

El juego del Stop como herramienta lúdico-pedagógica para el aprendizaje básico del inglés.

Paula Andrea Dorado Barragán

Especialización en pedagogía de la lúdica.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica.

Director

Julian Andrés Alonso González a cargo del curso de Gestión de proyectos o Seminario de
proyectos II

Magister en Educación Inclusiva e Interculturalidad

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica.

Bogotá D.C., Octubre del 2022

Resumen

Esta propuesta de intervención pedagógica está enfocada en el juego como estrategia lúdica pedagógica en el aprendizaje del inglés en docentes de preescolar, se inició explicando el planteamiento del problema en donde se expuso el contexto de la población a desarrollar y la pregunta focalizadora, y de esta manera se llevó a cabo el objetivo general que es proponer una estrategia pedagógica donde se involucre el juego como instrumento para que los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo Nuestra Señora de Torcoroma puedan aprender inglés básico como segunda lengua, y luego se crearon los objetivos específicos que dan a conocer las fases de la propuesta. Por otro lado, se realizó un diseño de investigación en donde se determinó el enfoque cualitativo y la investigación acción como eje principal para el desarrollo del proyecto, en consecuencia, se estableció la técnica de la encuesta escala, observación y el cuestionario como instrumento, luego se presenta la estrategia de intervención Funny Stop Game con objetivos y la descripción de las actividades, con conclusiones y recomendaciones. Se culmina el trabajo con las referencias bibliográficas para tener la respectiva información del material de apoyo.

Palabras claves: Lúdica, juego, estrategias, inglés

Abstract

This pedagogical intervention proposal is focused on the game as a playful pedagogical strategy in the learning of English in preschool teachers, it began by explaining the problem statement where the context of the population to be developed and the focalizing question were exposed, and in this way the general objective was carried out, which is to propose a pedagogical strategy involving the game as an instrument so that the teachers of the preschool section of the Liceo Nuestra Señora de Torcoroma school can learn basic English as a second language, and then the specific objectives were created, which show the phases of the proposal. On the other hand, a research design was carried out where the qualitative approach and action research were determined as the main axis for the development of the project, consequently, the technique of the survey scale, observation and the questionnaire were established as instruments, then the intervention strategy Funny Stop Game is presented with objectives and the description of the activities, with conclusions and recommendations. The work ends with the bibliographical references to have the respective information of the support material.

Key words: ludic, game, strategies, English.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo general	8
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Justificación.....	9
2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	15
3. Diseño de la investigación.....	21
3.1 Enfoque y tipo de investigación	21
3.2 Línea de investigación institucional	23
3.3 Población y muestra.....	23
3.4 Instrumentos de investigación	24
4. Estrategia de intervención	27
5. Conclusiones y recomendaciones	34
Referencias	35
Anexos.....	38

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El problema planteado para el desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica didáctica (PID) se encuentra enfocado en el desarrollo de la dimensión cognitiva y comunicativa del ser humano en donde se trabajan las dificultades del aprendizaje de un segundo idioma (inglés) en docentes.

La presente intervención se desarrolla en el colegio Liceo Nuestra Señora de Torcoroma, la cual se encuentra ubicado en la localidad octava de Kennedy que cuenta con los niveles de preescolar, primaria y secundaria. La institución educativa cuenta con 46 años de experiencia en el ámbito educativo y se ha caracterizado por fomentar en los estudiantes una excelencia académica, por lo tanto, son enfáticos en brindar servicios que apoyen la formación integral de los estudiantes para que se sientan a gusto en la institución durante el transcurso de su vida escolar, a través de programas con padres, maestros y directivas.

Es por esto por lo que, los docentes como pilares importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes deben estar en constante formación integral, teniendo en cuenta que las necesidades de aprendizajes han cambiado al pasar los años el colegio Liceo Nuestra Señora de Torcoroma está buscando que los maestros se capaciten y hagan uso del inglés en sus entornos académicos, de acuerdo con Sarmiento et. al (2021) el conocimiento del idioma inglés en la preparación profesional se ve introducido en un proceso evolutivo de cambio de métodos y enfoques para lograr el dominio de esta lengua en función de los requerimientos y necesidades que imperan con el desarrollo de la sociedad.

Las directivas del colegio han resaltado la necesidad en que los docentes no licenciados en idiomas que laboran en la institución tengan el conocimiento del inglés debido a que el colegio

está desarrollando el proyecto transversal del bilingüismo y necesita docentes capacitados para enseñar otras asignaturas en este idioma usando la interdisciplinariedad.

Pero, para algunos docentes de la institución educativa esta propuesta que les han venido diciendo no la ven viable tanto por factores internos y externos que se presentan. Y han sido muy enfáticos en que, si esta es una exigencia del colegio, este debería brindarles todas las herramientas para lograr este objetivo y no por cuenta de cada maestro.

Por lo tanto, a partir de las conversaciones que se establecieron con algunos docentes por medio de un mapa de empatía se evidencio la importancia que tienen de aprender inglés, pero también manifiestan las dificultades que les han impedido que este conocimiento se adquiriera, lo que hace evidente la necesidad de buscar nuevas estrategias y metodologías que permitan dar manejo a esta problemática. Burgos (2018), afirma que las principales problemáticas para la adquisición del inglés se encuentran en dificultades en pronunciar adecuadamente el inglés, frustraciones al no comprender el idioma inglés, falta de orientación en el uso de estructuras gramaticales del idioma inglés, ausencia de habilidades lingüísticas para el uso del inglés, insatisfacción por el poco conocimiento que posee sobre el idioma inglés, impaciencia por dominar lo más pronto posible el idioma inglés, poca disponibilidad para poner en práctica el idioma inglés.

Adicionalmente, se observa que la institución no les brinda a los docentes el espacio, ni el tiempo o material de apoyo que les permita abordar estas necesidades, por el contrario, expresan que deben cumplir con varias responsabilidades del cargo diariamente tales como dirección de grupo, diseño, implementación y evaluación de los procesos de los estudiantes, entre otras.

El presente trabajo se desarrolla con los docentes de la sección de preescolar del colegio debido a que están con los estudiantes de la primera infancia y es con ellos con quienes se debe

iniciar el proceso de formación en la segunda lengua. Los y las docentes permiten la observación y aplicación de instrumentos de investigación desde el área de inglés, con el objetivo de desarrollar por medio del juego una estrategia lúdica pedagógica.

En este mismo orden de ideas se pretende brindar una solución hacia los docentes como directivas de la institución para que alcancen los objetivos propuestos tanto como el crecimiento profesional y para la formación de niños, de acuerdo con Campos et. al (2006) la realidad educativa se ha buscado, a través de las distintas reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la comunicación e interacción entre los sujetos y el mundo que los rodea.

Lo ideal sería trabajar en equipo para obtener resultados positivos y analizar cuál es la mejor manera en la que los docentes puedan aprender y enseñar a los estudiantes un segundo idioma como lo es el inglés sin sentir frustración y sin dejar a un lado su área principal de formación como muchos los manifestaron.

Lo anterior nos permite dar comienzo a la búsqueda de nuevas estrategias, por lo que se propone implementar espacios en el entorno educativo para capacitar a los docentes por medio de la lúdica y el juego con actividades que incentiven en ellos la adquisición de un segundo idioma.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer el aprendizaje del inglés por medio del juego como estrategia lúdica en los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo Nuestra Señora del Torcoroma?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia lúdico-pedagógica utilizando como herramienta el juego Stop para que los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo nuestra señora de Torcoroma fortalezcan el inglés como segunda lengua.

1.3.2 Objetivos específicos

- Indagar los factores que impiden el aprendizaje del inglés en los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo nuestra señora de Torcoroma.
- Diseñar la propuesta lúdico-pedagógica utilizando como herramienta el juego del Stop.
- Valorar la estrategia lúdico-pedagógica para el aprendizaje del inglés en docentes de preescolar.

1.4 Justificación

La presente intervención pedagógica se enfoca en la necesidad evidenciada en los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo nuestra señora de Torcoroma por formarse en un segundo idioma, por lo tanto, se analizó e identificó las dificultades del aprendizaje del inglés en donde se busca implementar a través del juego actividades que permitan una adquisición de este idioma para apropiarse del conocimiento y usarlo en situaciones del diario vivir con los estudiantes.

En la actualidad aprender inglés es fundamental en la vida del ser humano debido al mundo globalizado el cual nos enfrentamos a diario, por este motivo, esto exige un aprendizaje y conocimiento para evolucionar como personas; por lo que también se ha convertido en una necesidad básica para el campo profesional. "La enseñanza del inglés en cualquier parte del mundo, en la actualidad, es vista como una necesidad y una urgencia. No importa en qué continente te encuentres o la edad que tengas, el hecho es que para cualquier persona es indispensable tener los respectivos conocimientos de la lengua inglesa". (Jaimechango 2009)

Para lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos se emplearán técnicas de investigación, utilizando para ello mapas de empatía, encuestas de satisfacción, test de conocimientos y entre otros, que permitan darle un enfoque pedagógico en donde los docentes puedan vencer los obstáculos que les han impedido alcanzar esta finalidad.

Por otro lado, es primordial que para lograr un objetivo se tenga una motivación la cual en algunos casos los maestros no la tienen, porque lo ven como una imposición de su lugar de trabajo, sin embargo, la idea de esta intervención es que las directivas del colegio puedan analizar las estrategias pedagógicas propuestas para usarlas en la institución como herramienta de trabajo para lograr la interdisciplinariedad en los docentes, es por eso, que la motivación durante la clase

direcciona la acción del estudiante, quien se motiva para satisfacer sus necesidades cognitivas y direcciona su actuar cumplimiento de los objetivos del proceso de aprendizaje. La motivación es un estímulo que moviliza el accionar y estructuras cognitivas del estudiante en la búsqueda del conocimiento (Mendoza, 2001).

Por consiguiente lo primordial es elaborar una estrategia lúdico-pedagógica utilizando como herramienta el juego Stop para que los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo nuestra señora de Torcoroma fortalezcan el inglés como segunda lengua, partiendo que según Fernández (2009) el estudiante adulto tiene cierta experiencia, conocimientos y habilidades creadas en el área de aprendizaje, esto va a ser muy útil para el profesor de idiomas, puesto que los conocimientos previos que el adulto tiene va a facilitar el estudio y el conocimiento de ciertas estructuras propias de la lengua extranjera, como por ejemplo sería el uso de los tiempos verbales o la colocación de los adjetivos.

Por lo tanto, la finalidad de esta intervención pedagógica es brindarles a los docentes de la institución educativa una manera en la cual se puedan sentir cómodos y aprendan significativamente un segundo idioma como lo es el inglés dejando a un lado las brechas que a lo largo del tiempo se han creado y darle una perspectiva diferente partiendo de sus necesidades como personas y profesionales.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Como fase inicial de presente propuesta, se realizó una revisión teórica con base al tema estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en adultos, el juego para el aprendizaje del inglés y cualificación docente y una segunda lengua en diversos repositorios de universidades como la Fundación universitaria los Libertadores, Universidad Pedagógica Nacional, Universidad de Islandia en donde se encontró trabajos de grado que dan un precedente a la presente intervención.

De esta búsqueda se encontraron trabajos que aportaron información valiosa para la construcción de la intervención pedagógica, la cuales cuentan con herramientas fundamentales que brindan un modelo para tomar buenas decisiones en cuanto a que camino tomar según los objetivos y metodologías propuestas.

Se inicio observando una tesis nacional de la Universidad Pedagógica Nacional titulado Concepciones de los docentes de básica primaria sobre la enseñanza del inglés como lengua extranjera realizado por Leyla Naidú Castro Rodríguez, en el año 2017, en donde plantea como los profesores se enfrentan a diferentes retos al tener que cumplir sus funciones en áreas que difícilmente dominan. Este es el caso del área de idiomas extranjeros, mencionada en el artículo 23 de la ley 115 de 1994, como “un área fundamental y obligatoria del currículo, donde el docente debe procurar cumplir con un 80% del desarrollo de está, dentro del plan de estudios” (Castro, 2017, p.20)

Por lo cual plantea, la metodología hermenéutica y la recolección de los datos para la investigación y utilizaron instrumentos como: observación indirecta, entrevistas semiestructuradas, encuesta y revisión de documento, luego para el análisis de los datos se

realizó la teoría fundamentada por Strauss y Corbin quienes plantean el análisis por medio de tres elementos que son: la codificación abierta, codificación axial y codificación selectiva, esto con el fin de dar cuenta a las concepciones de los docentes de básica primaria sobre la enseñanza del inglés debido a los intereses que cada uno tenga sobre el aprendizaje.

Por otro lado, se encontró una propuesta pedagógica a través de la lúdica de la Fundación universitaria los Libertadores dirigida por Julio Eduardo Valenzuela Díaz, nombrada Estrategias de enseñanza del inglés para adultos, una propuesta pedagógica desde la lúdica, en la cual Valenzuela (2018) afirma que se puede evidenciar que la población que accede al programa tiene dificultades para iniciar o continuar con su proceso de formación en una segunda lengua, la mayoría de las personas presentan una resistencia al aprendizaje del inglés, alimentada en creencias de que el inglés es muy difícil, o basados en experiencias provenientes de su educación básica primaria y secundaria, en donde experimentaron el aprendizaje del inglés a través de metodologías basadas en la repetición, memorización y administración de castigos positivos. (p.12).

La anterior propuesta se tomó como antecedente debido a que se basa en la formación de inglés en adultos, siendo estudiantes del SENA tienen similitud con el rango de edad, los intereses educativos y laborales de los docentes de la sección de preescolar del colegio Liceo nuestra señora de Torcoroma, por lo tanto, el autor propuso abordar los temas básicos de inglés del nivel A según la clasificación europea de las lenguas. A la otra mitad de grupos se le brindara formación en el mismo tiempo y con el mismo número de talleres, pero adaptados cada uno de ellos para abordar los temas mediante juegos, dinámicas, juegos de rol y representaciones actorales

La propuesta realizada por Sigríður Dögg Sigurðardóttir de University Iceland, llamada “The use of games in the language classroom”, hace un aporte a la intervención pedagógica con relación al juego como estrategia lúdica, Dögg (2010) hacer referencia a que casi todo el mundo le encanta jugar, ya sean jóvenes o mayores. Desde la primera infancia jugar es una parte enorme de la vida de la mayoría de los niños y juega un papel importante en su desarrollo también. Los niños comienzan a jugar desde la infancia, pero a medida que se desarrollan a lo largo su infancia siguen jugando, y a medida que crecen y maduran la naturaleza de su juego cambios.

El autor basa su propuesta en los juegos en el aula porque, en primer lugar, son divertidos, lo que es muy importante, porque pueden ayudar a activar a los estudiantes que pueden haber estado inactivos antes, por falta de interés. Mantener a los alumnos activos es vital porque los profesores nunca podrán enseñar nada a los alumnos si no consiguen que éstos participen en su propio proceso de aprendizaje. participen en su propio proceso de aprendizaje, por lo tanto, en la propuesta utilizo juegos de mesa como tableros de juegos, rompecabezas, laberintos, crucigramas, sopa de letras entre otras.

Por lo tanto, según lo mencionado anteriormente es muy relevante para la presente intervención pedagógica debido a que establece la importancia del uso del juego en las etapas del desarrollo del ser humano permite crear estrategias y metodologías innovadoras que permitan un aprendizaje, no solamente en estudiantes niños y adolescentes sino también en los adultos. Es por esto, que Mendoza (2014) afirma que el ser humano aprende mediante la experimentación, un adulto a diferencia de un niño es consciente de sus conocimientos y deficiencias, lo que le proporciona un sentimiento de control. Por lo tanto, cuando se diseña un plan de clase para adultos es importante considerar sus necesidades y expectativas, ya que no se puede educar al adulto usando las mismas técnicas utilizadas con niños.

La expectativa es que se logre un acercamiento de la segunda lengua ingles por parte de los docentes de una manera natural con motivación y no como una imposición social o laboral, asimismo, en las intervenciones preliminares se puede contemplar que la mayoría de los proyectos de grado se han enfocado a optimizar los procesos de aprendizaje en el área de inglés, pero no están encaminadas a docentes no licenciados en idiomas que quieran un aprendizaje significativo del inglés.

2.2 Marco teórico

En esta parte se describirán los conceptos principales en los que se fundamenta esta intervención pedagógica. En efecto, es necesario abordar los siguientes referentes teóricos para analizar y comprender que metodologías implementar y desarrollar en este proyecto.

El principal objeto de estudio en este proyecto son los adultos delimitados en la población de docentes, por lo tanto, se inicia con el principal concepto la andragogía, de acuerdo con Knowles (1972) “La andragogía es la ciencia y el arte de enseñar a los adultos a aprender, la cual está canalizada a cumplir objetivos claramente definidos (pág. 9). Es decir, es una corriente que se fundamenta en la educación de personas adultas, entiéndase por adultos personas mayores de 18 años.

Durante la década de los 90's se han presentado algunas posturas sobre Andragogía realizadas por educadores de adultos tales como (Brookfield, 1986) describió a la “Andragogía como un conjunto de supuestos”, (Knowless, 1989) como una “teoría”, (Merriman, 1993) la describe como “una serie de lineamientos” y (Pratt, 1993) la describe como una “filosofía” A pesar de las diferentes concepciones con respecto al término, todas se centran en la enseñanza aprendizaje del adulto.

Los adultos son un grupo de personas que en varias ocasiones no tienen la misma atención con relación a la educación siendo para ellos un proceso vital para sus vidas, pero casi siempre se les da la prioridad a los niños y adolescentes, muchas veces se desconocen aspectos como las necesidades de ellos como seres humanos y el derecho fundamental a la educación.

Por lo tanto, la disciplina de la andragogía fomenta el aprendizaje en los adultos y crea estrategias para que se aprenda según la edad y distintos ritmos de trabajo que tengan sin ninguna

limitación, es por esto por lo que, en algunos aspectos de andragogía, el maestro alemán Kapp (1833), hace referencia por primera vez a la praxis que desarrolló Platón en su trabajo educativo con jóvenes y adultos. Aunque este autor no desarrolla esta teoría, si plantea una necesidad práctica para la educación de adultos por lo que pensaba que la pedagogía era una disciplina que restringía el proceso educativo a la niñez, sin extenderlo a la vida total del ser humano.

Por otro lado, según Martínez (2008) las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno”. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social”. En efecto son estrategias centradas en el alumno, a través de estas el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante, positivo, detecta las dificultades, los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes de acuerdo con las necesidades que se observen en el proceso y resultados de ejecución de estas.

Otro concepto relevante en esta propuesta es el juego que etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus –i", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “lūdus, –i", que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008).

González (2014) Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas.

Por lo tanto, con relación al juego seleccionada para la estrategia lúdico-pedagógica se define el juego Stop según Sweety (2014), realizó la descripción de un juego representado en el video interactivo, el nombre del juego es tuti fruti o stop. Tiene como finalidad diligenciar una pizarra con las diferentes categorías (nombre, apellido, animal, cosa, color, fruta, país), que se encuentran relacionadas con la primera letra del alfabeto.

El juego es innato en el ser humano. Todos los seres han aprendido desde su nacimiento a relacionarse con su familia y el mundo exterior a través del juego. Existen diversas referencias de juego: alegría, diversión, recreación, relajación, entre otras.

Al aterrizar el concepto de juego en los adultos aparecen aspectos relevantes en el portal web de salud digital de la Fundación Carlos Slim en donde se menciona los principales beneficios que ofrece el juego a los adultos:

- Ayuda a conservar la memoria y retrasar la aparición de enfermedades como el Alzheimer.
- Ayuda a gestionar y transformar emociones y experiencias negativas.
- Potencia el aprendizaje.
- Ayuda a aliviar el estrés.
- Permite socializar y conectar con otras personas.
- Fomenta la creatividad.
- Favorece la adaptación y la capacidad de resolución de problemas.

Lo mencionado anteriormente lleva a romper el paradigma que cuando se habla de juego únicamente los beneficios son para los niños, el papel fundamental que hace el juego en la etapa adulta ayuda a comprender más la necesidad de involucrar esta actividad lúdica en el día a día.

Es aquí donde parte otro concepto muy relevante como lo es la lúdica que según (Jiménez, 1998) La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Por consecuente, según Vygotsky, el aprendizaje no es un proceso de transmisión directa de información y de capacidades, ni una absorción pasiva de información externa, como explican las teorías tradicionales sobre el mismo. Tanto Vygotsky como Piaget sostienen que el desarrollo es un proceso activo, pero lo han representado de modo diferente: Piaget hace hincapié en el descubrimiento individual y en la invención o, en sus propios términos, en la construcción de conocimiento; por su parte, Vygotsky (1978) destaca la orientación y la capacidad personal, combinadas en un proceso de construcción conjunta.

Según lo anteriormente citado, va encaminado con la concepción que se quiere dirigir esta propuesta, el aprendizaje de un segundo idioma inglés debe ser un proceso activo del ser humano, el cual sea capaz de adquirir el conocimiento sin presión sin ataduras al contrario que cuente con la capacidad de adquirir un segundo idioma con motivación y construya saberes acordes a sus necesidades.

De la misma forma el adquirir un nuevo idioma hoy en día es algo primordial en la formación al mundo laboral por lo tanto la exigencia desde el Ministerio de Educación Nacional (2006) es lograr que los ciudadanos sean capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que se puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionales comparables.

Por otro lado, el autor Sprachcaffe (2017) plantea que el inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas. El inglés es una lengua franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco. Esto se debe a razones históricas y políticas, debido a la importancia que tuvo el Imperio Británico en el pasado, cuando extendió su lengua por todos los continentes, y a la importancia como potencia actual de Estados Unidos.

Promover la enseñanza de inglés a adultos y en este caso a los docentes requiere hacer uso de nuevas herramientas, estrategias o metodologías diferentes que permiten responder a las necesidades que se presente en el entorno educativo destinar a crear una enseñanza de calidad del segundo idioma inglés, incentivando en ellos la motivación desde sus diferentes perspectivas e intereses de vida.

Por consiguiente, existen métodos y estrategias para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, según Sánchez (2009) son de considerar los siguientes:

1. Método gramática-traducción o tradicional, presta especial atención a la instrucción de reglas gramaticales. Las explicaciones del profesorado se sustentan en la lengua materna o en la oficial.

2. Método directo, se apoya en la conexión directa de la palabra extranjera con la realidad a la que representa. Favorece la expresión oral y la memorización de vocabulario.
3. Método audio-oral, prioriza el uso de la lengua hablada (expresión oral y audición) a partir de la reproducción o repetición.
4. Método audiovisual, se sustenta en el empleo de recursos visuales y auditivos para desarrollar la capacidad de escucha y de comprensión del lenguaje hablado a través de la interacción.
5. Enfoque comunicativo, potencia el aprendizaje del idioma a partir de la comunicación en la lengua extranjera, aunque contaminándola inicialmente con la lengua vehicular.
6. Aprendizaje basado en proyectos, privilegia el uso de estrategias centradas en el alumnado a través de la participación, el desarrollo de la motivación y el trabajo en grupo.

Cada uno de estos métodos pueden contribuir a la creación de la estrategia lúdica a través del juego en la presente intervención pedagógica, ya que aporta un fundamento teórico y práctico para los objetivos propuestos, cabe resaltar que se puede hacer uso de un solo método o mezclarlos para lograr que los docentes se formen íntegramente con el segundo idioma inglés.

3. Diseño de la investigación

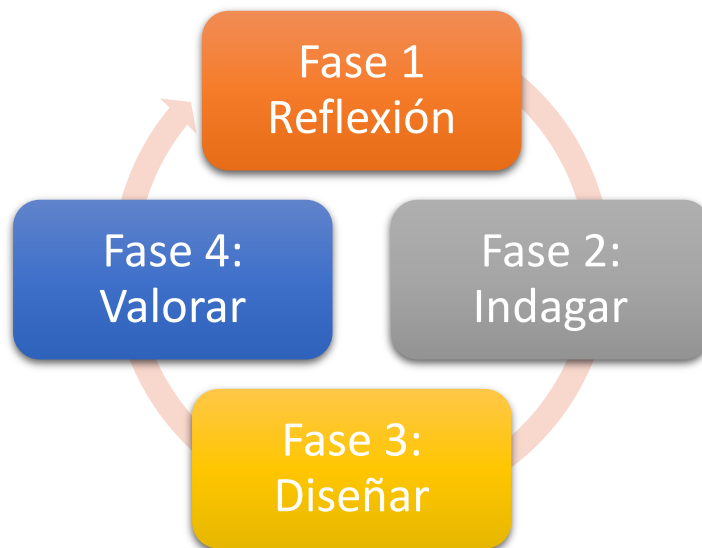
3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para la elaboración de la intervención pedagógica didáctica de la propuesta “el juego como estrategia lúdica pedagógica en el aprendizaje del inglés en docentes de preescolar” se implemento el enfoque cualitativo, el cual tiene como principio según Hernandez et. al (2014) generalizar los datos de una muestra a una población (de un grupo pequeño a uno mayor) empleando la dispersión o expansión de los datos e información, lo que permite tener una mirada más específica de lo que se pretende resolver.

En consecuencia, el tipo de investigación se orientó con la investigación- acción porque trata de promover que un colectivo social identifique problemas y busque las vías de solución mediante procedimientos de acción sistemática y reflexión sostenida” (Kurt, L.1944), por lo tanto, esto genera la posibilidad de generar una propuesta oportuna en donde se implementen las estrategias apropiadas para los docentes en su enfoque al aprendizaje de la segunda lengua.

Fases

Con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos en esta propuesta, se plantearon unas fases de manera secuencial que dan respuesta a la ruta metodológica que se empleó para el desarrollo de la intervención pedagógica, a continuación, se presentara detalladamente el proceso:



Fase 1: Reflexión

Partiendo de la necesidad de que los docentes de preescolar del colegio liceo nuestra señora del Torcoroma deben aprender inglés debido al proceso de transversalidad que la institución quiere llevar a cabo, se propone una estrategia pedagógica que involucre el juego lúdico para la enseñanza del segundo idioma en docentes.

Fase 2: Indagar

Se realizará el instrumento N° 1 la encuesta por escala en un primer momento, el cual permita dar la validez de como los docentes de preescolar de la institución educativa se sienten con relación del aprendizaje del inglés.

Fase 2: Diseñar

Se llevará a cabo el instrumento N° 2 observación registro anecdótico que permitirá recolectar información que documente el paso a paso de cada estudiante con relación con la estrategia lúdico-pedagógica

Fase 3: Valorar

A cada docente se le entregara el instrumento N° 3 el cuestionario de preguntas cerradas para que de manera objetiva evalúen la propuesta para continuar con el proceso o realizar ajustes si es necesario.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación de este proyecto es el desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes, para dar cumplimiento a los objetivos propuestos se empleará una mirada más concreta a la situación problema y en donde se pueda brindan una solución oportuna haciendo uso de la lúdica como estrategia principal, teniendo en cuenta que la lúdica como actitud frente a la dimensión humana: busca responder a las necesidades humanas sobre todo aquellas relacionadas con el desarrollo a Escala Humana – Manfred Max Neef (Ser, estar, tener, hacer). (Sachica, 2018, p.9)

3.3 Población y muestra

La población seleccionada para la intervención pedagógica son licenciados en preescolar que laboran en el colegio Liceo nuestra señora del Torcoroma ubicado en el barrio Floraria en la ciudad de Bogotá D.C es una institución de estrato social medio. La sección de preescolar está conformada por 15 docentes quienes manejan una carga académica de diferentes asignaturas.

De los 15 docentes se escogerán 5 con la muestra probabilística aleatoria simple la cual consiste en determinar por azar a cada uno de los individuos de la muestra, en donde cada uno de los individuos de la población tiene la misma oportunidad de participar, debido a que la necesidad del aprendizaje del inglés es de vital importancia para todo el equipo de trabajo por igual se hizo uso de la misma, es por esto que, para lograr una mayor efectividad en la intervención pedagógica se redujo a esta cantidad de docentes.

3.4 Instrumentos de investigación

Con relación a Useche et. al; (2019), la encuesta es una técnica que consiste en obtener la información directamente de las personas que están relacionadas con el objeto de estudio, esta técnica tiene relación con la intervención pedagogía propuesta porque identifica las características y necesidades de la población a trabajar lo cual permite desarrollar de manera positiva la estrategia de intervención.

➤ Instrumento 1: Escala

Consiste en un conjunto de ítems presentado en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se administra. Generalmente está constituida por 5 opciones de respuesta que permiten al encuestado tener la posibilidad de no ser tan radicales en sus respuestas; generalmente se les asigna una puntuación para promediar posteriormente (Useche et. al; 2019, p.34). Se diseño este tipo de instrumento para la fase 1 de indagar debido a que es de importante ser conocedores de la opinión de los docentes con relación a la problemática presentada.

Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
1. ¿Considera usted que es útil el inglés?					
2. ¿En su casa se hace uso de algún otro idioma diferente a su lengua materna?					
3. ¿Está interesado usted en aprender inglés?					
4. ¿Lo motivan en su lugar de trabajo con el aprendizaje del inglés?					
5. ¿Estaría dispuesto en participar en actividades lúdicas relacionadas con inglés?					

Fuente: Dorado Barragán, 2022

➤ **Instrumento 2: Observación- Registro anecdótico**

El registro anecdótico se utiliza para registrar un suceso imprevisto del sujeto que va a ser evaluado, no es previamente preparado, sino que se realiza de manera eventual y en la mayoría de los casos de forma individual (Ramírez, 2017, p. 98). Se ejecuto este instrumento en la fase 2 porque se puede identificar las características de los estudiantes y hacer un seguimiento para obtener información del proceso de la estrategia lúdico-pedagógica.

Sujetos	Fecha	Nº	Rasgos, anécdotas, hechos, situaciones

Fuente: Dorado Barragán, 2022

➤ Instrumento 3: Cuestionario

El cuestionario es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información (Hurtado, 1998). Se realizó este instrumento en la fase 3 de valorar porque es de suma importancia evaluar la propuesta, con el fin de tener una retroalimentación de la propuesta.

Encuesta de satisfacción

Valorar de 1 a 5 cada uno de los siguientes aspectos. Siendo 1: muy malo y 5: muy bueno.

1. Se desarrolla de forma clara, coherente y organizada el juego de "Stop" en inglés.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2. Los contenidos del juego de "Stop" en inglés han respondido a sus necesidades formativas.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. El juego le permitió aprender de manera lúdica el vocabulario y expresiones sencillas para comunicarse en inglés.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4. La duración de la aplicación del juego de "Stop" en inglés son suficientes de acuerdo a los objetivos y contenidos propuestos.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5. Se motiva a participar de manera activa en el desarrollo del juego de "Stop" en inglés.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Fuente: Dorado Barragán, 2022

4. Estrategia de intervención

Titulo	Funny Stop Game!
Introducción	De acuerdo con la necesidad de que los docentes de preescolar del colegio liceo nuestra señora del Torcoroma aprendan, dominen y pongan en práctica el inglés lo cual les permitirá avanzar en su intelecto que hace parte de su desarrollo humano y en su parte profesional como sujetos íntegros ante una sociedad, se pretende a través del juego “Stop” fortalecer o a vencer algunas dificultades que a lo largo del tiempo les han impedido adquisición de la segunda lengua. Se presentará de manera parcial las primeras cinco sesiones de este proyecto que se pretende llevar a cabo.
Justificación	La finalidad de esta estrategia lúdico-pedagógica es brindarles a los docentes de la institución educativa una manera en la cual se puedan sentir cómodos y afianzar significativamente un segundo idioma como lo es el inglés dejando a un lado las brechas que a lo largo del tiempo se han creado y darle una perspectiva diferente partiendo de sus necesidades como personas y profesionales.
Objetivo	Los estudiantes reconocerán la escritura y pronunciación del vocabulario básico en ingles a través del juego “Stop” como estrategia lúdico-pedagógica.

Estrategia	La estrategia de intervención lúdico-pedagógica pretende a través del juego Stop fortalecer las habilidades básicas en inglés “writing, listening, reading, speaking” de los docentes de preescolar del Liceo Nuestra Señora del Torcoroma, esto se aplicará dentro de las instalaciones de la institución educativa y dentro de un espacio del horario laboral. En primer lugar, se reunirán a los docentes de preescolar en un aula de clases, en donde se les explicará que todos los miércoles durante 5 sesiones en el horario de 3:00 pm a 4:00 se aplicará el juego “Stop” con vocabulario en inglés con el fin de mejorar las habilidades de este idioma, esta actividad será dirigida por lo docentes de inglés.
-------------------	--

Sesión 1	Objetivo
Colors Vocabulary	Reconocer de forma escrita y oral el vocabulario de los colores en inglés. Desarrollo de actividad Se iniciará la sesión presentando el vocabulario de las categorías a trabajar en la clase a través de tarjetas animadas, con el fin de hacer un acercamiento con los conocimientos previos de los docentes, luego se enseñará la pronunciación junto con la escritura para que tengan una apropiación del vocabulario que deben implementar en el juego. A cada docente se le entregará una tabla del juego Stop con la categoría trabajada en la sesión de vocabulario como los colores,

la idea es que en cada sesión se aumente una categoría más para ampliar el vocabulario, luego un docente encargado dirá una letra al azar y cada uno iniciara a escribir en la tabla, ganara el que primero diga la palabra “Stop” o quien complete la tabla con la mayor cantidad de palabras correctas, y al terminar cada ronda se hará un retroalimentación de lo que cada uno escribió en la tabla.

Sesión 2

Animals Vocabulary

Objetivo

Identificar de forma escrita y oral el vocabulario de los animales en inglés.

Desarrollo de la actividad

Se dará inicio a la sesión presentando el vocabulario de las categorías a trabajar en la clase a través de una actividad de los sonidos de algunos animales, con el fin de que los estudiantes por medio de los sonidos identifiquen el vocabulario que se va a desarrollar, luego se enseñará la pronunciación junto con la escritura para que tengan una apropiación del vocabulario que deben implementar en el juego.

A cada docente se le entregara una tabla del juego Stop con las categorías del vocabulario tales como colores y animales la idea es que en cada sesión se aumente una categoría más para ampliar el vocabulario, luego un docente encargado dirá una letra al azar y cada uno iniciara a escribir en la tabla, ganara el que primero diga la palabra “Stop” o quien complete la tabla con la mayor cantidad

de palabras correctas, y al terminar cada ronda se hará un retroalimentación de lo que cada uno escribió en la tabla.

Sesión 3

Food Vocabulary

Objetivo

Distinguir de forma escrita y oral el vocabulario de los alimentos en inglés.

Desarrollo de la actividad

Se comenzará la sesión presentando el vocabulario de las categorías a trabajar en la clase a través de una actividad sensorial se escogerán algunos estudiantes aleatoriamente a quienes se les cubrirán los ojos y tendrán que adivinar que alimento están sintiendo en sus manos, luego se enseñará la pronunciación junto con la escritura para que tengan una apropiación del vocabulario que deben implementar en el juego.

A cada docente se le entregará una tabla del juego Stop con las categorías del vocabulario tales como colores, animales y comida la idea es que en cada sesión se aumente una categoría más para ampliar el vocabulario, luego un docente encargado dirá una letra al azar y cada uno iniciará a escribir en la tabla, ganará el que primero diga la palabra “Stop” o quien complete la tabla con la mayor cantidad de palabras correctas, y al terminar cada ronda se hará un retroalimentación de lo que cada uno escribió en la tabla.

Sesión 4

Actions Vocabulary

Objetivo

Conocer de forma escrita y oral el vocabulario de las acciones básicas en inglés.

Desarrollo de la actividad

Se desarrollará la sesión presentando el vocabulario de las categorías a trabajar en la clase a través de la actividad Simón dice en el cual el docente encargado mencionara acciones y los estudiantes tendrán que hacer el movimiento o desplazamiento en el aula de clase, luego se enseñará la pronunciación junto con la escritura para que tengan una apropiación del vocabulario que deben implementar en el juego.

A cada docente se le entregara una tabla del juego Stop con las categorías del vocabulario tales como colores, animales, comida y acciones la idea es que en cada sesión se aumente una categoría más para ampliar el vocabulario, luego un docente encargado dirá una letra al azar y cada uno iniciara a escribir en la tabla, ganara el que primero diga la palabra “Stop” o quien complete la tabla con la mayor cantidad de palabras correctas, y al terminar cada ronda se hará un retroalimentación de lo que cada uno escribió en la tabla.

Sesión 5

Things Vocabulary

Objetivo

Reconocer de forma escrita y oral el vocabulario de los objetos básicos en inglés.

Desarrollo de la actividad

Se llevará a cabo la sesión presentando el vocabulario de las categorías a trabajar en la clase a través de una actividad de dibujo en donde el docente seleccionara algunos estudiantes los cuales tendrán que dibujar un objeto y los demás tendrán que adivinar el objeto en inglés, luego se enseñará la pronunciación junto con la escritura para que tengan una apropiación del vocabulario que deben implementar en el juego.

A cada docente se le entregará una tabla del juego Stop con las categorías del vocabulario tales como colores, animales, comida, acciones y objetos la idea es que en cada sesión se aumente una categoría más para ampliar el vocabulario, luego un docente encargado dirá una letra al azar y cada uno iniciará a escribir en la tabla, ganará el que primero diga la palabra “Stop” o quien complete la tabla con la mayor cantidad de palabras correctas, y al terminar cada ronda se hará una retroalimentación de lo que cada uno escribió en la tabla. (Ver anexo 1)

Estrategia

Al final se les dará una encuesta de satisfacción a los docentes para que evalúen si la estrategia lúdico-pedagógica está cumpliendo con los objetivos propuestos o si se debe mejorar en la construcción de la intervención pedagógica, adicionalmente se hará una observación con Registro anecdótico del proceso en cada sesión.

Esta actividad se va a presentar a la institución educativa para que verifiquen la validez y la importancia que los docentes sean capacitados en la enseñanza del inglés para una formación integra de los estudiantes, cabe resaltar que vital el trabajo autónomo en cada uno de los docentes para tener éxito en el desarrollo del juego.

5. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

El desarrollo de este PID permitió concluir que involucrar las estrategias lúdicas como lo es el juego en la enseñanza del inglés en adultos es un tema el cual se ha abordado mucho en investigaciones según los antecedentes investigativos consultados debido a que por medio de la lúdica se experimentan distintas dimensiones humanas, por lo tanto, da una expectativa en seguir construyendo a profundidad sobre esta estrategia creada en este presente trabajo.

La creación de la estrategia lúdico-pedagógica ayudo a ampliar nuevos conceptos con relación a la lúdica después de diseñar técnicas e instrumentos da una mira más amplia para abarcar posibles problemáticas que se presenten en un contexto diario y brindar una viable solución oportuna.

También se puede concluir, que la estrategia lúdico-pedagógica que se pretende aplicar solo se hará de manera parcial únicamente en cinco sesiones en este proyecto, pero lo ideal seria aplicarla por un tiempo mas prolongado para tener algunos posibles resultados.

Recomendaciones

Se recomienda que el lector de esta estrategia lúdico-pedagógica pueda implementarla y sirva de ayuda para avanzar en el dominio del inglés básico en adultos a través del juego y lograr un avance día a día en los adultos profesionales.

Referencias

Ayón, M. D. M., Bayas, M. A. F., Coello, G. S., & Vásquez, V. J. C. (2022). Importancia del idioma inglés para el docente. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 7(1), 100-120.

Trujillo Burgos, S. M. (2018). Experiencia de un adulto cuando aprende el idioma inglés.

Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.

Hernández, D. R., & Rosell, Y. M. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576.

Serón, M. V. F. La Enseñanza Del inglés En Adultos.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/M_VICTORIA_FERNANDEZ_2.pdf

Castro Rodríguez, L. N. (2017). Concepciones de los docentes de básica primaria sobre la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9878/TO-21985.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valenzuela Díaz, J. E. (2019). Estrategias de enseñanza del inglés para adultos, una propuesta pedagógica desde la lúdica.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2022/Valenzuela_Julio_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sigurðardóttir, S. D. (2010). The use of games in the language *classroom* (Doctoral dissertation). <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>

Alcalá, A. (1998). Propuesta de una Definición Unificadora de Andragogía. Tesis, Universidad Nacional Abierta, Unidad Curricular, Caracas. Recuperado el 11 de 02 de 2020, de https://cis6016didacticadelaeducacionsuperior20181.files.wordpress.com/2018/02/pro_puesta-de-definicion-unificadora-de-andragogia.pdf

Masson Chavez, L. M., & Tacuri Olmedo, K. D. C. (2021). *Estrategias andragógicas en el desarrollo de vocabulario en el idioma inglés* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24602/1/UCE-FIL-MASSON%20LUZVENIA-TACURI%20KARINA.pdf>

Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3 mon), 759-771.

Knowles, M. (2006). Andragogía. México: Oxford.

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02528598/document>

KNOWLES, Malcom. The Adult Learner. 1999. (Página 122)

Knowles y Kapp teoría andragógica. Guatemala Disponible en <http://experienciadeaprendizajemediado.blogspot.com/2009/02/teoria-andragogicadeknowles-y-kapp.html> Revisado 27 febrero de 2022.

Díaz, H. Á. (2008). Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>

<https://www.clikisalud.net/beneficios-del-juego-en-los-adultos/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20especialistas%2C%20entre,%2DPotencia%20el%20aprendizaje>.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kitty Sweetly. (10 de noviembre de 2014). Juegos para el patio: basta o Tuti fruti. [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=3r4765VLa8U>

Córdoba Pillajo, É., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete*.

JIMÉNEZ Carlos Alberto (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Colombia.

Sprachcaffe. (2017) ¿Por qué estudiar inglés? España. Disponible en:

<http://www.sprachcaffe.com/espanol/porque-estudiar-ingles.htm>

Martín Sánchez, Miguel A. (2009). "Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras", *Tejuelo* (España), núm. 5, pp. 54-70.

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

Sáchica Cepeda, L.C. (2018) *Desarrollo humano y juego*. Fundación Universitaria los libertadores.

García Usma, T. C., & Tangarife Restrepo, Y. (2016). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del proceso de lecto escritura, una propuesta desde la investigación acción.

Del Carmen, s. v. m. (2019). 'muestra probabilística y no probabilística'.

Valenzuela Díaz, J. E. (2019). Estrategias de enseñanza del inglés para adultos, una propuesta pedagógica desde la lúdica.

Ramírez Núñez, K. V. (2017). *El registro anecdótico en la evaluación formativa oral del idioma inglés* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Ffbonta. (26 de julio de 2016) Instrumentos o Formatos de Recolección de Datos: Técnicas de Observación - Encuesta - Entrevista. [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=hv9yuPDTsSs>

Anexos

Anexo 1 – “Stop Game”

Reading



Speaking



Funny Stop Game!

Letter	Category 1	Category 2	Category 3	Category 4	Category 5	Score

Listening



Writing



Anexo 2 – Mapa de empatía

