahora bien, la lúdica ha sido el motor que desencadena diferentes emociones positivas y brinda la posibilidad de mejorar las habilidades en el manejo de una segunda lengua. Por tanto, la lúdica, permite no solo al estudiante a interactuar con diferentes recursos y sujetos de manera innovadora y llamativa para ellos, si no para el docente quien está en búsqueda de una enseñanza significativa y real para sus educandos.

La creación de los espacios lúdicos planteado como objetivo general del proyecto, permitió identificar cómo el estudiante se interesa por la clase, posibilitó la indagación y participación constante de los estudiantes. Despertó, el interés por leer, escribir y adquirir mayor

vocabulario para desarrollar y mostrar los resultados de las actividades propuestas. Además, se reflejó un alto interés por el uso de las plataformas digitales y el juego en línea en pro de favorecer sus procesos de aprendizaje. Cada una de las actividades inicia con emociones tales como: inseguridad, miedo, cólera, angustia y en pocos estudiantes con entusiasmo, sin embargo, las emociones fueron cambiando y fueron moldeadas durante el desarrollo de las actividades siendo motivadoras e interesantes para los estudiantes. Durante este proyecto, se reconoce la importancia de fomentar emociones positivas, aprender a evaluar las negativas con la motivación constante por parte de los maestros en los espacios académicos para que los estudiantes se sientan seguros y capaces de enriquecer sus saberes en una segunda lengua- Inglés.

Se recomienda realizar un diagnóstico amplio y responsable para identificar las necesidades particulares de la población escogida y así plantear una estrategia de intervención acorde.

Es importante que los maestros cuestionen su qué hacer docente y asuma retos nuevos que despierte la pasión por el saber, por indagar y transformar vidas. Se sugiere incluir la lúdica como movilizador de emociones, donde el estudiante pueda expresar su sentir, sus inquietudes, proponer y construir conocimiento en conjunto con sus pares y maestros.

Se recomienda al maestro a ser inquieto por indagar y amar su profesión hasta el punto de planear lo imaginable con el fin de educar seres humanos integrales. Es necesario que el maestro se considere indispensable en la construcción de una sociedad creativa e innovadora desde un salón de clases.

Referencias

- Campo, S. M. (2015). Programa Nacional de Inglés Colombia Very well.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
- Chabot, D., y Chabot, M. (2009). *Pedagogía emocional: Sentir para aprender integración de la inteligencia emocional en el aprendizaje*. México: Alfaomega.
- Diaz, F., Gómez, R., y Otero, S. (2016). *Estrategias Lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María De la Ciudad de Monteria-Cordoba*. [Tesis de posgrado, Fundación Universitaria los Libertadores]
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/702>
- Eyssautier De La Mora, M. (2006). *Metodología de la Investigación. Desarrollo de la inteligencia*. Quinta edición. México: Thomson.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación. Sexta Edición*. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Jiménez Vélez, C. A. (2014). *Módulo Didáctico. Pedagogía de la lúdica y de la creatividad*.
<https://en.calameo.com/read/0036010898a3fb4c8b2cd>
- Latorre, A. (2005). *La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Madero Villalba, F. A. (2018). *La habilidad de speaking en Inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo*. [Tesis de posgrado, Fundación Universitaria los Libertadores]
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2120>

Maturana, H. (1988). *Emociones y Lenguaje en la educación política*.

http://turismotactico.org/proyecto_pologaraia/wpcontent/uploads/2008/01/emociones.pdf

Méndez López, M. G. (2011). The motivational properties of emotions in Foreign. *Revista*

Scielo-Scientific Electronic Library Online

<http://www.scielo.org.co/pdf/calj/v13n2/v13n2a04.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Programa Nacional de Bilinguismo*.

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86689>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Guía número 22 de los Estándares Básicos de

Competencia en Lenguas Extranjera: inglés. <https://fddocuments.in/document/estandares-de-ingles-guia-22.html>

Nussbaum, M. C. (2008). *Paisajes del pensamiento. La inteligencia de las emociones*. España:

Paidós.

Rico García, M. M., y Agudo Garzón, J. E. (2015). *Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos*

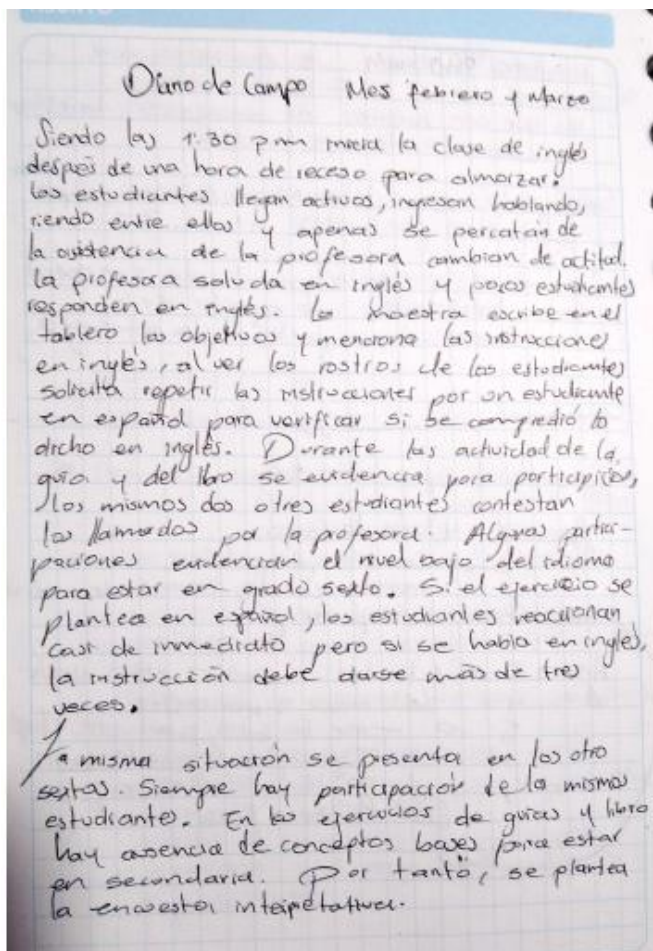
de espías en Educación Secundaria. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.1.14893>

Suarez Ruiz, P. (2009). *Metodología de la Investigación*. Orión Editores Ltda.

Anexos

Anexo A. Diario de campo

La observación participante se da durante un mes (febrero y marzo) donde se reitera el mismo comportamiento por parte de los estudiantes.



Anexo B: Encuesta interpretativa

Nombre: _____ **curso.**

Objetivo: Indagar en los estudiantes del grado sexto el gusto por la materia inglés, las emociones experimentadas y las fortalezas o dificultades que identifican en la misma clase.

Marque con una X la respuesta que considere pertinente según su experiencia.

1. ¿Te gusta la materia de Lengua Extranjera Inglés? Justifica tu respuesta.

A. Si B. No C. algunas veces.

¿Por qué?

2. Cuando escuchas al profesor (a) hablar en inglés ¿Qué emociones experimentas?

A. Felicidad B. miedo C. Tristeza D. cólera.

¿Por qué?

3. ¿Qué habilidad comunicativa se te dificulta más?

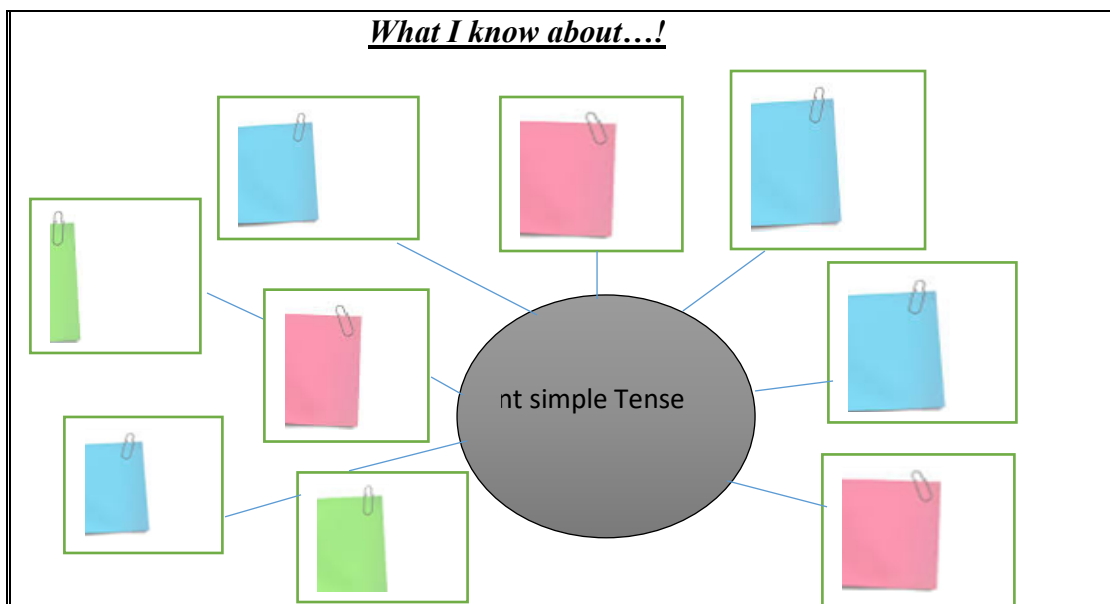
A. Speaking B. listening C. writing D. reading.

¿Por qué?

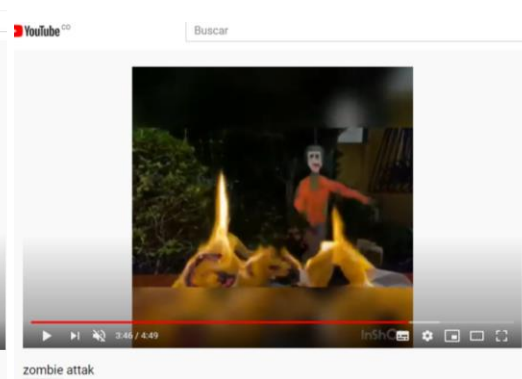
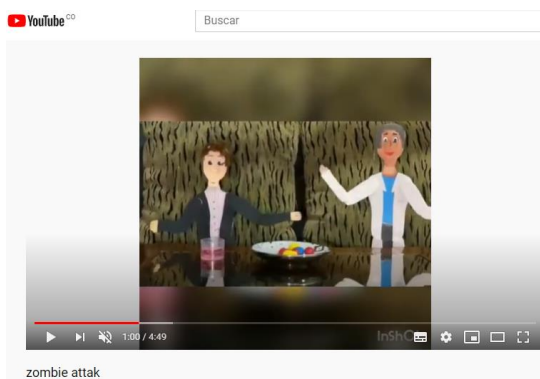
4. ¿La manera de enseñar inglés de tus profesores de primaria te motivaron a aprender el idioma?

5. ¿Cómo te gustaría tener la clase de inglés? ¿Qué actividades propones para mejorar las habilidades comunicativas en inglés?

Anexo C.

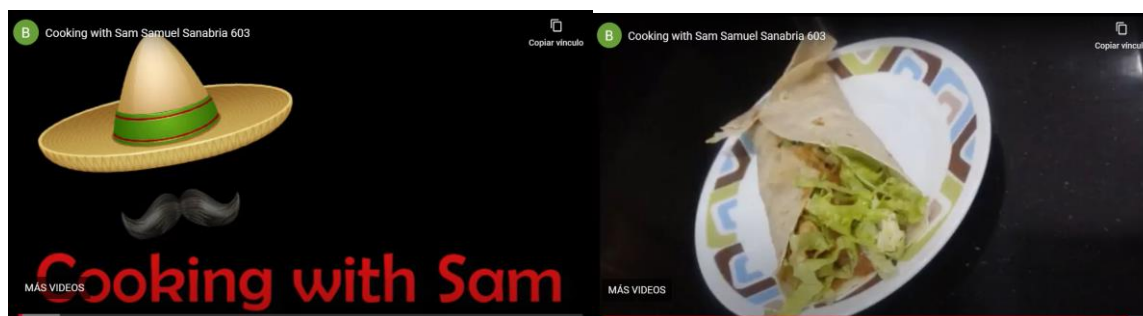


Anexo D. Let's make a marionette.



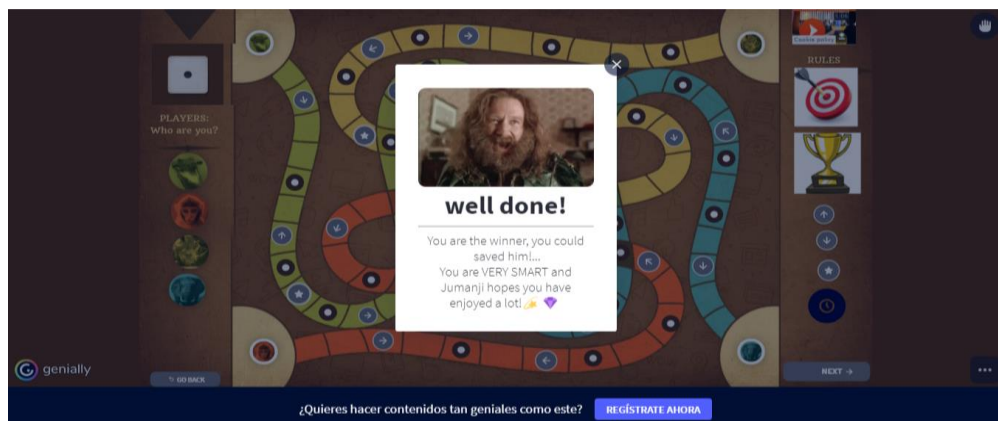
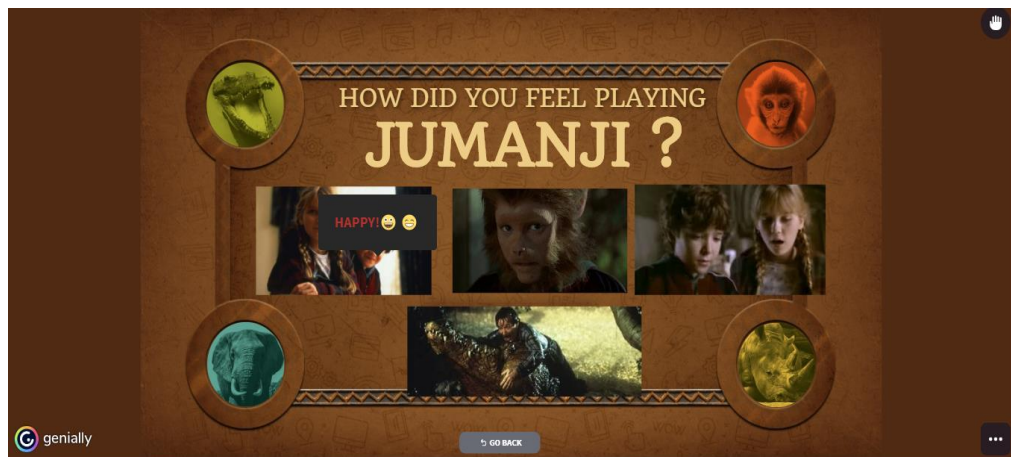
Anexo E. Time to be a fantastic chef!

<https://samausa2008.blogspot.com/2020/09/mexican-burritos.html>



Anexo F. Jumanji- Game to learn and enjoy.

<https://view.genial.ly/5f8f7eb58495b00d0c16e3d9/game-jumanji-game-to-learn-and-enjoy>



Anexo G: What about Bizarre food?

← Cooking with Sam



BIZARRE FOOD

Around the world there are many strange dishes that people like eating. Most of them are extremely expensive. Would you pay a lot of money to taste one of them?



← Cooking with Sam



Swallow's nest soup

Jake: Hello Anna!

Anna: Hi Jake!

Jake: How are you doing?

Anna: I'm so excited because tomorrow is the Annual Chinese Exotic Food Festival and I really want to go there and taste new food.

Jake: Oh! A food festival? It sounds interesting!

Anna: Off course, there will be **many** strange and delicious dishes from China. Do you want to go with me?

Jake: Well, I like eating new things, so...yes, I do.

Anna: You won't be disappointed. It's a fantastic experience! It's like if you were in China, but here in

Anna: You don't want to know. It is just for **a** person!

Jake: Oh, it is impossible!

Anna: No Jake, it is true. But you can prepare this dish at home following the original recipe and using the correct ingredients.

Jake: Yes Anna. But I prefer to cook something easier because preparing this soup is harder than I thought.

Anna: It needs time but it isn't difficult to prepare. Believe me.

Jake: Ok, you convinced me. I'm going to try to prepare my own swallow's nest soup!

Anna: Can I do it with you?

Jake: Off course!



Anexo H. Encuesta de opinión.

Objetivo: Conocer la opinión de los estudiantes durante y después de las actividades hechas durante el segundo semestre 2020 y las posibles emociones experimentadas.

Nombre: _____ **Cuso:** _____

1. ¿Consideraste divertidas las actividades hechas en el segundo semestre 2020 en la clase de inglés?

2. ¿Qué emociones experimentaste durante cada ejercicio planteado?

A. Let's make a marionette! _____

B. Time to be a fantastic chef! _____

C. Jumanji: game to learn and enjoy!

D. What about bizarre food? _____

3. ¿Consideras haber mejorado las habilidades comunicativas en inglés durante cada actividad planteada? ¿Por qué?

4. ¿Durante las actividades se sintió motivado (a)? ¿Por qué?

5. ¿Qué aspectos positivos y por mejorar pudo identificar en el ejercicio de cada actividad?

Actividad	Aspectos positivos	Aspectos por mejorar
Let's make a marionette!		
Time to be a fantastic chef!		
Jumanji: Game to learn and enjoy		
What about bizarre food?		

