

**La lúdica como eje transversal para el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los
estudiantes del grado décimo en el colegio Julio Garavito Armero**

Trabajo presentado para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria los Libertadores

Director

Nelson Enrique Flórez Huertas

Adriana Marcela Muñoz Sandoval

Diciembre, 2019

Resumen

La presente propuesta surge a raíz de la preocupación que generan en mí, los estudiantes del grado décimo del colegio Julio Garavito Armero por su falta de interés en la asignatura inglés, en este grado se evidencia falta de apropiación en conceptos que se debían tener para iniciar el plan de estudios de décimo. A través de un proceso conjunto con los estudiantes se buscaron alternativas para hacer que la clase sea más relevante. Se concluyó con el grupo, así como con una revisión bibliográfica que para las clases de inglés era necesario el trabajo con actividades lúdicas, como medio de mejorar los resultados.

A continuación presento una propuesta de actividades lúdicas que permiten brindar escenario claros y prácticos sobre los cuales los educandos pueden aplicar lo aprendido. Así mismo, esta propuesta pretende involucrar a toda la comunidad educativa a través de diversas actividades de participación como rondas en inglés, hacer juegos de mímica, retos de instrucciones , entrevistas, entre otros.

La lúdica es un aspecto fundamental del ser humano, pues permitir al educando y educador sentirse libre de expresar lo que siente y participar con una mejor actitud de las actividades.

Palabras clave: Actividades, lúdica, Participación, escenarios prácticos y motivación

Abstract

This proposal arises out of the concern that I the students of the tenth grade of the Julio Garavito Armero School, generate because of their lack of interest in the English subject. In this level there is evidence of a lack of appropriation in concepts which are necessary for begin the 10th curriculum. Through a joint process with the students, alternatives were sought to

make the class more relevant. It was concluded with the group, as well as with a literature review that for English classes was necessary to work with playful activities, as a means to improve results.

This is a proposal for ludic activities that provide clear and practical scenarios on which learners can apply what they have learned. The proposal also aims to involve the entire educational community through various participation activities such as English rounds, mimicry games, instruction challenges, interviews, and more.

Ludic is a fundamental aspect of the human being, as allowing educators and educators to feel free to express their feelings and participate with a better attitude of activities.

Key words: ludic activity and motivation.

La lúdica como eje transversal para el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado décimo en el colegio Julio Garavito Armero

El Colegio Julio Garavito Armero I.E.D. es una institución de carácter público, ha prestado su servicio a la comunidad durante 18 años, se encuentra ubicado en Bogotá, en la Calle 39 sur # 51F 59, en la localidad de Puente Aranda (Red académica, 2018) . La institución cuenta con 110 docentes, distribuidos en dos sedes y dos jornadas, en las cuales hay 1800 estudiantes, quienes pertenecen a estratos 1 y 2, algunos estudiantes pertenecen a otras localidades como Bosa, Kennedy, Ciudad Bolívar, entre otras. El promedio de estudiantes por cada grupo es entre 30 y 35.

La institución cuenta con una planta física en condiciones regulares; existen grupos de estudiantes tanto en la jornada mañana como en la tarde, que están ubicados en casetas provisionales de drywall, las cuales presentan grietas en el piso, vidrios rotos, adicionalmente se presentan diversas circunstancias por las condiciones climáticas. Ya que por el tipo de material de la estructura, cuando hace calor en el exterior, al interior de las casetas la temperatura es demasiado alta. El mismo caso se da cuando la temperatura es baja, los educandos se quejan de lo incomodo que resulta el recibir clase en las condiciones mencionadas. Además, los educandos y los docentes mencionan que hacer clases en esas condiciones, no favorecen el proceso educativo.

Otro aspecto que se presenta con los estudiantes de la institución es que algunos son victimas de conflictos familiares. Se tienen algunos casos de maltrato intra-familiar, lo mismo que se tiene un número amplio de educandos con familias disfuncionales. Algunos viven con uno de sus padres, otros viven con familiares y en algunos casos conviven con vecinos. Esas situaciones sumadas a las condiciones económicas en que viven los educandos, genera en muchos casos desinterés en el estudio y ver en él pocas oportunidades.

Es necesario generar propuestas educativas que brinden al estudiante oportunidades no solo de aprender, sino de hacer reflexión sobre las oportunidades que la educación brinda. Por ello, atendiendo las necesidades mencionadas se dialogó con los grupos de décimo sobre su interés. Ambos grupos mencionaron su deseo de participar en la intervención, lo que llevo a indagar sobre una alternativa para seleccionar el curso con el cual trabajar. La población seleccionada está conformada en el año lectivo, por sesenta y seis (66) estudiantes del grado décimo.

Por ello se diseñó y aplicó una prueba de tipo diagnóstico, en la cual se evaluaron las competencias mínimas que debían tener los estudiantes en inglés. El resultado evidenció que 1002 tiene mayores habilidades que los educandos de 1001, asimismo al dialogar nuevamente con los grupos, se decidió que la intervención se haría con el grado 1001.

Como muestra se tomaron 33 estudiantes, cuyas edades oscilan entre catorce (14) y dieciocho (18) años y pertenecen a estratos 1 y 2, quienes viven en barrios cerca al colegio Julio Garavito Armero. El grado 1001, es un grupo conformado por 22 niñas y 11 niños. Es un grupo que se caracteriza por ser creativo, les gusta el juego, la danza y socializar con sus compañeros, también existen algunos estudiantes quienes presentan comportamientos de timidez, distracción y falta de atención al desarrollo de clases. Este grupo se destaca generalmente por su intolerancia y desinterés por la parte académica y el poco interés por participar en las actividades que se desarrollan dentro de la jornada académica; resultado de esto, el promedio de notas es muy bajo e influye en el rendimiento académico.

Teniendo en cuenta lo mencionado previamente, como docente me genera preocupación y desde mi quehacer considere necesario buscar alternativas para establecer el problema real. Se tiene por un lado los problemas que muchos de los estudiantes tienen, así como la falta de interés en el estudio. Como alternativa se propuso el desarrollo de una encuesta, en ella se indaga acerca

de los motivos que tienen los estudiantes para no querer aprender. Además, en la encuesta se indaga el agrado por la asignatura de inglés y el por qué. La encuesta entrega como resultado que se carece de motivación, interés o gusto hacia la asignatura inglés. Consideran que el esfuerzo que se debe hacer por aprender vocabulario y las diversas formas de sintaxis es demasiado alto. También, los educandos indican que se tiene pereza para aprender.

Por tal razón, se hace necesario intervenir a la población para contribuir a la disminución de dicha realidad. Ellos muestran pereza y desinterés hacia el aprendizaje del inglés, argumentando que no son buenos en esta materia, no se les ha enseñado de la mejor forma o simplemente no les gusta.

Durante años de experiencias y diálogos pedagógicos con colegas del área de Humanidades hemos encontrado una situación común en los estudiantes respecto a la asignatura de inglés. Los educandos, no logran identificar la importancia de aprender una segunda lengua; es aquí donde la experiencia como docentes nos permite observar estudiantes que se centran en aprobar la asignatura solo por una obligación académica o personal, o simplemente esperan a que determinado modelo de evaluación les ayude a aprobar la materia sin mayor esfuerzo o interés.

Esta situación se evidencia en la apatía hacia actividades en las cuales se busca desarrollar las habilidades comunicativas, en la timidez para expresar sus ideas y al mostrar desinterés en la presentación de sus actividades escolares. En algunos casos esta indisposición hacia las clases obedece a la forma en que los docentes guían sus clases, a los ambientes educativos o al uso de modelos que se resisten al cambio y la innovación.

En clase se evidencia que la falta de interés en la materia, hace que el proceso de enseñanza - aprendizaje se vea truncado y conlleve a perder el hilo de las temáticas propuestas, los aprendizajes dejan de ser significativos y se convierten en una obligación. Lo que conlleva a que no se es-

tén desarrollando las actividades de clase, se genere distracción o dispersión en clase y cada estudiante realice actividades diferentes olvidando el objetivo planteado para clase.

Teniendo en cuenta lo anterior, *el objetivo de la presente intervención es diseñar e implementar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés*. Para empezar, es necesario tener en cuenta los fundamentos para la enseñanza del inglés en nuestro país.

Por un lado, el Ministerio de Educación de nuestro país establece los estándares básicos para la enseñanza del idioma extranjero inglés (MEN, 2006):

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internacionalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado. La educación permite el desarrollo humano y ofrece respuestas a los ciudadanos que conforman la sociedad, en los diversos momentos de la historia. (p.7)

Es relevante recordar que el idioma inglés se ha convertido en una necesidad para el mundo educativo y laboral, por tanto, se hace necesario desarrollar habilidades en este idioma en los estudiantes. La falta de destrezas genera en el estudiante dificultades para acceder a oportunidades en diferentes campos. En algunas oportunidades los egresados han manifestado la pérdida de opciones debido al poco conocimiento del inglés, incluso solicitan a la institución motivar aún más en la asignatura. El no poseer nociones básicas del idioma, conlleva a que su proceso en la educación superior se dificulte. En cuanto a la institución, se genera dificultad en el aprendizaje de conceptos en los grados posteriores, puesto que para algunas temáticas nuevas se necesitan conceptos previos. A razón de lo expuesto, es posible que el implementar actividades lúdicas que incentiven o motiven al estudiante el gusto por el idioma inglés, permitirá el fortalecimiento el

proceso de enseñanza - aprendizaje y contribuirá en el alcance de las metas planteadas en los siguientes grados.

Del mismo modo muchos expertos como Anne-Marie Truscott de Mejia(2000), experta en bilingüismo de la Universidad de los Andes, ratifica la importancia de aprender inglés: “Hoy es evidente que el manejo de una sola lengua no es suficiente en un mundo interconectado. La capacidad de ser bilingüe o multilingüe es cada vez más necesaria para el estudio, el trabajo y la convivencia” (p. 344). Así mismo sostiene “... Un estudiante colombiano que logre un buen dominio de su lengua materna y capacidades en otra, un estudiante bilingüe, estará bien posicionado para enfrentar las nuevas exigencias de este mundo cada vez más interdependiente.”

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestra tarea como docentes es fundamental en este proceso. El docente tiene la tarea de dar a conocer esta importancia, el docente es quien guía y por tal razón debe mostrar alternativas para alcanzar objetivos y enseñarles a descubrir que hay una forma para aprehender por afinidad y no por obligación. Según Weiner (1985), “El aprendizaje está relacionado con los niveles motivacionales” . Esta apreciación conlleva a reflexionar sobre la labor docente, él/la docente es quien debe ser generador de cambios, enfocarse en crear ambientes de aprendizaje significativos para sus estudiantes y así, puedan ser motivados a explorar una cultura diferente a través de la interacción en otra lengua.

Un aspecto a tener en cuenta en mi labor docente, se relaciona con explorar el contexto de los estudiantes, identificar sus intereses particulares y grupales. Y de esta forma poder contribuir en su proceso de enseñanza aprendizaje y transformación de su realidad. Los beneficiados de la presente propuesta no solo serán los estudiantes, sino todo su contexto, empezando por su familia, ya que en varias actividades giran entorno a ella. A nivel personal, esta experiencia fortalece mi labor y vocación hacia mi profesión. Con la información encontrada en dicha exploración, imple-

mentar estrategias para ver las temáticas propuestas a través de actividades que promuevan desarrollar las habilidades comunicativas en inglés.

Tanto en Colombia como a nivel internacional se han realizado diferentes estudios entorno al tema. Empezaremos mencionando algunos trabajos realizados en la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Comencemos con el trabajo Dolly Corredor González (2017) quien menciona:

“En este sentido, entendiendo la motivación como el interés individual por aprender (Gardner, 1985) se requiere a partir de estrategias lúdicas motivar a los estudiantes para que potencien el aprendizaje del segundo idioma en otros escenarios, entendiendo que dicho desinterés trae como consecuencia que los estudiantes de la institución educativa Técnica Tomas Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa, no logran visualizar la importancia del idioma inglés y lo que podría representar este conocimiento para el desarrollo de sus actividades cotidianas y la proyección que el dominio de un segundo idioma les puede dar para la vida, por lo tanto, para el aprendizaje de un segundo idioma no es suficiente con las actividades que se desarrollen al respecto en medio del ámbito escolar, entonces se deben traspasar estas fronteras y llegar a cada uno de los espacios que frecuentan los jóvenes...”

El trabajo en lenguas extranjeras implica el fortalecimiento de aspectos motivacionales en el educando, los cuales evidencian la cercanía del docente y su metodología para el aprendizaje (Barrios, 1997) Sobre dicha propuesta cabe resaltar la importancia de involucrar el idioma inglés en diferentes contextos en los que se desenvuelve el estudiante, hacer que él mismo relacione su entorno con el idioma para poder dar fé de lo que este significa en su vida cotidiana y así mismo permitir un acercamiento a los espacios que el joven frecuenta. En el caso de la presente propuesta, se generan espacios en los cuales el estudiante está constantemente relacionando las

temáticas con su contexto, las entrevistas, juegos, etc. son sobre su misma realidad.

Pasemos a revisar una propuesta de un estudiante del departamento del Cauca, Burbano Gavi-
ria (2016), quien plantea en su trabajo “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la
motivación escolar en los estudiantes del grado sexto, de la institución educativa Jorge Eliecer
Gaitán, Guachené Cauca” lo siguiente:

“Es importante tener en cuenta que estar o no motivado para aprender no sólo depende del estudiante,
ya que el profesor juega un papel muy importante, porque es él quien propone las metodologías, las estra-
teguas y de él depende en muchas oportunidades que el estudiante quiera integrarse significativamente al
proceso. La lúdica juega un papel fundamental en este aspecto, porque a través de ella podemos hacer
nuestras clases más atractivas, disminuir el fracaso escolar, la deserción y la indisciplina en el aula.”

Respecto a lo anterior, es importante señalar el papel del docente en el proceso de enseñanza-
aprendizaje, rol que está en constante transformación y que sin duda conlleva a que el estudiante
participe significativamente o no en el cumplimiento de las metas propuestas. Las actividades,
metodología o estrategia para llevar a cabo las temáticas propuestas son eje para el desarrollo de
las mismas. Es el docente quien debe mostrar alternativas para aprehender de acuerdo a las nece-
sidades e intereses de cada uno de los educandos (Brooks, 1999). En la presente propuesta el
docente no solo es guía sino participe en la mayor parte de las actividades, es ejemplo a seguir y
debe estar abierto a las opiniones o sugerencias de los educandos.

Un último trabajo a mencionar es el de autoría de Carabalí & Salazar (2015) “La lúdica en la
motivación de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Enrique Olaya Herre-
ra”, quienes realizan conclusiones muy importantes sobre las prácticas pedagógicas realizadas,
tras desarrollar su trabajo.

La primera es;

“Las actividades lúdicas no están ajenas a un espacio al que se acude para distorsionarse, si no como condición para acceder a la vida, al mundo que da la cultura, reconociendo ésta como una dimensión del desarrollo humano, la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de expresiones como la risa, el canto, los gritos y el goce en general.”

En la presente propuesta, tanto la lúdica como el desarrollo humano pretenden replantear los contextos, responder a cada uno de ellos y dar posibles soluciones frente a situaciones que se presenten. De igual forma, estos son elementos imprescindibles en la formación del individuo, necesarios para todos los escenarios en los que se encuentre y, por consiguiente, para estimular cada una de las dimensiones humanas. Este desarrollo humano debe estar enfocado en las personas y su bienestar, inspirándose en metas a largo plazo de una sociedad (Pérez, 2007)

Otra de las conclusiones es: “La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la formación de la personalidad. A través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes mediante la utilización de todo aquello que genere empatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.”. Para el caso de esta propuesta el explorar el contexto de los estudiantes permite identificar los intereses individuales y grupales, lo cual resulta útil al implementar nuevas y mejores estrategias de enseñanza-aprendizaje acordes a cada uno de los grupos con quienes trabajamos y así, hacer que ellos se sientan motivados hacia el mismo.

Y finalmente concluyen que “Los docentes deben tomar conciencia acerca de la importancia de implementar estrategias lúdicas en sus actividades, con el propósito de motivar a los estudiantes en sus prácticas educativas. Los docentes desde esta perspectiva deben ser creativos e innovadores a la hora de planear sus actividades, con el objetivo de que estas sean significativas para los alumnos”. Esta conclusión da cuenta de lo significativo que es el rol docente, cada uno de no-

sotros debe ser mejor cada día, estar en constante formación y transformación. Esto conllevará a ser creativos e innovar en nuestras clases, no permitir cegarnos bajo una corriente tradicional que puede estar cerrada a diversos pensamientos.

Tomando como referencia los estudios realizados sobre las estrategias lúdicas aplicadas en la asignatura de inglés, se encontró a nivel internacional, el trabajo titulado “actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de educación básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013”. Realizado por Herrera Chacón (2013) quien diseña lo siguiente:

“Como único objetivo se estableció analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013 en Quito (Ecuador). Esta investigación surge por la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de la institución mencionada anteriormente, teniendo en cuenta la recolección de datos, se observó que los docentes no utilizan actividades lúdicas con frecuencia, tornándose las clases monótonas y repetitivas.” Tras profundizar en este proyecto, se concluye que la autora, propone elaborar un manual con diferentes juegos para temas que se pueden aplicar en el aprendizaje del inglés. Esto con el fin de facilitar la labor docente dentro del aula de inglés y hacer que las actividades lúdicas además de proporcionarles diversión y permitirles relacionarse con sus compañeros, favorezca el desarrollo físico, mental, emocional y social de los educandos. (Ballesteros,2014).

Para llevar a cabo la presente propuesta es necesario tener claros los siguientes términos: motivación y actividades lúdicas, los cuales se definen a continuación.

Inar (2011), plantea que el término motivación se deriva de la palabra latina “moveré” que

significa mover. La motivación representa el proceso que despierta, activa, dirige y sostiene el comportamiento y el rendimiento. Puede verse también como el proceso de estimulación de las personas a la acción para lograr una tarea deseada. Una persona está motivada cuando quiere hacer algo.

Reinaldo (2012), en su artículo, “La motivación en el aprendizaje”, también plantea que la motivación es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. Ese interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. La motivación constituye la piedra angular para definir a donde llegar y detonante de la acción para lograr los objetivos propuestos en cualquier aspecto de nuestra vida, espiritual, física, mental, familiar, social y económica.

Rengifo Sotelo (2011) en su trabajo de grado denominado “La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje”, asume que la motivación es una actitud y predisposición de un individuo a hacer algo cuando esta estimulado convenientemente.

Sanz(2011) establece que la motivación es un proceso que abarca componentes muy diversos y que estos componentes son aplicables de manera congruente a la motivación académica. Según González, si se habla de motivación desde la parte meramente académica, se pueden establecer componentes esenciales que influyen en los estudiantes como las percepciones de sí mismo y de las tareas que va a realizar, las actitudes, intereses, expectativas y las diferentes representaciones mentales sobre el tipo de metas que desea lograr.

Domínguez Chavira (2015), nos brinda una definición de actividades lúdicas, muy pertinente para el presente trabajo: “Al hacer referencia en las ciencias de la educación a la actividad lúdica se hace referencia al juego como actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre, a una actividad capaz de conllevar a un cambio: A una actividad que tiene un

valor didáctico.” y concluye “... la actividad lúdica, es el juego por medio del cual se logra un cambio, en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo.”

Referente al marco legal, esta propuesta se fundamenta en lo siguiente:

Primero, por la Constitución Política de Colombia, en la cual encontramos el artículo 67, donde se establece: *“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación...”*

Así mismo, la cartilla 22 del MEN, que contiene los estándares nacionales para la enseñanza del idioma inglés y los lineamientos curriculares, donde se exponen en un orden secuencial por grados y niveles de lengua. Además de, la consulta de otras legislaciones y puntos de referencia en materia de educación en lenguas extranjeras y diseño curricular, como el ministerio de educación (Estándares en inglés) y el British Council (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas). Cabe mencionar también, el compromiso del Ministerio de Educación con la creación de condiciones para apoyar a las Secretarías de Educación e involucrar en el proceso a todos los implicados en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de esa lengua. Acorde a lo anterior, el MEN lanzó y ha apoyado el programa nacional de bilingüismo Colombia 2004 –2019 inglés como lengua extranjera: una estrategia de competitividad para el mejoramiento de las competencias comunicativas en inglés como segunda lengua extranjera en todos los sectores educativos. Todos estos se convierten en herramientas esenciales que ayudan a direccionar la presente pro-

puesta y por ende nuestro quehacer pedagógico.

El mundo al que se enfrentan actualmente nuestros estudiantes implica someterse a cambios sustanciales a nivel educativo y laboral, por tanto, es necesario que nuestra labor se enfoque en identificar problemáticas y generar planes para mejorar o solucionarlas. La educación debe tener como fin ayudar a los estudiantes a desarrollar acciones o competencias que les permitan reflexionar, actuar y participar en decisiones de su entorno.

Una de las metodologías comúnmente usadas en educación y que es referente en diversas prácticas pedagógicas es la investigación acción. Dicha metodología se caracteriza por brindar modos diversos y constantes de reflexión, de igual manera permite el desarrollo de investigaciones relacionadas con problemáticas sociales y el análisis de las acciones humanas. Dentro de las acciones humanas están los actos de índole educativos o acciones desarrolladas al interior del aula. Su aplicación ha permitido a educadores comprender diversos fenómenos del proceso de enseñanza aprendizaje; a partir de ello, comprender los problemas en el aula, poder enmarcarlos y brindar una solución a ellas. (Elliot, 2000)

En la presente propuesta, se pretende no solo determinar la problemática alrededor de la asignatura sino determinar cómo se desarrolla la práctica pedagógica y cómo puede mejorarse o brindar alternativas de solución a los hallazgos. La transformación del quehacer educativo involucra acciones que dependen de los hallazgos que se van encontrando en el proceso de investigación. Los productos del proceso aparecerán a partir de la sistematización de la información del quehacer educativo, donde se identifican las problemáticas que se tienen y se busca generar un cambio de ellas. Para ello, la práctica pedagógica se convierte en una construcción donde educandos y educador logran identificar a partir del contexto, los elementos que se deben transformar en la

práctica.

Como se ha expuesto, la idea fundamental de la metodología de investigación -acción es el generar un docente generador y transformador de su praxis pedagógica. Para llevar a cabo la transformación de la práctica, se hace necesario que el docente se plantee diferentes preguntas basadas en los para qué y por qué. Estas preguntas permiten hacer una observación e interpretación de lo sucedido en el aula en las clases. Cuando se habla de educación es relevante tener el conocimiento y las formas de construirlo para dar un fin. Dicho fin es de tipo social, por tanto, se está trabajando en la construcción de un ser social.

La investigación cualitativa aplicada en la escuela y en el marco de investigación-acción, brinda la posibilidad de una educación, analítica, participativa, inclusiva y omnicomprensiva. Por tanto, la transformación educativa se da en el marco de aplicar dentro de un contexto los conocimientos que tiene el docente y el estudiante. Pero, es necesario también, buscar enseñar para la comprensión, la interpretación del entorno y su mejora. Para ello se analizan fenómenos, conflictos, problemas en diversos ámbitos de la vida del ser humano.

Las líneas de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores buscan generar y aplicar conocimientos que aporten a la solución de problemas sociales, económicos y culturales. La presente propuesta pedagógica se enfoca hacia la línea de evaluación, aprendizaje y docencia; lo cual es argumentado en los anteriores párrafos, nos lleva a concluir que el proceso educativo está en constante transformación y por tanto requiere ser evaluado y acompañado con el fin de identificar logros y oportunidades de mejora del mismo.

Esta propuesta tiene como técnica de recolección de la información la encuesta, siendo ésta una técnica creada para calcular y estandarizar la información que proporcionan los participantes, con el objetivo de analizar los resultados de forma comparativa. Este instrumento es muy empleado en los procesos investigativos porque comprende un mayor número de personas, es de simple interpretación y de bajo costo. Es por ello que, para el proceso de recolección de la información se diseñaron dos encuestas dirigidas a los estudiantes, estas tenían como objetivo determinar con la mayor precisión posible, las causas de la apatía en la adquisición del conocimiento, los gustos e intereses de los estudiantes. En las encuestas debían responder si o no, para que esto permitiera abstraer información necesaria para el desarrollo de la presente propuesta.

Ahora bien, para llevar a cabo la presente intervención pedagógica, es necesario tener en cuenta algunos elementos o pasos que orientaran y evidenciaran el desarrollo de la misma. Primero, fue necesario hacer una caracterización de los estudiantes; luego aplicar dos encuestas, una de ellas para determinar las posibles razones por las cuales los estudiantes no sentían empatía con la asignatura y de este modo saber cómo contrarrestar o eliminar dichas variables; y la segunda para identificar los gustos e intereses de los mismos, con el fin de hallar y diseñar actividades acordes a ellos. Seguido a esto se indagaron y crearon nuevas actividades acordes a los resultados arrojados, estas se aplicaron y posteriormente fueron evaluadas.

La estrategia planteada para la intervención se llama **“Knowing my skills”**, nace como parte de la indagación con los estudiantes del curso 1001 de la jornada mañana del colegio Julio Garavito Armero, población que cuenta con 33 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 14 y 18 años de edad y quienes están inmersos en diversas situaciones que afectan su proceso formativo; dicha indagación evidencia poco interés en el aprendizaje del idioma extranjero inglés. La estra-

tegia plantea cómo a través de diversas actividades lúdicas el estudiante logra apropiarse de su entorno explorando y generando habilidades durante el proceso de aprendizaje, así mismo crea nuevas actividades que impactan en su comunidad educativa.

Figura 1. Ruta de intervención



Fuente: Adriana Muñoz, 2019

Ahora bien, cabe señalar que la primera fase denominada “Exploring my context”, tiene como objetivo conocer y relacionarse con los gustos e intereses de los educandos, de acuerdo a la encuesta realizada al respecto: se explora también la disposición que tienen para el desarrollo de las actividades. La segunda fase “Photographing my school” se busca generar lazos con su entorno educativo; la tercera “Reading something new” pretende acercar a los estudiantes a la lectura y comprensión de la misma, a través de textos orales y escritos; en la cuarta fase “Poster time”, la principal idea es plasmar las temáticas vistas en un ambiente lúdico de aprendizaje (Guía When I was to the camp), así mismo generar recursos para otras actividades y finalmente, en la última fase los estudiantes crean un performance o presentación sobre la importancia de aprender idiomas, este se presenta en el día del inglés, actividad que será organizada por ellos.

Para el cumplimiento del objetivo del PID, el cual fue diseñar e implementar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés se hizo necesario diseñar un plan de acción que contemplara las actividades que desde el marco lúdico abordan el problema. A continuación, se relaciona el formato de evaluación para cada una de las fases y la secuencia de las acciones lúdicas propuestas.

Tabla 1

Ejemplo de rubrica de evaluación de cada una de las fases

Habilidad	Bajo	Básico	Alto	Superior
El estudiante enuncia más de diez artefactos relacionados con el campamento	El estudiante no participa ni aporta ningún elemento del campamento	El estudiante participa y enumera cuatro elementos del campamento	El estudiante participa y enumera siete elementos del campamento	El estudiante participa y menciona más de nueve elementos del campamento
El estudiante escribe a sus familiares una carta donde narra actividades que hace en el campamento en la mañana, la tarde y la noche.	El estudiante no escribe la carta	El estudiante escribe la carta pero no narra sino una actividad (mañana, tarde o noche)	El estudiante escribe la carta y describe solo dos actividades (mañana, tarde, o noche)	El estudiante escribe la carta y describe las tres actividades
El estudiante describe de forma adecuada en la carta las actividades realizadas en el campamento	El estudiante no escribe la carta o no describe de forma correcta las actividades	El estudiante escribe la carta pero solo describe de forma correcta una de las actividades realizadas	El estudiante escribe la carta y describe de forma correcta dos de las actividades realizadas	El estudiante escribe la carta y describe de forma correcta dos de las actividades realizadas

Tabla 2

Rubrica para evaluar fase final

Habilidad	Bajo	Básico	Alto	Superior
El estudiante responde 10 preguntas relacionadas con lecturas sobre idioma extranjero.	El estudiante no responde preguntas relacionadas con lecturas sobre idioma extranjero.	El estudiante responde entre 3 y 5 preguntas relacionadas con lecturas sobre idioma extranjero.	El estudiante responde entre 6 y 8 preguntas relacionadas con lecturas sobre idioma extranjero.	El estudiante responde entre 9 y 10 preguntas relacionadas con lecturas sobre idioma extranjero.
El estudiante relaciona 10 imágenes sobre diferentes países con sus características y las socializa con miembros de la comunidad educativa.	El estudiante no relaciona imágenes sobre diferentes países con sus características y no las socializa con	El estudiante relaciona entre 3 y 5 imágenes sobre diferentes países con sus características y las socializa con	El estudiante relaciona entre 6 y 8 imágenes sobre diferentes países con sus características y las socializa con	El estudiante relaciona entre 9 y 10 imágenes sobre diferentes países con sus características y las socializa con

	miembros de la comunidad educativa.	miembros de la comunidad educativa.	miembros de la comunidad educativa.	miembros de la comunidad educativa.
El estudiante enuncia 10 saludos en diferentes idiomas para la presentación del english day.	El estudiante no enuncia saludos en diferentes idiomas para la presentación del english day.	El estudiante enuncia solo entre 3 a 5 saludos en diferentes idiomas para la presentación del english day.	El estudiante enuncia entre 6 y 8 saludos en diferentes idiomas para la presentación del english day.	El estudiante enuncia adecuadamente entre 9 y 10 saludos en diferentes idiomas para la presentación del english day. Es seleccionado para la presentación final.

Nota: Se diseñaron rubricas para evaluar cada una de las fases, con el fin de evidenciar los logros, fortalezas y aspectos a mejorar.

Tabla 3. Plan de acción: *Knowing my skills*

La lúdica como eje transversal para el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado décimo en el colegio Julio Garavito Armero			
Responsables: Adriana Muñoz			
Beneficiarios: 33 estudiantes del curso 1001			
Objetivo: diseñar e implementar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de inglés.			
Fases	Objetivos de la fases	Metodología / descripción o desarrollo de la actividades	Recursos y Evaluación
Exploring my context	Conocer y relacionarse con los gustos e intereses de los educandos, así mismo explorar la disposición que tienen para el desarrollo de las actividades, responder a la pregunta: ¿Me gusta jugar?,	Dividir en dos grupos al curso, luego deben identificarse con un nombre de equipo, el cual será escrito en el tablero. Luego se dará turnos a cada uno de los integrantes del equipo para pasar a hacer mímica de algunas actividades que les gusta hacer a los estudiantes, estas son tomadas de los resultados de las encuestas del grado décimo. Dichas actividades están escritas pre-	Encuesta Trozos de papel iris Caja pequeña Formato de evaluación.

	la cual esta dirigida a docentes y estudiantes.	viamente por la docente en trozos de papel iris dentro de una caja. Y se socializan al ser adivinadas por el grupo contrario.	
“Photographing my school”	Se busca generar lazos o vínculos con los miembros de su entorno educativo;	En esta fase los estudiantes toman fotos y hacen videos de acuerdo instrucciones dadas sobre su entorno escolar, las cuales involucran a la comunidad educativa. Por ejemplo: graba un video donde estés entrevistando a un profesor sobre su rutina diaria.	Celulares Tablero y cuadernos Formato de evaluación.
“Reading something new”	Acercar a los estudiantes a la lectura y comprensión de la misma en un idioma extranjero.	Talleres de comprensión lectora sobre diversas temáticas alrededor del idioma extranjero, su entorno escolar, gustos e intereses.	Guías de lectura Audios Cuadernos Imágenes
“Poster time”	Con la información recopilada en las anteriores fases, crear un afiche en el cual se involucren temáticas vistas, el cuál hará parte de la decoración en su presentación final.	Teniendo en cuenta los gustos, intereses, lecturas, audios, etc crearán un afiche tipo brochure de un campamento donde se evidencien las actividades que pueden hacer en la mañana, tarde y noche. Aquí deben plasmar las temáticas vistas en clase. Así mismo, imaginaran que están en dicho campamento y elaboraran una carta a sus familias narrando su experiencia. Ver guía ambiente lúdico de aprendizaje (When I was to the camp). Estos afiches serán recursos para otras actividades	Cartulinas Imágenes Hojas de papel Marcadores Colbón Tijeras Colores Cinta Formato de evaluación
“English day performance”	Realizar una presentación sobre la importancia de los idiomas en nuestro colegio, país y el mundo.	Organización, ensayos y presentación sobre la importancia de aprender idiomas, este se presenta en el día del inglés, actividad que será guiada por ellos.	Micrófono, Baffle, canciones de cada país. Trajes típicos y banderas.

Fuente: Adriana Muñoz PID, 2019

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como conclusiones de la presente propuesta se puede indicar que al grupo 1001 del Colegio Julio Garavito Armero JGA, se le aplicó una prueba diagnóstica sobre los conceptos que se debían tener para iniciar el plan de estudios de décimo. El resultado de la prueba permitió establecer que el grupo de educandos tienen dificultades en varios de los conceptos básicos del inglés. Al indagar con el grupo acerca del porqué del resultado, se pudo evidenciar que la asignatura no genera impacto en ellos. Adicionalmente, mencionan que es aburrida y que el tipo de actividades trabajadas el año anterior no fueron importantes.

Junto al grupo de estudiantes del grado 1001 se buscaron alternativas para hacer que la clase sea más relevante. Se concluyó con el grupo, así como con una revisión bibliográfica que para las clases de Inglés era necesario el trabajo con actividades lúdicas, como medio de mejorar los resultados. A partir de la revisión bibliográfica se determinó que juegos, rondas, entrevistas y selección de roles contribuyen con el aprendizaje.

Los procesos de aprendizaje a partir del trabajo lúdico permitieron a la mayoría de estudiantes de 1001 mejorar. Los resultados académicos en la asignatura de inglés tuvieron mejora, el nivel de satisfacción de los educandos sobre su desempeño. Al evaluar las calificaciones obtenidas, manifiestan que aprendieron y que las actividades les permitieron mejorar.

Las actividades desarrolladas con los estudiantes les brindaron un escenario claro sobre el cual aplicar lo aprendido. Participar de rondas en inglés, hacer juegos de mímica, retos de instrucciones, entrevistas a diversos entes institucionales en inglés, no solo les permitió conocer sobre ellos sino que también fue un reto en el cual pudieron usar los conceptos aprendidos.

Para el educando tuvo impacto el hecho que el docente fuese participe de las actividades. Si bien es claro que manifiestan que no se perdía el rol del educador, su participación era un factor

que incidía en querer aprender y hacer las tareas de mejor manera.

La lúdica es comúnmente asociada a estudiantes con edades menores, pero la intervención permitió evidenciar que es un aspecto fundamental del ser humano. Adicionalmente, permite mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.; además, de permitir al educando sentirse libre de expresar lo que siente y a su vez que quiera participar con una mejor actitud de las actividades propuestas.

Sugiero tener en cuenta el rol que desempeña el docente en la presente propuesta, es necesario que tenga mente abierta para poder planear, implementar y participar de las actividades planteadas; requiere no solo enfrentarse a si mismo sino a compañeros docentes que no estarán de acuerdo con este tipo de estrategias pedagógicas.

Lista de referencias

- Ballesteros Sánchez, A. (2014). *Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*.
- Barrios Espinosa María E. (1997). *Motivación en el Aula de Lengua Extranjera*. Universidad de Alcalá.
- Brooks, M. G., & Brooks, J. G. (1999). The courage to be constructivist. *Belmont, CA*.
- Burbano Gaviria, P. A. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la motivación escolar en los estudiantes del grado sexto, de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán, Guachené Cauca. Trabajo de grado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Popayán: Universidad de los Libertadores.
- Carabalí, A. C. (2015). La lúdica en la motivación de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa enrique Olaya Herrera. Cali: Universidad Los Libertadores.
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Elliot, J. (2000). La investigación-acción en educación. Morata.
- González, D. C. (2017). Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa". Tunja.
- Herrera Chacón, D. &. (2013). Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013. Quito: Licenciatura en Ciencias de la Educación.
- Inar, O. &. (2011). A motivation study on the effectiveness of intrinsic and extrinsic factors. *Economics and management*.
- Lozano Fernández, L., & García Cueto, E., & Gallo Álvaro, P. (2000). Relación entre motivación y aprendizaje. *Psicothema*, Vol.12 (Su2), 344-347.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Obtenido de Formar en lenguas extranjeras: Inglés ¡el reto! *Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf*
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). English, please! 1. Bogotá D.C. - Colombia
- Pérez, O. M., Ramos, I. O., & Achón, Z. N. (2007). *Aprendizaje y desarrollo humano*. Editorial Univesitaria.
- Red académica. (2018). *Documentos institucionales Colegio Julio Garavito Armero (IED)*. *Recuperado de: <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-julio-garavito-armero-ied>*

- Reinaldo, Y. K. (2012). Actividades para motivar el aprendizaje de los estudiantes en las clases de Inglés. Cuba: Escuela Latinoamericana de Medicina.
- Rengifo Sotelo, L. A. (2011). La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje. Manizales: Universidad Católica de Manizales.
- Sanz, C. G. (2011). La motivación y su aplicación en el aprendizaje. Calí: ICESI.
- Weiner, B. (1985). An attributional theory of achievement motivation and emotion. Psychological review.

Ambiente lúdico de aprendizaje: When I was to the camp...

Título de la Propuesta	Ambiente lúdico de aprendizaje: When I was to the camp...
Autor de la propuesta	Adriana Marcela Muñoz Sandoval
Fecha de elaboración	Junio de 2019
Objetivo:	Acercar a los estudiantes a contextos que les permitan tener experiencias significativas para su proceso de enseñanza aprendizaje.
Escenario:	<p>El colegio Julio Garavito Armero I.E.D, se ubica en el barrio Ospina Perez cerca de la zona de la Alqueria. Se encuentra junto a dos instituciones, los colegios Andrés Bello I.E.D y el Santa Isabel de Hungría, este último de tipo privado. El colegio tiene tres sedes, la Sede A (primaria), la sede B (octavo a once) y la sede C (sextos y séptimos). Las sedes son infraestructuras diferentes, siendo la sede C y la A, construcciones recientes. La sede B cuenta con dos canchas múltiples, cuatro salas de informática y 18 aulas. Adicionalmente cuenta con un laboratorio para física y química. Se tiene 1760 estudiantes entre las tres sedes, la sede B es donde se encuentran los grados décimos, los cuales son dos 1001 y 1002.</p> <p>Se realizaron las actividades específicamente en el salón de clase del curso 1001. Este espacio se ubica en segundo piso del Colegio Julio Garavito Armero I.E.D, sede B. En este espacio se tienen los recursos requeridos para que los estudiantes estén cómodos. Se tienen 35 mesas con sus respectivas sillas. Los estudiantes están separados entre si, lo que brinda un ambiente tranquilo y apto para el desarrollo de las clases.</p> <p>En el aula de clase se tiene conexión WiFi, la cual permite a los docentes usar dispositivos electrónicos diversos para el desarrollo de sus asignaturas. Adicionalmente, el aula cuenta con un televisor inteligente, el cual puede ser conectado a la red. Este TV, permite la reproducción de videos, diapositivas y la posibilidad de navegar en internet.</p>
Asesor / Profesor:	Licenciada Adriana Marcela Muñoz Sandoval, docente del área de inglés, quien cuenta con más de cinco años de experiencia. Durante su proceso formativo a nivel profesional, la docente ha adquirido habilidad para el manejo del grupo. También, ha desarrollado capacidad para trabajar sus clases mediante diversas metodologías. Se destacan el desarrollar actividades lúdicas, donde mediante juegos sencillos logra que los educandos

	<p>aprendan diversos conceptos de inglés.</p> <p>La docente dentro de su experiencia como docente ha trabajado con el grupo durante el presente año. Evidenciando cercanía y empatía con los estudiantes, lo que permite que el proceso de aprendizaje sea más sencillo. Esto debido a que el grupo encuentra en la docente un asesor que media los conceptos que se están aprendiendo. La docente relaciona los conceptos aprendidos con el medio de los estudiantes, con su entorno. Esto ha permitido que sus acciones pedagógicas en el aula sean significativas para el escolar y mejoren con ello en sus procesos formativos.</p>
Estudiantes:	<p>El grupo con el que se trabajó es el curso 1001, el cual está conformado por 33 estudiantes, 22 mujeres y 11 hombres. Los educandos oscilan entre los 14 y 18 años de edad, pertenecen a familias de estrato 1, 2 y 3. Los educandos tienen núcleos familiares monoparentales en un alto porcentaje, un grupo reducido conviven con ambos padres. Los ingresos familiares nacen de pequeñas empresas que tienen en el sector. Trabajan en el negocio de las telas, las cortinas y los estampados.</p> <p>El grupo se caracteriza por ser un grupo líder a nivel institucional. Es un curso donde se hizo el proceso de formación para ser conciliadores HERMES, el cual es apoyado por cámara y comercio de Bogotá. Los educandos del curso son muy receptivos y es un grupo homogéneo, el cual busca colaborar de forma constante en las diversas actividades que se desarrollan. En la asignatura de inglés han respondido siempre con las actividades que proponen. Colaboran y contribuyen al buen ambiente y han mostrado interés en el área.</p>
Contenidos Pedagógicos:	<p>Para el desarrollo de los contenidos se planeó el desarrollar habilidades en el habla (speaking). Para ello se propone como actividad el desarrollar la canción ‘When i was to the camp...’. En ella el educando debe usar vocabulario relacionado con el entorno de un campamento. La canción habla sobre una maleta que lleva el estudiante, la cual contiene diversos elementos necesarios para salir de campamento.</p> <p>El educando mediante la canción describe (en inglés) el elemento o actividad necesaria para el campamento. Para ello la asesora previamente, presenta en el aula un audio en el que una niña junto a su mamá alista la maleta con elementos para ir de campamento. Es necesario aclarar que antes del audio, se trabajó con un material visual y escrito en el cual se muestran las imágenes relacionadas con del campamento.</p> <p>La actividad permite a cada estudiante hacer el aporte de los</p>

	<p>elementos que llevaría al campamento. Para ello se va cantando (en inglés) la canción y se va indicando cual sería el aporte (elemento o actividad) que llevaría al campamento. Es necesario aclarar que cada educando debe participar y sin importar su nivel de inglés, hace la canción. La idea es contribuir al mejoramiento de las habilidades de habla y escucha, a su vez el vocabulario; y permitir que a través de la actividad cree un mundo imaginario significativo para su proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>La actividad se cierra con la elaboración de una carta corta a la familia, en la cual cuenta las actividades que está haciendo en el campamento y cómo se está sintiendo, esta es desarrollada por cada estudiante de forma individual. Esta actividad se enmarca en las competencias comunicativas: ‘escucha, habla y escritura’</p>
<p>Mediación- Recursos:</p>	<p>Los medios usados para el desarrollo de la actividad fueron:</p> <p>Recursos humanos:</p> <p>La asesora quien acompaña las actividades.</p> <p>Los estudiantes, quienes tuvieron la disposición al trabajo.</p> <p>Recursos estructurales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula de clase - Mobiliario del aula <p>Recursos informáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Televisor inteligente ✓ Computador ✓ Cable HDMI ✓ Audio de la niña y la madre alistando la maleta

Otros elementos que desee
agregar a la propuesta:

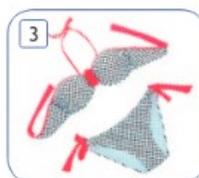
✓ Guía impresa

Focus on Vocabulary

Get
Ready!

1. Match the words in the box with the pictures. Which items do people take on a camping trip?

backpack - sleeping bag - hiking boots - swimsuit - life jacket - camera -
sunglasses - tent - helmet - torch - trainers - waterproof jacket



4

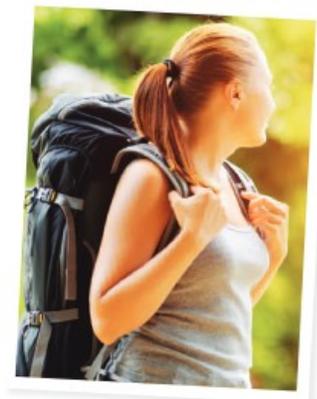
 Listen

⁵  11. Listen to Susana talking to her mother about a camping trip. Which things on the list do they talk about?

- activities in the water
- Susana's backpack
- transport
- Susana's tent
- protection against the sun
- fishing

⁵  12. Listen again and answer the questions.

- a. Is Susana going to pack more things in her backpack?
- b. What activities can Susana do in the mornings?
- c. What does she need to bring?
- d. What is she going to do in the evenings?
- e. What isn't she going to do in the evenings?



Imágenes



Muñoz.

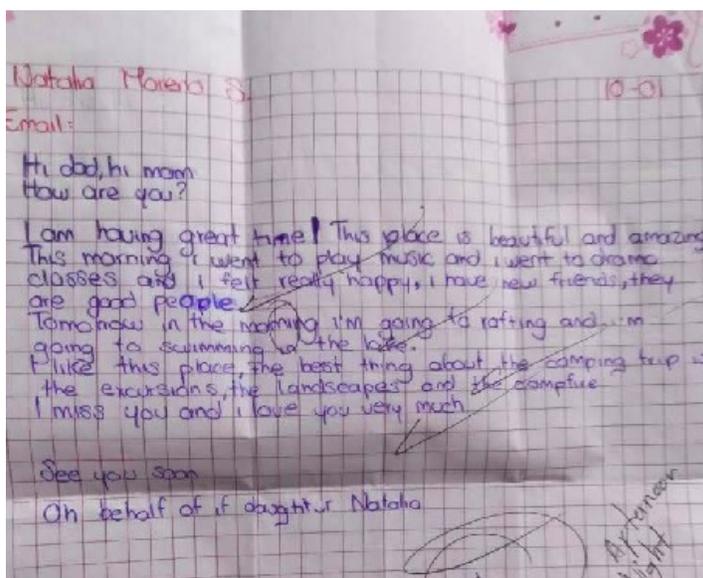
A. Bogotá. 2019. Estudiantes escuchando el audio de la mamá y la hija alistando la maleta para ir de campamento. Foto. Archivos fotográficos del JGA.



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes están resolviendo la guía de vocabulario de campamento. Foto. Archivos fotográficos del JGA.



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes están escuchando el audio de la mamá y la hija alistando la maleta para el campamento. Foto. Archivos fotográficos del JGA.



Rubrica de evaluación	La evaluación de la actividad se hace mediante una rubrica, en la cual se hace el análisis de diversos aspectos. (Ver rubrica en evaluación)
Referencias Bibliográficas	Ministerio de Educación Nacional. (2016). English, please! 1. Bogotá D.C. - Colombia Impresión: Imprenta Nacional.

Ambiente lúdico de aprendizaje

Título de la Propuesta	Actividad de cierre: Somos el mundo - English day - Lenguajes alrededor del mundo
Autor de la propuesta	Adriana Marcela Muñoz Sandoval
Fecha de elaboración	2019
Objetivo:	Reconocer la importancia y el aporte del idioma extranjero en nuestra vida cotidiana a través de un “performance” en diversas lenguas.

<p>Justificación</p>	<p>El estar inmersos en la tecnología ha obstaculizado la creación de vínculos humanos, todo gira entorno a la música en línea, el youtuber, el que más “likes” tenga, en fin. Se ha perdido el valor por el estudio y tras esto el valor por la educación; muchos estudiantes no ven importante estudiar, salir adelante, viajar, etc están limitados a lo que su contexto cercano les brinda.</p> <p>Según el Ministerio de educación, el aprendizaje del idioma extranjero se requiere para investigar, negociar, estudiar, trabajar, avanzar culturalmente y entretenerse, pues existe mucha información en otros idiomas, especialmente el inglés. Por tanto, se hace importante crear estrategias que permitan cercanía a idiomas extranjeros y acceder a ellos como un mecanismo de comunicación y avance simultáneo con otras culturas, hacer que este sea una herramienta más para el campo académico, profesional y personal. Dicho de otra forma, como lo manifiesta Lomas 2003, “El aprendizaje de un idioma, junto con ser un instrumento social, es también un elemento transversal ya que constituye la plataforma en donde residen valores, actitudes, características culturales y relaciones interpersonales, que conforman la base para la construcción de una sociedad y el aprendizaje”</p>
<p>Marco teórico</p>	<p>Idioma extranjero: Por definición la lengua extranjera se refiere a una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende.</p> <p>Estrategias: Es el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo pedagógico por: contenidos, objetivos y/o competencias para las cuales las elabora y desarrolla. Es en la creación, construcción y aplicación de las estrategias didácticas en donde se lleva a cabo realmente la planificación didáctica o micro planificación, lo que implica tomar decisiones. (Guaraté, 2018)</p> <p>Performance: Actualmente se emplea para referirse a los espectáculos de carácter vanguardista en los que se combinan elementos de artes y campos diversos, como la música, la danza, el teatro y las artes plásticas.</p> <p>Una performance es una actuación con algunas peculiaridades. No se realiza habitualmente en un escenario tradicional, sino que se emplean lugares alternativos: calles, plazas, el metro, mataderos abandonados o fábricas. Los actores representan una</p>

	<p>obra, pero la adaptan a las circunstancias del momento (la actitud del público y el tipo de escenario). La finalidad de la performance es poner a prueba al espectador y provocarle. Por este motivo, es importante que la representación se aleje del formato clásico. El actor de estas representaciones es un performer y normalmente interactúa con el público, al cual invita para que participe de la actuación. Otra de las posibilidades de performance es la combinación de varias manifestaciones artísticas (teatro combinado con danza, con pintura o con escultura). Las performances funcionan como actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria, y sentido de identidad a través de acciones reiteradas.</p>
<p>Metodología:</p>	<p>El taller se lleva a cabo a través de la metodología de aprendizaje cooperativo, la cual busca agrupar a los estudiantes e impactar el aprendizaje de manera positiva. El trabajar en grupo contribuye a mejorar la atención, a involucrarse con sus compañeros y adquirir conocimiento; por esta razón se organizan grupos de trabajo de 3 a 4 estudiantes, donde cada miembro tiene asignado un rol determinado con el fin de lograr un objetivo, el cual es hacer un “performance” el día del inglés.</p> <p>Para cumplir con el objetivo se realizan lecturas, actividades de relación entre preguntas e imágenes, selección de los países, investigación sobre la bandera y rasgos distintivos de algunos países como su vestuario y música, escuchar audios en diferentes idiomas, repetición de la pronunciación, ensayos, realimentación y presentación final.</p> <p>Idiomas elegidos: Español, alemán, francés, egipcio, japonés, árabe, inglés e italiano.</p>  <p>Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes realizando lectura o relación de imágenes.. Foto. Archivos fotográficos del JGA.</p>



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes realizando lectura o relación de imágenes.. Foto. Archivos fotográficos del JGA.



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes realizando lectura o relación de imágenes. Foto. Archivos fotográficos de JGA



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes realizando lectura o relación de imágenes. Foto. Archivos fotográficos del JGA



Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes interactuando con la co-

	unidad educativa. Foto. Archivos fotográficos del JGA
Evaluación	Se evaluará continuamente el proceso que se lleva a cabo para cumplir el objetivo final; es decir la presentación final el día del inglés, dicha apreciación se llevará a cabo a través de una rubrica de evaluación de la actividad.

Conclusiones del ambiente de aprendizaje lúdico

Estar involucrados en experiencias significativas para su vida, permite a los estudiantes manifestar sus sentimientos a través de diversas formas artísticas, el performance permite que los estudiantes se involucren y exploren de acuerdo a los gustos o emociones que se presenten en el momento. Adicional desarrollan su creatividad para llevar a cabo la presentación de la actividad por medio de danza, teatro, manualidades, música , etc de una manera innovadora y única.







Muñoz. A. Bogotá. 2019. Estudiantes realizando presentación final. Foto. Archivos fotográficos del JGA