

RELACIÓN PEDAGÓGICA ENTRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EL
JUEGO EN EL ÁREA DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZÜR NIEDEN

DANIELA PALACIO TAMAYO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS MAESTRO: PENSAMIENTO-FORMACIÓN
MEDELLÍN

2021

RELACIÓN PEDAGÓGICA ENTRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y EL
JUEGO EN EL ÁREA DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZÜR NIEDEN

DANIELA PALACIO TAMAYO

Trabajo de grado para optar al título de
Magíster en Educación Énfasis Maestro Pensamiento-Formación

Asesor

JORGE HUGO HINCAPIÉ ZAPATA

Magister en Educación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS MAESTRO: PENSAMIENTO-FORMACIÓN
MEDELLÍN

2021

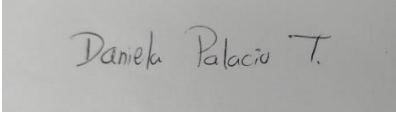
Junio 25 de 2021

Daniela Palacio Tamayo

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad”.

Art. 92, párrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma



Daniela Palacio T.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primera medida a Dios, por permitirme nacer en una familia llena de amor y acompañarme a cada paso.

A mis padres por sus consejos, por esforzarse para hacer de mí una mujer fuerte y con deseos de superación.

A mi esposo Sebastián por ser mi engranaje perfecto en este mecanismo llamado vida, a mi hija Gabriela por ser mi motivación y compañía día a día.

También, a mi asesor, por su comprensión, apoyo y gran contribución en el desarrollo del proyecto.

Finalmente, a la comunidad educativa de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden. Gracias por permitirme aportar mi granito de arena para el logro de cambios positivos en nuestra amada Institución.

Contenido

| | |
|---|----|
| RESUMEN | 9 |
| ABSTRACT | 12 |
| INTRODUCCIÓN | 14 |
| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 20 |
| 1.1 Descripción De La Situación | 20 |
| 1.2 Justificación | 25 |
| 1.3 Objetivos..... | 29 |
| 1.3.1 Objetivo General:..... | 29 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos: | 30 |
| 2. MARCO CONTEXTUAL..... | 31 |
| 2.1 Contexto Local..... | 31 |
| 2.2 Contexto Institucional..... | 33 |
| 3. MARCO REFERENCIAL | 37 |
| 3.1 Estado de la cuestión..... | 37 |
| 3.1.1 Investigativos | 38 |
| 3.1.2 Teóricos y expertos que sustentan la propuesta..... | 48 |
| 3.1.3 Históricos y de Política Pública..... | 58 |
| 3.1.4 Legales..... | 65 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 3.2 | Marco conceptual..... | 71 |
| 3.2.1 | El Juego | 71 |
| 3.2.2 | La lúdica | 75 |
| 3.2.3 | Aprendizaje | 77 |
| 3.2.4 | Aprendizaje Significativo | 81 |
| 3.2.5 | El aprendizaje del idioma extranjero inglés..... | 86 |
| 3.2.6 | Práctica | 90 |
| 3.2.7 | La Motivación..... | 92 |
| 4. | DISEÑO METODOLÓGICO | 98 |
| 4.1 | Técnicas e Instrumentos..... | 101 |
| 4.1.1 | Técnica: análisis documental | 101 |
| 4.1.2 | Instrumento: Rejilla | 102 |
| 4.1.3 | Técnica: Entrevista semiestructurada | 102 |
| 4.1.4 | Instrumento: cuestionario | 103 |
| 4.1.5 | Técnica: Encuesta | 104 |
| 4.1.6 | Instrumento: cuestionario | 104 |
| 4.2 | Población | 105 |
| 4.3 | Muestra | 105 |
| 5 | HALLAZGOS | 107 |

| | | |
|-------|---|-----|
| 5.1 | La importancia del aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés..... | 107 |
| 5.1.2 | <i>Para los docentes</i> | 115 |
| 5.1.3 | <i>Para los directivos</i> | 118 |
| 5.1.4 | <i>Análisis documental</i> | 120 |
| 5.2 | Aspectos lúdicos y de juego en la enseñanza del idioma extranjero inglés | 124 |
| 5.2.1 | <i>Para los estudiantes</i> | 124 |
| 5.2.3 | <i>Para los docentes</i> | 127 |
| 5.2.4 | <i>Para los directivos</i> | 129 |
| 5.2.5 | <i>Análisis documental</i> | 130 |
| 5.3 | Relación entre el juego y el aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés..... | 133 |
| 5.2.3 | <i>Para los estudiantes</i> | 133 |
| 5.2.4 | <i>Para los docentes</i> | 136 |
| 5.2.5 | <i>Para los directivos</i> | 138 |
| 5.2.6 | <i>Análisis documental</i> | 140 |
| 5.3 | El aprendizaje cooperativo..... | 143 |
| 6 | Discusión de los resultados | 148 |
| 6.1 | Al aprendizaje significativo | 149 |

| | | |
|-----|---|-----|
| 6.2 | El juego | 157 |
| 6.3 | Relación entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés . | 161 |
| 6.4 | Reflexión acerca de la práctica de los docentes | 167 |
| 6.5 | El aprendizaje cooperativo como componente importante entre el juego y el aprendizaje significativo | 168 |
| 7. | RECOMENDACIONES PARA LA INCLUSIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL ÁREA DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS | 169 |
| 7.1 | Recomendaciones para los estudiantes en general..... | 170 |
| 7.2 | Recomendaciones para los docentes | 170 |
| 7.3 | Recomendaciones para los directivos | 172 |
| 8. | CONCLUSIONES..... | 173 |
| | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 186 |

RESUMEN

Este trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Benedikta Zür Niden, la cual es una institución educativa oficial adscrita a la Secretaría de Educación de Medellín y está ubicada en la comuna 12. La población objeto de este estudio comprendió algunos directivos docentes, docentes y estudiantes en condición de extra edad de los grados sexto y séptimo.

El presente trabajo se relaciona con la investigación educativa de tipo correlacional con un enfoque cualitativo orientado a la investigación acción. Metodológicamente se desarrolló a partir de un proceso de triangulación de la información recolectada por medio de los diferentes instrumentos: encuesta estudiante, entrevista estructurada a estudiantes, docentes y directivos y análisis documental. En el diseño metodológico, se evidencia la inclusión de dichas técnicas de recolección de datos debido a los cambios que trajo consigo la nueva realidad a causa de la pandemia COVID-19. De esta manera, se comprendió la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el área de Idioma Extranjero Inglés en la I.E. Benedikta Zür Niden.

Como conclusión general, se observó una relación entre el juego y el aprendizaje significativo en el discurso de cada uno de los participantes. Es así como estas dos variables están íntimamente relacionadas, mostrando un vínculo relevante y directo, por tanto, el juego es una estrategia que aporta a la construcción del aprendizaje significativo. De conformidad con los hallazgos y conclusiones se logra la comprensión de dicha relación lo

que permite proponer una reflexión sobre las estrategias didácticas para la enseñanza del Idioma Extranjero Inglés en la Institución Educativa con base en las posibilidades pedagógicas del juego.

Palabras clave: Aprendizaje Significativo, Juego, Idioma Extranjero Inglés.

ABSTRACT

This research work was developed at Institución Educativa Benedikta Zür Niden which is an official educational institution attached to the Secretary of Education of Medellín and is located in commune 12. The population object of this study included some educational directors, teachers and sixth and seventh grade extra-aged students.

The present work is related to correlational educational research with a qualitative approach oriented to action research. Methodologically, it was developed from a process of triangulation of the information collected through the different instruments: student survey, structured interview with students, teachers and teaching director, and documentary analysis. In the methodological design, the inclusion of such data collection techniques is evidenced due to the changes brought about by the new reality due to the COVID-19 pandemic. In this way, the pedagogical relationship between meaningful learning and game was understood in the English Foreign Language area in the I.E. Benedikta Zür Niden.

As a general conclusion, a relationship between play and meaningful learning was observed in the speech of each of the participants. This is how these two variables are closely related, showing a relevant and direct link, therefore, the game is a strategy that contributes to the construction of meaningful learning. In accordance with the findings and conclusions, the understanding of this relationship is achieved, which allows to propose a

reflection on the didactic strategies for the teaching of the English Foreign Language in the Educational Institution based on the pedagogical possibilities of the game.

Key words: Meaningful Learning, Game, English Foreign Language.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se refiere a la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje de idioma extranjero inglés y fue desarrollado en la Institución Educativa Benedikta Zür Niden ubicada en la comuna 12, límite con la comuna 13 de Medellín. Esta población escolar habita principalmente en la última comuna mencionada. Agregando a lo anterior, esta investigación tiene valía en el ámbito educativo, dado que el conocer la relación pedagógica entre estas dos variables permite no solo comprender las posibilidades pedagógicas del juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés, sino también, aplicar las estrategias pedagógicas y didácticas pertinentes con base en los hallazgos, con el fin de beneficiar a la población estudiantil.

Esta investigación surge de la problemática observada en el contexto de la institución educativa, donde de acuerdo con los hallazgos, se evidencia que los estudiantes parece que no están aprendiendo de forma significativa, ya que el contexto, la motivación y las estrategias metodológicas que utilizan los maestros en el aula, no aportan elementos que contribuyan a la construcción de saberes. Por lo tanto, se observó que los estudiantes están inmersos en un contexto difícil, presentan desmotivación por el aprendizaje y los docentes utilizan varias metodologías de enseñanza basadas en la metodología tradicional.

En este sentido, es oportuno nombrar que el presente trabajo se justifica en la necesidad pedagógica y didáctica de determinar la relación entre las dos variables, en su orden, aprendizaje significativo y juego, con el fin de proponer una reflexión que invite a

repensar las estrategias y metodologías implementadas en el trabajo con los alumnos. Es por ello, que esta investigación se inscribe en la Maestría en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana, específicamente en la línea de Maestro: pensamiento – formación, ya que al finalizar se presentará una reflexión, la cual busca aportar de forma significativa a los maestros en la diversificación de su práctica docente en pro del mejoramiento de los procesos de enseñanza / aprendizaje del idioma extranjero inglés.

A partir de lo anterior, se buscó establecer la relación entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje significativo para lo cual se tuvo como pregunta de investigación ¿Cuál es la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado, que presentan extra edad, de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, ubicada en la comuna 12 de Medellín? Se dio respuesta a esta pregunta mediante un objetivo general y tres específicos, que fueron el camino para la construcción de los hallazgos.

Coherente con lo que se ha venido presentando, se tiene que las categorías macro dentro de esta propuesta son: El juego, la lúdica, el aprendizaje significativo, al aprendizaje del idioma extranjero inglés, la práctica y la motivación.

El juego es una herramienta pedagógica que puede ser implementada desde el mismo momento del nacimiento hasta la vejez. Es así como el juego es una acción en la cual intervienen las normas, las relaciones con otros, el desarrollo integral, las emociones y

el aprendizaje. Por tal motivo, debe ser visto como un potenciador del conocimiento. Por su parte, la lúdica se relaciona con el juego y se da debido a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, manifestar sus sentimientos y emociones e interactuar con las personas a su alrededor.

El aprendizaje significativo se puede definir como aquel aprendizaje que es relevante e interesante para el estudiante, el cual parte de los conocimientos previos para la apropiación del nuevo conocimiento, lo cual es influenciado por diferentes factores tales como la motivación, la actitud del estudiante y la forma en que el docente presenta los contenidos de aprendizaje. Igualmente, el aprendizaje significativo es un proceso liderado por los docentes a través de diferentes acompañamientos, pero son los estudiantes los principales responsables en la construcción del saber. También, se da a través de diferentes estilos en cada uno de los individuos, para este caso es prudente resaltar el visual, el auditivo y el kinestésico, aportando de esta forma a la construcción de saberes significativos en los estudiantes.

El aprendizaje del idioma extranjero inglés se puede lograr a través de diferentes estrategias tales como la reflexión, argumentación, fomento de la creatividad, aplicación del conocimiento en contexto y la resolución de problemas. A partir de cada una de estas, los estudiantes logran aprender significativamente y con mayor facilidad el idioma extranjero inglés, puesto que se relacionan con las actitudes y aptitudes del estudiante. Al igual que con los contenidos de aprendizaje, promoviendo la formación de los estudiantes en el ser, el

saber y el saber hacer. Es por esto que, para conseguirlo se hace uso de las habilidades comunicativas y de las interacciones con las personas que se tienen alrededor.

En la población estudiantil, la práctica y la motivación se relacionan con las acciones de los maestros, con el fin de que los estudiantes construyan sus saberes (saber, saber ser y saber hacer), estas poseen tres focos, los cuales son: la motivación hacia el aprendizaje, la motivación como realización de la tarea y la motivación como entretenimiento, cada uno de estos focos tiene un énfasis diferente, es por esto, que todos deben apuntar a la construcción del aprendizaje significativo, más allá de la evaluación y la entretenimiento.

Con relación a la metodología, se debe nombrar que la presente investigación se desarrolló bajo un paradigma cualitativo, dentro del cual se puede realizar una interpretación de la realidad en su contexto natural, generando información para la comprensión de opiniones y motivaciones de las personas, es así, como este paradigma proporciona una comprensión más profunda del objeto de estudio, ya que se caracteriza por ser inductivo y tener una perspectiva holística.

Este trabajo de investigación, tuvo como enfoque la investigación acción, la cual tiene como objeto explorar la práctica educativa real para dar solución a problemas de la cotidianidad escolar. Según Colmenares y Piñero (2008), "...constituye una opción metodológica de mucha riqueza ya que por una parte permite la expansión del conocimiento y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas que se van

planteando los participantes de la investigación...” (p.105). Igualmente, corresponde a una investigación educativa correlacional, ya que tiene como propósito medir el grado de relación entre dos variables en un contexto determinado.

Para llevarla a cabo se utilizaron técnicas e instrumentos, con el fin de recolectar los datos a partir de la interacción con cada uno de los participantes, es por ello que como técnicas se usó: el análisis documental, la entrevista semiestructurada y la encuesta. Como instrumentos la lista de chequeo y el cuestionario.

Además, la población de esta investigación hace parte de la Institución Educativa Benedikta Zür Niden, y la muestra estuvo compuesta por veintinueve estudiantes, cuatro docentes y dos directivos. En un inicio, se esperaba que la muestra fuera mayor, sin embargo, con la llegada de la pandemia y las nuevas dinámicas como consecuencia del COVID-19, los encuentros e interacciones con los estudiantes y demás docentes fueron virtuales, por lo que se buscaron otras estrategias de recolección de la información que fueron un poco complejas para los participantes y la investigadora, sin embargo, se lograron los objetivos propuestos.

En esta línea de ideas, es oportuno nombrar que el presente trabajo se divide por capítulos, para un total de siete. En el primer capítulo, se desarrolla el Planteamiento del problema, se expone la Descripción de la situación, la Justificación y los Objetivos, tanto el

general, como los específicos. En el segundo capítulo, se tiene en la cuenta el Marco Contextual, dentro del cual se describe el Contexto local y el Contexto institucional.

El capítulo 3 aborda el Marco Referencial, teniendo como sub apartados, el Estado de la cuestión, los Antecedentes investigativos, los Antecedentes históricos y de política pública y los Antecedentes legales; además de exponer el Marco Conceptual, donde se desarrollan las categorías abordadas en la investigación: el juego, la lúdica, el aprendizaje significativo, el aprendizaje del idioma extranjero inglés, la práctica y la motivación. El capítulo 4 desarrolla el Diseño Metodológico, define el Paradigma, el Enfoque, el Método, las Técnicas e Instrumentos, la Población y la Muestra. El capítulo 5, presenta los hallazgos de la investigación, los cuales se articulan con cada uno de los objetivos, es por ello que se presentan los resultados, desde el aprendizaje significativo, el juego y la lúdica, la relación entre el juego y el aprendizaje significativo y el aprendizaje cooperativo como categoría emergente. Además, se propone la discusión de los resultados, basada de nuevo en esas categorías. El capítulo 6 recoge las Conclusiones conexas con los hallazgos y los objetivos. Y finalmente, el capítulo 7, presenta las recomendaciones para los estudiantes, los docentes y los directivos de la Institución Educativa.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción De La Situación

La educación es un componente necesario para el desarrollo cognitivo, cultural y social de los estudiantes. Por esta razón, muchos padres de familia matriculan a sus hijos en diferentes instituciones educativas del país, para este caso, del municipio de Medellín, donde los padres de la comuna trece llegan con el fin de que sus hijos inicien y continúen su proceso de escolarización.

Sin embargo, la educación no se da únicamente en las instituciones educativas, sino también en el hogar y el entorno que los rodea, así mismo, esta formación es multifactorial, ya que el mismo aprendizaje está integrado por diferentes elementos que intervienen en él. En este sentido Edel (2003), nombra que los factores que intervienen son “...socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos...” (p.3).

Como se observa, en los procesos de aprendizaje intervienen diferentes elementos, uno de ellos es el contexto y el otro; las realidades que los estudiantes viven a diario. Es así como se hace oportuno nombrar que la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden se

encuentra ubicada en la comuna 12 de la ciudad de Medellín, en el límite de la comuna 13, lugar donde la violencia es una situación vivida por muchas personas, esta realidad no es solo social, sino también familiar y escolar, y está influenciada por el mismo contexto. En este sentido, Díaz (2009) menciona que:

La comuna 13 ha sido víctima en las últimas dos décadas de los enfrentamientos entre grupos insurgentes y de delincuencia común con las autoridades, por mantener el control de la zona que resulta estratégica geográficamente por ser paso que une a la ciudad con las zonas rurales. Los más afectados por estas luchas han sido sus habitantes, la población civil. (p.9)

En efecto, tanto los habitantes del sector como los estudiantes de la Institución Educativa, están constantemente expuestos a diferentes situaciones en el ámbito social, donde prima la violencia y los conflictos sin solucionar. Otras situaciones que viven a diario son el expendio de estupefacientes y el consumo de sustancias psicoactivas. Todas estas acciones ponen a los pobladores en situación de vulnerabilidad y generan otro problema mayor, el desplazamiento forzado interurbano, que según la Ley 387 (1997) es cuando las personas migran dentro del territorio nacional, dejando a un lado su residencia y economía habitual, en busca de la protección de su vida. Lo mencionado genera en la población estudiantil una situación de movilidad escolar, puesto que los niños y jóvenes se

ven obligados a cambiar constantemente su centro de formación al paso que cambian de lugar de residencia.

Esta movilidad escolar se caracteriza por la desvinculación del estudiante de su institución y el traslado a otra. Esto se presenta de manera voluntaria, es decir, por decisión de la familia y puede estar relacionado con diversas situaciones tales como inconformidad con la institución, cambio de vivienda, entre otras, o determinado por el centro educativo, lo cual puede presentarse como una expulsión o retiro del estudiante por razones económicas o por situaciones del ámbito académico y/o de convivencia (Zamora, 2011).

Igualmente, ante la movilidad escolar, los estudiantes se ven enfrentados a la deserción del sistema educativo, ya que se movilizan entre diferentes instituciones educativas, lo que conlleva consecuencias desfavorables para su proceso formativo, tales como la condición de extra edad y procesos previos inadecuados en lo académico, formativo y psicológico. Esto incluso interviene en la construcción de los saberes en las diferentes áreas, para este caso en Humanidades: idioma extranjero inglés.

En la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden se observan cada una de las situaciones anteriores, destacando como mayor problemática, que el aprendizaje de las humanidades: idioma extranjero inglés se ve influenciado por condiciones externas como los estudiantes en condición de extra edad, el bajo rendimiento académico, la deserción escolar, la repitencia, la violencia del contexto y la movilidad escolar.

Adicionalmente, a cada una de estas situaciones, donde el contexto es un factor que influye en la construcción de los conocimientos, se presentan también otros elementos de orden interno de cada uno de los estudiantes. Uno de estos elementos, es la desmotivación que vive la mayoría de los estudiantes, mostrándose apáticos por aprender, en este caso, el idioma extranjero inglés, ya que según lo dialogado con los jóvenes, no han tenido buenas experiencias con el área. Además, no le ven la utilidad ni la necesidad a este idioma, y por ello, lo descartan dentro de sus prioridades.

Como se ha observado, los estudiantes no se motivan ni necesitan estudiar inglés, dado que no les interesa continuar con su formación en el área, es así como en su gran mayoría se percibe que los estudiantes no tienen proyectado ser profesionales, sino que se dedicarán a oficios del barrio como barberos, estilistas, cocineros, entre otros, que no necesitan del idioma extranjero inglés. Sin embargo, hay otros estudiantes que sí toman en cuenta esta área y por ello se evidencia un poco más de motivación en la construcción de dichos saberes.

Igualmente, algunos de los estudiantes no ven el uso del inglés en su cotidianidad, y por ello no participan ni se ocupan por aprenderlo, o por estar motivados en la realización de cada una de las actividades que se programan o lideran dentro del aula. No obstante, una mínima cantidad de estudiantes usan el inglés en el Graffiti Tour, donde exponen los graffitis a través del inglés, lo cual se los facilita el nivel básico en este idioma extranjero.

Otro asunto que está relacionado con esta problemática se conecta con las metodologías que se han observado dentro de las explicaciones de algunos de los docentes en las clases de inglés. Es así, como en este contexto predomina la metodología tradicional, el aprendizaje se da a través del tablero y el docente es la persona que brinda el conocimiento. Solo en algunos docentes se ha visto la utilización de estrategias pedagógicas innovadoras como el juego, la lúdica y las TIC.

Lo anterior es un inconveniente, dado que el mismo MEN en el Plan Decenal de Educación 1.996 - 2.005 propone que los maestros deben ser innovadores, tratando de salir un poco de la metodología tradicional, por tanto:

El nuevo educador ha de ser un auténtico profesional de la educación. Como profesional, el educador debe ser capaz de producir conocimientos e innovaciones en el campo educativo y pedagógico; de superar el tradicional método de enseñanza magistral; de garantizar que los educandos se apropien del mejor saber disponible en la sociedad y de crear condiciones agradables en la Institución Educativa para el autoestudio y el autoaprendizaje grupal cooperativo. (p.6)

En este sentido, se evidencia que los estudiantes no están aprendiendo de forma significativa, ya que el contexto, la motivación y las estrategias metodológicas que utilizan los maestros en el aula, parece ser que están influyendo de forma inadecuada.

A partir de todos los planteamientos anteriores, la presente investigación se cuestiona ¿Cuál es la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado, que presentan extra edad, de la Institución Educativa Benedikta Zür Niden, ubicada en la comuna 12 de Medellín? Dado que, parece ser que se desconoce dicha relación y potencial, por tanto, al no tenerlo presente se podría estar desaprovechando una oportunidad para que los estudiantes tengan un paso significativo por la Institución y luego reviertan estos aprendizajes a la sociedad.

1.2 Justificación

El presente trabajo de investigación surge a partir de la experiencia y formación como maestra de idioma extranjero inglés, ya que al llegar a la Institución Educativa Benedikta Zür Niden se evidencia que los estudiantes encuentran un contexto difícil, con desmotivación por el aprendizaje y los docentes utilizan diferentes metodologías las cuales no parecen generar el impacto esperado en la población estudiantil puesto que al revisar los resultados académicos no se evidencia que hayan obtenido el nivel esperado. Es así como, se ha podido notar que estas variables, al parecer, limitan el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Es por esto que, la presente investigación se justifica en un grupo de implicaciones académicas, sociales y políticas que se exponen a continuación. Esta investigación nace de la necesidad que se observa y está presente en el Proyecto Educativo Institucional donde se marca la ruta para que los estudiantes aprendan de forma significativa el idioma extranjero inglés, como una respuesta a las variables que interfieren con la escolaridad de los estudiantes, como lo son la desmotivación, los procesos previos inadecuados en cuanto a lo académico, formativo y psicológico, entre otros. Dentro del proyecto educativo institucional se plantea que es posible lograr la generación de estrategias que den camino a la respuesta para disminuir la deserción escolar y aspectos que afecten el proceso de aprendizaje de los estudiantes tales como la motivación, además de potenciar las prácticas de los docentes.

Con lo anterior, se podría favorecer la permanencia de los estudiantes en el sistema educativo y su motivación hacia el área de idioma extranjero inglés, lo cual es la principal preocupación de esta labor investigativa. Se indaga por la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés con el fin de conocer dicha relación, pues, como lo expone Puig y Morales, cada uno de los estudiantes debería tener acceso a una formación que le permita desenvolverse en un mundo cambiante y en una sociedad que necesita de ciudadanos críticos y conscientes, que la ayuden a avanzar siendo miembros activos de la misma (2015).

Esta investigación cobra relevancia en el sentido que evidencia una problemática observada no solo por la investigadora, sino también por las directivas de la Institución y a

su vez por un ente externo como lo es el Laboratorio Vivo del Centro de Innovación del Maestro -MOVA. Con su apoyo, se han venido desarrollando diferentes proyectos y actividades pues su principal objetivo es proponer estrategias innovadoras que atiendan las principales causas de la deserción escolar. Además, se ha observado que los estudiantes muestran falta de interés relacionada con la pertinencia de los contenidos, prácticas y procesos en la Institución, para este caso del aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Sin embargo, es necesario entender que la permanencia escolar no solo está conectada con el gusto por el aprendizaje de los contenidos, sino que está influenciada por diferentes factores; en este sentido Vergara (2014) propone que, “...en la permanencia educativa influyen diferentes factores como lo son el socioeconómico, (...) familiar (...) institucional, (...) personal...” (p.6).

Otro componente que justifica la presente investigación, es el currículo, dado que al comprender la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego se podría fortalecer el currículo del área de idioma extranjero inglés, lo que podría generar mayor motivación en los estudiantes y aportar a la creación del aprendizaje significativo. Tal como menciona López (2010) al nombrar que se debe ver

(...) el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de

ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. (p.21)

También, esta investigación se justifica en la conexión con las políticas de Ciudad que buscan la permanencia escolar y pretenden motivar a los estudiantes que han desertado del sistema escolar para que regresen a las aulas y busquen culminar satisfactoriamente su proceso formativo. Así pues, se vincula a la causa de iniciativas tales como “En el colegio contamos con vos”, el cual es un plan de la Secretaría de Educación de Medellín que pretende facilitar el ingreso de los niños y jóvenes de la ciudad a las diferentes instituciones educativas.

A través de esta iniciativa, presentada por el Plan de Desarrollo Territorial Medellín “Cuenta Con Vos”, más de 7.800 estudiantes han tomado la decisión de retornar a las aulas y retomar su proceso formativo, dado esto y otras iniciativas el 73 por ciento de los estudiantes de la Ciudad se encuentran matriculados en instituciones educativas de carácter oficial. Por otra parte, la Ciudad ha adoptado otras estrategias que atienden los problemas asociados a la deserción escolar, a través de beneficios educativos y estrategias interinstitucionales tales como: complemento nutricional, transporte escolar y tiquete estudiantil, kits escolares, seguro de protección escolar, atención a factores de riesgo psicosocial y hábitos de vida saludable (2016).

De igual manera, desde la política pública local se impulsa el aprendizaje del idioma extranjero inglés y se promueve su aprendizaje como una posibilidad de crecimiento y a partir de dicha posibilidad se ve como un factor de motivación hacia el aprendizaje y una herramienta para su vida.

Por último, el presente trabajo se justifica en la necesidad pedagógica y didáctica de determinar si hay una relación entre el aprendizaje significativo y el juego, en la construcción de saberes del área de inglés. Esta investigación se inscribe en la maestría de la Universidad, específicamente en la línea de Maestro: pensamiento – formación, ya que al finalizar se diseñará una reflexión didáctica, la cual busca aportar de forma significativa tanto a los maestros como a los estudiantes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General:

La presente investigación se enfoca en comprender la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado, que presentan extra edad, de la Institución Educativa Benedikta Zür Niden, ubicada en la comuna 12 de Medellín con el fin de hacer uso de las posibilidades pedagógicas que se desprenden de dicha relación.

1.3.2 Objetivos Específicos:

Identificar la importancia del aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero en la Institución Educativa, a partir del análisis documental, de las entrevistas y encuestas.

Reconocer los aspectos lúdicos y de juego para la enseñanza del idioma extranjero inglés en la Institución Educativa y la comunidad educativa, a partir del análisis documental, de las entrevistas y encuestas.

Establecer la relación entre el juego y el aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés en la Institución Educativa, a partir del análisis documental, de las entrevistas y encuestas.

Generar una reflexión acerca de la práctica de los docentes, para que se incluya el juego como estrategia metodológica en las clases de inglés, aportando así a la construcción de aprendizajes significativos en la lengua extranjera.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1 Contexto Local

La Institución Educativa Benedikta Zür Niden está ubicada en la comuna 12 de la ciudad de Medellín, se encuentra en el límite con la comuna 13. Esta ha sido afectada en los últimos años por la delincuencia y el conflicto armado, situación que es acompañada del control y venta de estupefacientes. Siendo necesario, incluso, intervenciones del Ejército Nacional para ejercer control de la situación.

Una de las operaciones militares más conocida llevada a cabo en la comuna 13 fue la operación Orión, la cual se desarrolló del 16 al 18 de octubre de 2002. Este operativo pretendía erradicar la presencia de milicias urbanas de las guerrillas de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), el Ejército de Liberación Nacional (ELN) y los Comandos Armados del Pueblo (CAP). La operación Orión ha sido ampliamente criticada desde su ejecución dada la alta cifra de víctimas civiles, desaparecidos y ejecuciones extrajudiciales. Así, tal como afirma el Centro Nacional de Memoria Histórica (2017).

Luego de esto, continuaron los allanamientos, asesinatos, desapariciones y capturas en la lucha por el control de la zona, que finalmente tuvieron una tregua en diciembre de 2002 y se acordó una desmovilización que tuvo lugar en Medellín a finales del año 2003 y culminó en Urabá en 2006, con la desmovilización de un total de 31.671 excombatientes (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2017).

A raíz de esta y otras operaciones que dan muestra de la ola de violencia e inseguridad que se ha presentado en la comuna, se ha observado un desplazamiento forzado interurbano de la población que huye del conflicto en la comuna, lo que genera a su vez un fenómeno de movilidad escolar en los estudiantes. Básicamente, este fenómeno de movilidad escolar consiste en el desplazamiento de las familias que debido a situaciones como: la escasez de recursos económicos, violencia social y familiar, los niños y jóvenes se ven obligados a cambiar constantemente de institución educativa. Estos procesos inconclusos e intermitentes facilitan que los jóvenes y niños, en muchos de los casos, terminen convirtiéndose en desertores del sistema educativo, lo que lleva a este tipo de población a la condición de extra edad. Esto sucede cuando su edad promedio supera entre tres y cinco años la edad estipulada para los estudiantes en cada uno de los grados escolares, así se evidencia por parte de la Institución Educativa en el Proyecto Educativo Institucional.

La Institución Educativa se ve continuamente afectada por el contexto que la rodea caracterizada por población desplazada, pobreza, informalidad laboral, familias disfuncionales, influencia de grupos al margen de la ley indeterminados; marcadas pautas culturales que los llevan a la resolución de conflictos por medio de mano propia o acudiendo a entes ilegales, produciendo el desplazamiento de las familias y por ende la deserción y desescolarización de nuestros estudiantes. (Proyecto Educativo Institucional, 2019, p. 15)

2.2 Contexto Institucional

La Institución Educativa posee una infraestructura que fue diseñada como un colegio de calidad, por lo tanto, es amplio, dividido por domos, en él se cuenta con auditorio, cancha y una amplia zona verde, todo decorado a partir del movimiento cultural de la comuna e incluye elementos tales como *graffitis* y macetas artesanales. En relación con la dotación tecnológica, se posee poca institucionalmente.

Esta Institución Educativa cuenta a la fecha con un total de 1200 estudiantes, de los cuales 768 hacen parte del bachillerato, la integran 44 docentes de los cuales 5 lideran el área de Idioma Extranjero Inglés, además la conforman un rector, tres coordinadores, una docente de apoyo, una psicóloga del programa Entorno Escolar Protector y dos secretarias. Se labora en tres jornadas mañana, tarde y sabatino.

La ciudad de Medellín se ha caracterizado por el desarrollo de programas que promueven el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los niños y jóvenes de la ciudad, al igual que en el fortalecimiento de este idioma en los maestros que pueden acceder a estos cursos gracias a alianzas estratégicas con entidades tales como Centro de Innovación del Maestro- MOVA, diferentes universidades públicas y privadas de la ciudad.

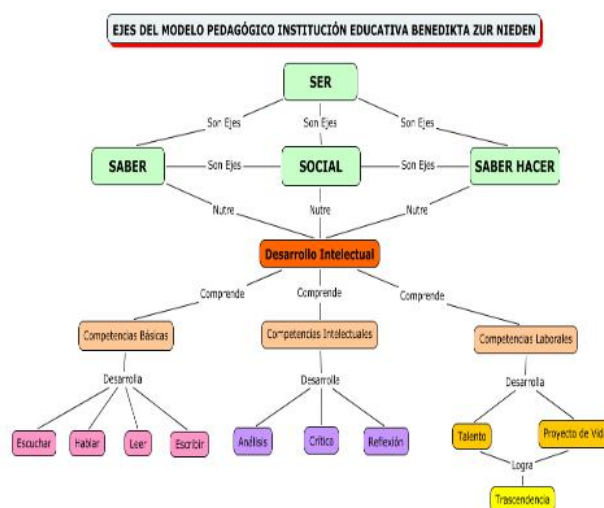
Por otra parte, es oportuno nombrar que no existe actualmente ningún programa de bilingüismo en la Institución Educativa, el inglés es enseñado como Idioma Extranjero de

acuerdo con lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional - MEN a través de los lineamientos curriculares, los Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera Inglés y sus respectivos Derechos Básicos de Aprendizaje para cada grado de escolaridad.

Lo anterior, se observa incluso en el Manual de Convivencia (2003) de la Institución, ya que el perfil del estudiante se enfoca en la formación humana y en la identidad, pero no se menciona la formación como un ser bilingüe. Podría entenderse que hay una tendencia en el modelo pedagógico propuesto por la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden (2019) en el PEI a no darle mayor protagonismo al aprendizaje y la enseñanza del idioma extranjero inglés. Como puede observarse a continuación, solo se nombra la formación en convivencia y para laborar, teniendo como énfasis asuntos humanos más que académicos, situación en la que no se propicia el bilingüismo (Ver figura 1).

Figura 1

Ejes del modelo pedagógico institucional



Nota. Modelo Pedagógico Institucional de la I.E. donde no se evidencia el énfasis ni la importancia del bilingüismo (Institución Educativa Benedikta Zür Niden, 2019).

Ahora bien, la presente investigación se realiza con los estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa Benedikta Zür Niden. En total 29 estudiantes pertenecen al grupo, y se encuentran en condición de extra edad. Su edad promedio se encuentra entre los 14 y 17 años.

La Secretaría de Educación de Medellín, con el objetivo de disminuir la deserción escolar, ha promovido la incursión de programas que fomenten el retorno a las aulas de los estudiantes que se encuentran fuera del sistema educativo, a través de iniciativas como el Laboratorio Vivo de MOVA, las cuales pretenden dar solución a las principales causas de la deserción escolar a través de iniciativas innovadoras en las instituciones educativas. Esto inicia con un diagnóstico de la Institución Educativa. Este se logra a partir de la toma de narrativas con los estudiantes y permite evidenciar situaciones problemáticas en la Institución Educativa.

Parte de la lectura que se hizo sobre los resultados de la toma de narrativa permitió observar que con respecto a lo académico, específicamente en el área de inglés, se encuentran poco motivados por el aprendizaje. Los estudiantes manifiestan que no han tenido buenas experiencias, no les interesa el área porque no quieren continuar estudiando, para ellos no es necesario. Se evidencia con mayor preocupación el desinterés académico de los estudiantes,

en su mayoría, muestran poca motivación por el proceso de aprendizaje del idioma. Esto no es una situación que se presente específicamente en la Institución Educativa Benedikta Zur Nieden, metodológicamente hablando, ha existido una falencia en las estrategias pedagógicas y didácticas para la enseñanza del idioma extranjero inglés que no ha posibilitado el desarrollo de la competencia en este idioma. Dificultad que se manifiesta por la poca aplicabilidad de los conocimientos adquiridos.

Los estudiantes son un espejo de lo que sucede en las comunidades que habitan, en ellos se refleja el contexto. Como consecuencia, se percibe en parte de la población escolar una serie de situaciones tales como consumo de sustancias psicoactivas y desmotivación por el proceso de aprendizaje. Así mismo, se observa que algunos jóvenes presentan necesidades educativas especiales, viven en familias de relaciones complejas, incluso, algunos se encuentran bajo medida de protección por parte del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Es por ello, que los estudiantes tienen dificultades para la asimilación de la norma, se muestran agresivos, violentos, conflictivos con los pares y, por lo tanto, en ocasiones, se evidencian diferentes agresiones.

Esta situación entorpece los procesos formativos de los estudiantes, se evidencia en ellos desinterés por su proceso de aprendizaje. También, se observa una alta deserción del sistema educativo. Asunto que genera preocupación por la permanencia en la institución, debido a que no se atiende adecuadamente este tipo de población, no se tienen en la cuenta sus particularidades, en conversaciones con los directivos, ellos manifiestan que hay situaciones en las que ya el colegio no puede hacer más, es por esto, que el juego en este

caso, desde el área de idioma extranjero inglés, se convierte en una preocupación que posiblemente sirva para atender las circunstancias de este contexto.

Antes de terminar esta sección, es oportuno nombrar que con la participación de la Institución como Laboratorio Vivo se ha podido observar que en el juego como metodología activa se da la oportunidad de indagar sobre el aprendizaje significativo y su relación con el aprendizaje del idioma extranjero inglés. Desde luego, esto implica un trabajo y nuevas prácticas por parte de los docentes.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 Estado de la cuestión

Los antecedentes de esta investigación están organizados de la siguiente manera. Como referentes mencionados en diferentes ocasiones se encuentran: Minerva (2002), Minerva y Torres (2007), Melo y Hernández (2014), Marín y Mejía (2015), Bruner (2003), MEN, 1997, UNESCO 2016 y UNICEF 2018

Entre los documentos legales, de política pública y resoluciones ministeriales se da fundamento a la pertinencia de esta labor investigativa. De modo tal, que se dará cuenta a

continuación de los elementos de investigaciones que se aproximan en tres ejes fundamentales: aprendizaje significativo, el inglés como idioma extranjero y el juego.

3.1.1 Investigativos

En materia de referentes investigativos, se hallan seis estudios relacionados de forma implícita y explícita con el tema a abordar en este trabajo. Estos se presentan según su lugar de implementación, es por ello que se exponen dos internacionales, dos nacionales y dos departamentales.

El primero de ellos, en el ámbito internacional, se llevó a cabo en Mérida Venezuela, titulado: *El juego una estrategia importante* (Minerva, 2002) esta investigación es de corte descriptivo y de campo. Su objetivo principal fue proponer estrategias pedagógicas donde el juego fuese el elemento principal para los procesos de aprendizaje. En este sentido, presenta el juego como una estrategia importante para el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes y lo define como una forma de aprendizaje más acorde con las características de los estudiantes.

Ahora bien, algunas de las conclusiones están conmixtas con la descripción del juego como una estrategia pedagógica, con la que se logra la construcción de la competencia comunicativa en el idioma extranjero favoreciendo de esta forma el adecuado aprendizaje en los estudiantes.

Otra conclusión muestra que el juego es una estrategia que permite que los estudiantes estén motivados en los procesos académicos. Esto ocurre porque en todo momento está presente el disfrute (Minerva, 2002). Sin embargo, según el mismo autor el juego como estrategia pedagógica no es solo juego libre, sino que este tiene una intencionalidad a partir de la edad, las características, la materia, los intereses y la forma de aprendizaje. Uniendo todos estos elementos, se puede llevar a cabo un juego significativo, que permita la construcción de saberes.

Agregando a lo anterior, gracias a la estrategia del juego, de acuerdo con el autor, se permite la construcción del aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes que integran el grupo, ya que las acciones que se entablan están basadas en acciones libres y espontáneas, sin ningún tipo de presión por aprender (Minerva, 2002). A partir de estas actividades se debe ir aumentando el nivel de complejidad en ellas, donde además de aprender, se siga trabajando de una forma agradable, aceptada y comprometida por cada uno de los estudiantes (Minerva, 2002). Esto es de suma importancia para esta labor investigativa ya que sugiere que el juego más allá de propiciar el disfrute y el libre esparcimiento aporta al seguimiento de la norma y despierta la emoción y motivación por el aprendizaje.

Igualmente, el autor propone que el aprendizaje basado en el juego permite la transversalización de los contenidos, propiciando de esta forma que diferentes áreas se integren en una sola actividad. De esta forma, se observa el juego como una estrategia relevante dentro del proceso educativo. Finalmente, esta investigación se relaciona con el

presente trabajo en la medida en que ambos buscan la utilización de las posibilidades pedagógicas del juego a favor de los estudiantes, sus procesos de aprendizaje y la atención de sus particularidades.

El segundo estudio se presenta en el ámbito internacional, este se desarrolló en Venezuela en el estado de Trujillo, es titulado *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*, sus autoras son Minerva y Torres (2007) es una investigación de corte descriptivo y de campo. En el planteamiento del problema refieren el juego como una forma de adquirir aprendizajes significativos, teniendo como objetivo general el “conocer qué estrategias usa el docente para facilitar el aprendizaje” (Minerva y Torres, 2007, p.7).

Esta narra los orígenes del juego y lo describe como la actividad más “agradable” que tiene el ser humano, además de describir su aporte al fortalecimiento de los valores. En general, esta investigación nombra el juego como una estrategia de aprendizaje que permitió a los docentes buscar actividades para mejorar sus clases y dejar de lado la enseñanza tradicional.

Gracias al juego, se crearon encuentros de aula divertidos que generaron un aprendizaje significativo. Por medio de estas acciones, se dio un giro a la labor docente, ya que llenaron las clases de dinamismo, permitiendo que el juego cumpliera la función de unir contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes al contexto.

Otra conclusión de dicha investigación está articulada con la importancia del juego en la superación de las barreras y dificultades de los estudiantes. Según lo explican Minerva y Torres, esto propicia el disfrute y por ende un cambio de actitud y aptitud en la realización de las actividades que se proponen dentro del aula de clase. Igualmente, muestran el juego como un aliado para la construcción de saberes y que permite la integración de contenidos de diferentes áreas en una sola secuencia de actividades, favoreciendo la transversalización del saber.

Además, dentro de las conclusiones, nombran que el juego es una herramienta para utilizarse constante y diariamente, a través de este, se aprende de forma rápida, fácil, divertida y continua, fomentando habilidades tales como la creatividad, la imaginación y el interés en los estudiantes (Minerva y Torres, 2007). Este estudio se encuentra ampliamente ligado y relacionado con la presente investigación debido a que ambos buscan el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes y suplir las necesidades particulares, además de promover la generación de los valores necesarios para una buena convivencia en sociedad.

El tercer estudio se presenta en el ámbito nacional y se desarrolló en Bogotá, se titula *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*, sus autores son Melo y Hernández (2014). Este trabajo de investigación tuvo como objetivo el diseño de una unidad didáctica que integre los conocimientos de las ciencias naturales y la educación física, donde el juego esté presente como estrategia principal.

Ahora bien, este trabajo describió el juego más allá del ocio, como una herramienta didáctica relacionada con los aprendizajes significativos de los educandos y que ayudó a mejorar los resultados académicos. En este sentido, Melo y Hernández (2014) concluyen que la inclusión del juego con un propósito educativo debe surgir de la planeación del docente quien ha de definir objetivos, estrategias, materiales y resultados esperados buscando favorecer a los estudiantes.

Agregando a lo anterior, los autores nombran que el juego es una herramienta tan poderosa que permite la construcción de los aprendizajes hasta en los lugares que poseen menos recursos tanto educativos como económicos, permitiendo que los estudiantes aprendan a través de la interacción con lo que tienen en el contexto. Es por esto que, se necesita que los docentes planeen y estructuren sus clases de forma sistemática, donde se tengan en la cuenta “los objetivos, la estrategia, los materiales y especificar los resultados que desea alcanzar y lo que busca favorecer en los estudiantes” (Melo y Hernández, 2014, p.59). Elementos importantes para el objeto de estudio abordado en el presente trabajo de investigación.

También, en esta investigación se llegó a la conclusión de que el juego puede favorecer la autonomía, toma de decisiones y establecimiento de vínculos afectivos. De esta manera, además de tener un carácter motivante y divertido también es altamente potenciador del aprendizaje y la evolución cognitiva, afectiva y social (Melo y Hernández, 2014) Lo cual se relaciona en gran medida con el objetivo de este trabajo de investigación,

ya que se busca establecer la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego para lograr el desarrollo del conocimiento en los estudiantes.

El cuarto estudio se presenta en el ámbito nacional, realizado en Quindío, se titula *juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*, sus autores son Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016) y se llevó a cabo mediante una metodología experimental y exploratoria, en la cual se tuvo como objetivo proponer una estrategia didáctica desde el juego para avanzar en las operaciones matemáticas.

Además, dentro de este se concluye que las actividades didácticas basadas en el juego permiten avanzar de forma significativa en el aprendizaje de las matemáticas, porque en estas se trabaja a partir de la motivación y las buenas actitudes como bien lo dejan claro Aristizábal et al., (2016). Otro de los hallazgos que sobresale en dicha investigación se relaciona con el aprendizaje cooperativo. Concluyen estos investigadores que, al implementar juegos grupales, se notó una mayor construcción significativa de los saberes, pues implícitamente los estudiantes eran más competitivos.

Ahora bien, dentro de la investigación, se establece que el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y su implementación permite generar mayor motivación e interés en el tema propuesto, lo que va ligado con los propósitos del presente trabajo.

El quinto estudio se presenta en el ámbito departamental, específicamente en Medellín, este lleva como título *Acerca de los juegos cuando son didácticos para la enseñanza de inglés en educación superior*, y fue desarrollado por López en el año 2008 bajo una investigación cualitativa con un enfoque hermenéutico, y tuvo como objetivo “Diseñar, aplicar y evaluar una estrategia didáctica basada en el juego para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el contexto universitario” (López, 2008, p.5).

Una de las conclusiones que son de interés para este trabajo de investigación, describe que a los estudiantes universitarios les llama la atención el estudio del idioma extranjero inglés a través de actividades donde esté presente el juego con carácter didáctico dado que consideran que el aprendizaje se dio como una acción relajante y placentera, porque se aprendió jugando. Es así como, el aprendizaje a partir del juego se vuelve una acción en la cual está implícita la motivación en relación con el proceso de construcción del conocimiento (López, 2008). A partir de esta conclusión el trabajo investigativo que se realiza toma fuerza, ya que queda en evidencia la importancia del juego como una oportunidad para generar aprendizaje significativo, ya que el aspecto lúdico implica inevitablemente que la emoción y lo experiencial estén ligados a la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, el autor expone que el aprendizaje del idioma inglés no debe darse solo a través de estrategias explicativas o ilustrativas, ya que con estas no se construye de forma significativa el conocimiento, es por ello que el juego, según este autor, se hace necesario en esta construcción, permitiendo que los estudiantes asimilen diferentes saberes a través de la práctica. Como se evidencia, el juego es una estrategia importante dentro del área educativa, siendo incluso un componente de la cotidianidad de los seres humanos.

Además, el investigador nombra que se hace necesario un cambio en la forma de educar y enseñar, permitiendo la incorporación de nuevas estrategias por parte de los docentes, una de estas es el juego, donde se hace uso de la motivación teniendo unos fines claros en relación con la formación de los estudiantes. Es así como, los autores concluyen que

el juego es placentero, divertido, expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo, etc., es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular, podemos sacarle el máximo de provecho con fines educativos, logrando así una enseñanza atractiva. (López, 2008, p.106)

La investigación antes mencionada se relaciona con el presente trabajo investigativo, puesto que en ambos el idioma extranjero inglés es un elemento protagónico. Se propone que al trabajar con actividades basadas en el juego, se construye el saber de forma natural y significativa, ya que el disfrute está presente en el proceso de aprendizaje.

El sexto estudio se presenta en el ámbito departamental, específicamente en el municipio de Medellín, llevó como nombre *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad*, y fue desarrollado por Marín y Mejía (2015). Tuvo como metodología la investigación descriptiva, y como objetivo “Propiciar en los estudiantes un aprendizaje significativo en cuanto al uso de las operaciones básicas, en situaciones de la vida cotidiana, mediante la estrategia día de compras” (Marín y Mejía, 2015, p.57).

Los autores plantean como conclusión que, las estrategias pedagógicas donde están inscritos el juego y la lúdica, permiten la construcción de aprendizajes en el área de matemáticas, porque los estudiantes muestran motivación y deseos de aprender. Incluso, los autores afirman que a través de estas actividades se permitió afianzar la relación establecida entre los estudiantes y los docentes, mejorando de forma implícita los vínculos que hay entre ellos.

Según los investigadores, es así como la lúdica y el juego además de favorecer la construcción de los saberes, también aportan a la socialización de los estudiantes, pues dentro de estas actividades está presente el trabajo en grupo y el respeto por las diferencias, abordados desde los valores (Marín y Mejía, 2015). Además, recalcan ellos que esta forma de aprender, permite que los estudiantes sean los principales partícipes en su proceso de aprendizaje.

Las actividades basadas en el juego y en la lúdica permiten que los estudiantes tengan un cambio de actitud en relación con estas, pues según los resultados que arroja esta investigación, les posibilita evidenciar otro lado del aprendizaje, específicamente de la matemática, ya que no es un área difícil de aprender. Es por esto que, en concordancia con los hallazgos, se infiere que los docentes desarrollan diferentes estrategias donde están presentes estos componentes, permitiendo por ende la construcción de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Esta investigación se relaciona con el presente estudio, nombrando de forma explícita que los aprendizajes significativos de los estudiantes se adquieren a través de los juegos y la lúdica, donde esté el trabajo en grupo, la motivación y una consciencia en relación con los contenidos que se están aprendiendo.

Finalmente, las investigaciones mencionadas anteriormente evidencian una tendencia al reconocimiento del juego como algo más allá del ocio, una forma de aprendizaje adaptada a las necesidades de los estudiantes, relacionada con los aprendizajes significativos que contribuye a la mejora de los resultados académicos, especialmente, en el área de inglés. Así mismo, se establece que es una actividad agradable y motivadora que aporta al fortalecimiento de valores que proporcionan elementos para favorecer el aprendizaje, la socialización y la convivencia.

3.1.2 Teóricos y expertos que sustentan la propuesta.

En este apartado se presentan un grupo de teóricos y expertos que dan sustento conceptual a la propuesta, estos se dividen por categorías, por el nombre del teórico y el planteamiento principal que este propone y se tiene en la cuenta dentro de la investigación. La experticia y pertinencia de los referentes a continuación citados se sustenta en las publicaciones de revistas prestigiosas en el tema (Ver tabla 1).

Tabla 1.

Teóricos expertos que sustentan la propuesta

| Categoría | Teórico | Planteamientos importantes |
|------------------|------------------|--|
| El juego | UNESCO (1980) | (...) juegos (...) de <i>competición</i> , de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, (...); juegos basados en el <i>azar</i> , categoría que se opone fundamentalmente a la anterior; juegos de <i>simulacro</i> , juegos dramáticos o de ficción, (...); finalmente los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo (...)”. (UNESCO, 1980, p.8) “el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social” (p.7). |
| | MEN (2014) | el juego es una estrategia didáctica y pedagógica que hace parte de las cinco actividades rectoras que propone el MEN |

(2014), gracias a él, los adultos o los infantes logran encontrar diferentes formas de vivir y ser niños.

“en el juego hay un gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega” (MEN, 2014, p.23).

Meneses y Monge (2001) “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social” (p.114).

Bruner (2003) juego nombra que la renovación pedagógica debe estar de la mano del conocimiento del desarrollo humano, el cual está íntimamente vinculado con la orientación en relación con la educación y el juego.

Fernández et al., (2018) El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados (p. 70)

Aprendizaje Carrera y Mazzarella (2001) “el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras

personas, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje” (p.43).

González
(1997) todos los estudiantes deben tener disposición y buena actitud para emprender los procesos de aprendizaje significativo.

El estudiante dentro del proceso de aprendizaje juega un papel muy importante, ya que él es el encargado de otorgarle significado y sentido a lo que percibe, tomando las decisiones en relación con lo que desea aprender y la forma de hacerlo.

Carrera y
Mazzarella
(2001) “todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (p.43).

García et
al., (2014) “práctica docente, además de impartir sus clases [los maestros] debe buscar y emplear estrategias didácticas y motivacionales que le permitan al alumno comprender los contenidos y, al mismo tiempo, despertar y mantener su interés en los mismos” (p.283).

García
(2009) la educación debe brindarles a los estudiantes las cartas náuticas a partir de las cuales logren navegar en un mundo que está en constante movimiento, las cuales deben ir

| | |
|----------------------------------|--|
| | acompañadas de una brújula y un ancla, con el fin de saber para donde van y donde detenerse, para analizar cuál es el rumbo a seguir. |
| Rivera (2004) | concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual este tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47) |
| Aprendizaje Significativo | |
| Flores (2011) | el aprendizaje significativo es propio de cada uno de los individuos, así se construya en interacción con otros y debe estar siempre relacionado con el contexto en el que viven. |
| González, 1997 | Los estudiantes necesitan de las relaciones sociales para la construcción de los aprendizajes, donde la interacción con otros permita la construcción de saberes significativos, volviéndose el mismo estudiante el principal responsable de este proceso |
| Meneses (2007) | los estudiantes aprenden a través de la interacción con diferentes personas y por ende entre diferentes elementos como lo son las relaciones, la sociedad y las estrategias que usan los maestros en el proceso de enseñanza. |

-
- Vera (2009) El Aprendizaje cooperativo está relacionado con el trabajo por parte de los estudiantes en equipos de pocos estudiantes, los cuales, a través de las relaciones, la participación y el acompañamiento constante del docente logran construir los saberes de forma significativa.
-
- Da Dalta, 2016 Adquirir conocimientos a través del aprendizaje cooperativo facilita la construcción de saberes significativos tanto cognitivos como sociales.
-
- Domingo, 2008 El aprendizaje aporta para que los estudiantes aprendan y desarrollen diferentes habilidades mentales como la memoria, la crítica y la comunicación, además de diversos valores como la responsabilidad, el respeto y la solidaridad.
-
- Aguilar y González, 2017 los docentes son muy importantes en los procesos de aprendizaje significativo que se estén desarrollando y llevando a cabo, ya que ellos se encargan de acompañar y guiar las sesiones, teniendo claridad y habilidades para el liderazgo en el aula.
-
- Moreira, 2006 el aprendizaje significativo requiere de cada uno de los componentes antes descritos, y en caso de no ser utilizados, el aprendizaje se convierte en un asunto mecánico, donde se usan diferentes estrategias de forma aislada, por popularidad, pero que no hacen parte del aprendizaje significativo.
-

| | |
|--|---|
| Flores et al., 2017 | las estrategias están vinculadas con la formación y actuación de los docentes, es así como haciendo buen uso de estas los estudiantes lograrán aprender más fácilmente. |
| <hr/> | |
| Hernández et al., 2015 | El proceso de aprendizaje del idioma inglés, debe aportar no solo al desarrollo de la segunda lengua o el bilingüismo, sino que debe favorecer el desarrollo de los estudiantes desde el ser, conexo con el futuro a través de su proyecto de vida, donde la autonomía sea la principal meta, con la cual lograrán avanzar y relacionarse internacionalmente. |
| <hr/> | |
| El aprendizaje del idioma extranjero inglés | <p>García, Pérez, Martínez y Alfonso (1998)</p> <p>las estrategias para el aprendizaje del idioma inglés se dividen en cuatro categorías las cuales son la inferencia, la monitorización, la práctica formal y la práctica funcional. En primer lugar, destaca la estrategia que denomina inferencia (utilización de claves conceptuales en la adivinación); la monitorización (revisión de la comprensión); en tercer lugar, la práctica formal (actividades gramaticales u otras), y en último lugar, la práctica funcional (o práctica fuera de los contextos didácticos). Este autor sugiere que las estrategias de aprendizaje pueden ser útiles en la ganancia tanto del conocimiento lingüístico explícito (formas y funciones) y conocimiento lingüístico implícito (que es requerido para producir lenguaje espontáneo). (p.258)</p> |

| | | |
|------------------------------|---|---|
| | Naiman, Frohlich, Stern, y Todesco (1978) | las estrategias relacionadas con la conversación, la escucha, la lectura y la escritura. |
| | Rubin (1981) | estrategias para el aprendizaje de inglés la monitorización, la clarificación, la inferencia, el razonamiento y la memorización. |
| Práctica y motivación | Vergara, 2015 | La práctica docente se caracteriza por ser dinámica (por sus constantes cambios), contextualizada (porque es in situ) y compleja (porque el entendimiento se da de acuerdo con el tiempo y espacio); se considera además como una forma de la praxis, porque posee los rasgos de cualquier actividad: un agente ejerce su actividad sobre determinada realidad, con apoyo en determinados medios y recursos. (p.75) |
| | Gollwitzer y Oettingen, 2001 | la motivación como un componente relevante para que se den los aprendizajes, esta puede tener diferentes concepciones a partir de los objetos específicos que las rigen |
| | Robbins, Lauver, Le, Davis, Langley y | la motivación es una categoría que en los últimos años ha tomado una importancia relevante dentro de los procesos tanto educacionales como investigativos, ya que esta aporta |

| | |
|--|--|
| Carlstrom, 2004 | de forma significativa en la construcción de diferentes saberes. |
| Hattie (2009) | la motivación es un proceso que debe ser visto desde la escuela como un componente importante en la formación de cada uno de los estudiantes, pues este permite estar a gusto. |
| Delobbe (2007) | la motivación tiene unos efectos positivos en la construcción de saberes significativamente. |
| Valenzuela, Muñoz, Silva, Gómez y Precht (2015) | Normalmente cuando se habla de motivación escolar se hace referencia a aquella motivación que impulsa al estudiante a realizar una serie de tareas que los profesores le proponen como mediación para el aprendizaje de los contenidos curriculares. Sin embargo, la motivación escolar si bien comprende la realización de la tarea, no se agota en ella. (p.352) |
| Precht, Valenzuela, Muñoz y Sepúlveda (2016) | la motivación está vinculada con diferentes actividades que son pensadas y diseñadas por los maestros, con el fin de que los estudiantes se sientan a gusto para aprender, lo cual es el ingreso a la atención, permitiendo, por ende, la construcción de saberes significativos. |
| Preiss (2009) | para que se de motivación en el aula, los docentes deben hacer uso de la lúdica, donde la novedad sea el centro de |

atención y se puedan construir conocimientos a través del agrado.

Sarlé
(2001) la lúdica es una estrategia efectiva para el aprendizaje, donde los maestros por lo general utilizan el juego con el fin de que se dé la construcción de saberes de forma significativa.

Abric,
2001 para formar a los maestros en la actualidad, se deben tener en la cuenta las representaciones sociales, culturales y académicas que posean, con el fin de que esta formación sea contextualizada, sólida y oportuna.

Fuente: Elaboración propia.

Los aportes de los teóricos mencionados previamente dejan en evidencia la relevancia de las tres categorías principales del presente trabajo de investigación para el desarrollo del mismo. Primero, el juego, donde se destacan autores como: Hattie, UNESCO y Gollwitzer y Oettingen, se caracteriza por promover el desarrollo integral de las habilidades motrices y cognitivas del niño al igual que la creatividad. Así mismo, fomenta la lúdica, la exploración del medio, la interacción con las personas que lo rodean y permite su recreación.

Segundo, la lúdica hace parte del desarrollo de los seres humanos y está relacionado con la necesidad de interactuar con las demás personas y expresar sus emociones. En este

sentido, fomenta la comunicación, entretenimiento y el disfrute. Así mismo, esta promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de valores y saberes por medio de actividades en las cuales esté presente la diversión, la creatividad y el conocimiento. Para este trabajo de investigación, la lúdica será abordada a través de autores tales como : Sarlé, Nunes de Almeida y Huizinga.

Tercero, el aprendizaje significativo se caracteriza por la incorporación de los nuevos aprendizajes con los previos. Para la generación de este aprendizaje, el estudiante desempeña un papel protagónico en su proceso, puesto que se da a partir tanto de la experiencia en la construcción del saber así como de la interacción con las demás personas. Lo anterior, está mediado por la disposición y actitud del estudiante, lo que está relacionado con sus necesidades e intereses. Rivera, Moreira y Gonzales son algunos de los autores a través de los cuales se aborda esta categoría.

Cuarto, el aprendizaje del idioma extranjero inglés se da a partir de la adquisición de la competencia comunicativa en dicho idioma, lo que se evidencia en el desarrollo de las cuatro habilidades del inglés , las cuales son escucha, habla, lectura y escritura. Estas habilidades son adquiridas por el estudiante gracias a su esfuerzo personal y deseo de aprender. Sin embargo, en el proceso de aprendizaje de este idioma extranjero es importante que el docente adopte metodologías y estrategias adecuadas a las particularidades de sus estudiantes teniendo en la cuenta sus singularidades. El aprendizaje del idioma extranjero inglés, abordado a partir de autores tales como: García, Pérez, Martínez y Alfonso, Naiman, Frohlich, Stern, y Todesco y Rubin.

Quinto, se conoce como práctica pedagógica a las diversas acciones y estrategias de carácter didáctico y pedagógico que el docente desarrolla durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de un saber. Esta práctica se da en varias dimensiones, como lo son: personal, social, institucional, didáctica, interpersonal y de valores. En el presente trabajo, esta categoría es abordada a partir de autores tales como Vergara.

Sexto, la motivación escolar se describe como el conjunto de las necesidades, intereses y expectativas del estudiante, por ende, es la promotora de su aprendizaje. En este sentido, su ausencia o presencia en el proceso formativo ha de tener cierta influencia sobre el desempeño académico del mismo. Para este trabajo, la motivación se aborda a partir de autores tales como: Gollwitzer y Oettingen, Robbins, Lauver, Hattie y Abaf.

3.1.3 Históricos y de Política Pública.

En cuanto a antecedentes históricos y de política pública en educación, se encuentran siete referentes, los cuales se plantean desde el año 1997 hasta el 2019, permitiendo tener una secuencia de políticas y tratados importantes dentro de la educación. En relación con el juego y el aprendizaje significativo, algunos estaban planteados por el Ministerio de Educación Nacional, The Lego Foundation en apoyo de UNICEF y la Unesco. Cada uno se desarrolla a continuación, con algunos planteamientos que están relacionados con la presente investigación.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN,1997) con el Plan Decenal de Educación Colombia 1996 – 2005 describe al nuevo educador como un Profesional auténtico de la educación, productor de conocimientos e innovaciones, más allá de la enseñanza tradicional, es decir

El nuevo educador ha de ser un auténtico profesional de la educación. Como profesional, el educador debe ser capaz de producir conocimientos e innovaciones en el campo educativo y pedagógico; de superar el tradicional método de enseñanza magistral; de garantizar que los educandos se apropien del mejor saber disponible en la sociedad y de crear condiciones agradables en la institución educativa para el autoestudio y el autoaprendizaje grupal cooperativo. (MEN, 1997, p.6)

Lo anterior se relaciona con lo propuesto en la presente investigación, ya que busca que los docentes reflexionen acerca de las metodologías actualmente empleadas para la enseñanza , específicamente del idioma extranjero inglés, con el fin de favorecer la generación del aprendizaje significativo teniendo en la cuenta sus necesidades e intereses y las particularidades del contexto.

Por consiguiente, se propone que el aprendizaje en Colombia debe ser universal, donde se potencie la formación a partir de la cultura del país, y a su vez, abierto a los saberes que puedan aportar otras fuentes culturales. Por tanto, “el aprendizaje será universal: comprometido con el enriquecimiento del acervo cultural del país; abierto al

aprovechamiento y disfrute de otras culturas y saberes; promoverá el desarrollo de habilidades para la apropiación, transformación y generación de conocimiento” (MEN, 1997, p.6). Así como se pretende en este trabajo investigación , lo anterior da cuenta de que se busca ampliar el aprendizaje a través de una nueva lengua. Es por esto que el proceso de aprendizaje, se interpreta y se entiende como la apropiación, transformación y generación de conocimiento.

El MEN (2014) a través del Documento N.º 22 de la Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el marco de la atención integral, llamado *El juego en la educación inicial*, expone la importancia del juego, la interacción y la lúdica como experiencia de descubrimiento, creación e imaginación, siendo esta una de las tres actividades rectoras que rigen la formación en la primera infancia, que son: el arte, la literatura y la exploración del medio. Es de aclarar que la educación basada en estos cuatro componentes, sin importar la edad, aporta de forma significativa a la construcción de saberes.

Ahora bien, dentro del documento nombran que los estudiantes aprenden de forma más amena a través de actividades en las que esté presente el juego, ya que con ellas se hace una conexión constante con el cerebro y aporta a una construcción significativa y para la vida, ya que “el juego se convierte en un dispositivo dirigido, orientado y simplista que lleva a un aprendizaje concreto en el marco de una participación y diversión aparente” (MEN, 2014, p.20). Por lo tanto, el juego que se implemente con los estudiantes debe estar intencionado, donde intervengan algunas normas y pautas. Estas últimas deben ser guiadas

por los adultos. De esta manera, con este estudio se busca confirmar que el juego es una parte importante dentro de los procesos de aprendizaje.

Por otra parte, la UNESCO (2015) en su artículo *enseñanza y aprendizaje, lograr la calidad para todos*, propone que el aprendizaje está relacionado con un proceso, donde son importantes las condiciones en las cuales se desenvuelven los estudiantes como el mismo resultado. En este artículo, incluso nombran que la educación es un derecho, al cual todos los niños y jóvenes deben acceder, respetando las etapas de aprendizaje por las cuales estén pasando. En palabras textuales:

La concepción de nuevos objetivos para después de 2015 debería orientarse por los principios de defender la educación como un derecho, velar porque todos los niños y niñas tengan las mismas posibilidades de acceder a la educación y reconocer las etapas del aprendizaje en cada una de las fases de la vida de las personas.

(UNESCO, 2015, p.3)

En contraste con lo anterior, actualmente en algunos países hay diferentes factores que intervienen en el proceso de aprendizaje, los cuales no permiten un desarrollo adecuado de los estudiantes, interfiriendo de esta manera en la construcción de los saberes. Estos factores son “la pobreza, las cuestiones de género, el lugar de residencia, el idioma, la pertenencia étnica, las discapacidades” (UNESCO, 2015, p.9). Lo expuesto anteriormente, se observa en la presente investigación, pues el contexto y las múltiples dificultades a las

cuales se enfrentan los estudiantes, son factores determinantes en su proceso de aprendizaje.

La UNESCO (2016) en su libro *Educación 2030 Declaración de Incheon Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos*, propone que el aprendizaje de los seres humanos es un proceso que solo acaba en el momento de la muerte, permitiéndole a cualquier ser humano acceder a la educación sin importar su edad. Por ello, se debe “ofrecer a los alumnos de ambos sexos y todas las edades oportunidades de adquirir, a lo largo de la vida, los conocimientos, aptitudes, valores y actitudes necesarios para construir sociedades pacíficas, saludables y sostenibles” (UNESCO, 2016, p.32).

De igual manera, en su texto, la UNESCO (2016) plantea la necesidad de transformar vidas con la educación, a través del reconocimiento, la motivación, la inclusión, la igualdad y la calidad, lo que va de la mano con las pretensiones del presente trabajo de investigación, puesto que se busca comprender la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego.

En el libro se nombran las metas claras en relación con la educación para el año 2030, estas pretenden asegurar la gratuidad , acceso igualitario, formación para el trabajo, eliminar la discriminación de acceso a la población vulnerable, asegurar formación de nociones matemáticas básicas, formación en la educación para el desarrollo sostenible,

construcción de infraestructura adecuada a las necesidades de los niños y jóvenes, aumentar el número de becas para estudiantes y, finalmente, aumentar el número de docentes calificados para la enseñanza de los diferentes saberes.

El MEN (2017) con el Plan Decenal De Educación Colombia 2016-2026 enuncia como sexto desafío estratégico el uso de las nuevas tecnologías como mediadoras lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo de esta forma un desarrollo integral de cada uno de ellos. Con el fin de “formar a los maestros en el uso pedagógico de las diversas tecnologías y orientarlos para poder aprovechar la capacidad de estas herramientas en el aprendizaje continuo” (MEN, 2017, p.51).

The Lego Foundation con el apoyo de UNICEF (2018), proponen una guía llamada *Aprendizaje a través del juego*. Este trabajo describe como el aprendizaje a través del juego contribuye a crear personas que no dejan de aprender durante toda su vida y potencia el desarrollo general de los estudiantes. Y esto ocurre porque los niños “se enfrentarán continuamente a la readquisición de habilidades y en constante necesidad de aprender toda la vida” (UNICEF,2018, p.7) Aunque no se pretende que el juego deba aplicarse en todas las asignaturas, el poder empezar a explorar por medio del aprendizaje del idioma extranjero inglés abre paso a la aplicación de estrategias de aprendizaje innovadoras que den respuesta a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Igualmente, propone que se deben tener unas prácticas adecuadas para el desarrollo y aprendizaje lúdico, donde incluyen acciones como la adecuación a los individuos, a la edad, a la cultura y a la trascendencia del niño, siendo la adecuación cultural un aporte importante para el aprendizaje significativo de los infantes. Ya que

La realidad para cada niño se ve diferente a lo largo del tiempo, en cada cultura y contexto, pero el entendimiento profundo que viene de experiencias de aprendizaje efectivas sin duda les ayudará a prepararse a navegar en el futuro. (UNICEF, 2018, p.4)

Vinculado con los planteamientos anteriores, dentro de la guía se establece que, los maestros y demás personas que se encargan del proceso educativo deben implementar diferentes experiencias dentro del aula, en las que esté presente el juego, generando de esta forma un aprendizaje significativo en los estudiantes, en el cual intervenga la unión con los saberes previos y el aprendizaje holístico.

La UNESCO (2019) en su artículo *Viajar por el mundo de los juegos con conocimientos sobre los medios de comunicación y la información*, propone que el juego hace parte de la socialización de los seres humanos, “el juego es una parte importante de las actividades sociales de los ciudadanos. Aprendemos e interactuamos con otros a través del juego” (párr.1). Y gracias a él se logra aprender, sin embargo, este se ha transformado con

el paso de los años, permitiendo de esta forma que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ingresen en este.

En este sentido, el juego ya no solo se presenta de forma presencial, sino que está inmerso en el mundo virtual. De esta manera, los estudiantes se forman, en algunos casos, a través de la educación mediática que está basada en los juegos y en la lúdica con lo cual se llega a una conclusión muy importante para los docentes, es el momento de vincular el juego con las TIC en las diferentes acciones pedagógicas. Finalmente, con esta investigación, se espera observar si los juegos virtuales también son tenidos en la cuenta para el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés.

3.1.4 Legales

En cuanto a las leyes nacionales que se relacionan con la presente investigación, se presentan para este trabajo la Constitución Política de Colombia (1991), la Ley General de Educación o Ley 115 (1994), los Lineamientos Curriculares de Idioma Extranjero (1998), la Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2006), los Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de inglés (2006) y el Programa Nacional de Bilingüismo Colombia (2004-2019).

En primer lugar, se tiene la Constitución Política de Colombia (1991) la cual en su artículo 67 define la educación como un derecho de todos los seres humanos habitantes de

Colombia, la cual se debe liderar a través de la libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra. Por su parte, el artículo 44, alude a los derechos importantes en los niños, mencionando la educación y la recreación.

Retomando el artículo 67, se observa que este plantea que la educación es un derecho y un servicio público, con el cual se cumple una función social. A través de la educación se pretende que las personas puedan construir diferentes conocimientos, y de esta educación es responsable el Estado, la sociedad y la familia. Es obligatoria desde el preescolar hasta noveno. Finalmente, el artículo 70 precisa que el Estado es el principal responsable de la promoción y el fomento de la educación para todas las personas y en igualdad de condiciones, formando en el saber y en la cultura a la cual pertenecen los estudiantes.

En segundo lugar, se propone la Ley General de Educación o Ley 115 (1994), en la cual se establecen varios artículos que se relacionan con la presente investigación. El artículo 1, donde se expresa que el objeto de la Ley es la educación, vista como una formación constante, individual, donde se tratan temas relacionados con la cultura y lo social, buscando el desarrollo integral de las personas.

El artículo 5, estipula los fines de la educación, uno de ellos es el acceso al conocimiento, el cual debe tener en la cuenta la formación a través de la ciencia, la técnica y los valores inmersos en el entorno cultural. De esta manera, en el artículo 22 se nombran

los fines de la educación básica secundaria, en este se establece la segunda lengua como área obligatoria, para este caso el inglés.

Igualmente, el artículo 92, declara que los estudiantes deben formarse teniendo en la cuenta el pleno desarrollo de su personalidad, a través del cual pueden acceder a la cultura y construir diferentes saberes, específicamente conocimientos científicos, basados en valores éticos, morales, ciudadanos y religiosos.

En tercer lugar, se plantean los lineamientos curriculares de idioma extranjero (1998), en estos se propone que la formación del idioma extranjero inglés, es relevante como segunda lengua, es importante aclarar que los documentos orientadores para la enseñanza del inglés se usan sin distinción de complejidad inglés como segunda lengua e inglés como lengua extranjera para referirse a la enseñanza y el aprendizaje del inglés en las instituciones educativas oficiales. No obstante, el hablar de inglés como o inglés como lengua extranjera son dos horizontes diferentes teóricamente hablando.

En este documento priman los lineamientos que rigen la formación de los estudiantes en la segunda lengua, a partir de lo cual desarrollan el aprendizaje basado en las competencias comunicativas, las estrategias de aprendizaje y algunas sugerencias metodológicas dirigidas a los docentes. El aprendizaje de la segunda lengua, tiene sus orígenes o bases en el correcto conocimiento de la lengua materna, ya que estos saberes serán los cimientos para un aprendizaje significativo.

En cuarto lugar, se nombra la Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias (EBC) en Lenguas Extranjeras: Inglés (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2006a), en esta se nombra que el bilingüismo que propone el MEN tiene como objetivo que los estudiantes sean capaces de comunicarse en el idioma extranjero inglés, ya que así lograrán vivir y habitar el mundo con diferentes competencias, permitiéndoles la universalización, la globalización y la apertura cultural.

Igualmente, propone cuatro razones por las cuales es importante aprender inglés, las cuales se citan textualmente, estas son:

Es la lengua internacional más difundida y es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano. Estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades. Permite el acceso a becas y pasantías fuera del país. Es muy importante que los jóvenes colombianos puedan aprovechar, en igualdad de condiciones, las oportunidades educativas que se ofrecen en el exterior y que requieren niveles de desempeño específicos en inglés. Ofrece mayores y mejores oportunidades laborales, facilita el intercambio de conocimientos y experiencias con otros países cuya lengua oficial es diferente al inglés, porque permite la comunicación a través de un idioma común y difundido (MEN, 2016, p.9)

En quinto lugar, se plantean los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el área de inglés (2006) allí se proponen los objetivos básicos en esta área para la formación de los estudiantes de todos los grados. Para esta ocasión, se tendrán en la cuenta los de los grados sexto y séptimo, que son los estudiantes que hacen parte de este proceso investigativo. Cada uno de estos objetivos se presentan a continuación:

- Participa en conversaciones cortas en las que brinda información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares.
- Describe, de manera oral, personas, actividades, eventos y experiencias personales.
- Escribe textos cortos y sencillos sobre acciones, experiencias y planes que le son familiares.
- Entiende la idea principal y algunos detalles relacionados con actividades, lugares y personas en un texto descriptivo corto.
- Reconoce información específica relacionada con objetos, personas y acciones.
- Da y recibe instrucciones, recomendaciones y sugerencias.
- Describe acciones relacionadas con un tema de su entorno familiar o escolar.

(MEN, 2006, pp. 16-17)

En sexto lugar, se propone el Programa Nacional de Bilingüismo Colombia (2018-2022), en este se plantea que la formación de los estudiantes en lenguas extranjeras, debe

estar basada en diferentes componentes como la comunicación, las relaciones interpersonales, las nuevas oportunidades y el adecuado desarrollo. Estas estrategias se deben implementar con los estudiantes permitiéndoles la construcción del aprendizaje significativo.

Ahora bien, el aprendizaje de esta lengua debe enfocarse en el desarrollo integral, en el que se aporte al avance en la competencia comunicativa, enfocada en la oralidad y la escritura, con las cuales los estudiantes pueden avanzar en las interacciones con otras personas, tanto en comunidad como en la virtualidad. Con este Plan, se pretende dejar claridad que Colombia es un país multilingüe, por las diferentes lenguas que la habitan, es así como, se quiere implementar la lengua extranjera, con el propósito de un avance intercultural.

Para finalizar, es oportuno nombrar que cada uno de estos documentos se relacionan tanto implícita como explícitamente con esta investigación. Ya sea porque hable del juego y su reflexión central deslinda en las ventajas de lo lúdico con la experiencia de aprendizaje o porque, su temática central sea el aprendizaje significativo y los aspectos fundamentales para darle lugar en las aulas de la ciudad.

3.2 Marco conceptual

Para el desarrollo del marco conceptual se presentan siete categorías que guían la presente investigación. Estas son: el juego, la lúdica, el aprendizaje, el aprendizaje significativo, el aprendizaje del idioma extranjero inglés, la práctica y la motivación, las cuales se sustentan en los teóricos y expertos ya mencionados en el Marco Referencial y que a continuación serán expuestas.

3.2.1 El Juego.

Antes de iniciar con el desarrollo de la temática, se hace oportuno nombrar que el juego según la UNESCO (1980) es: el juego es una actividad donde las personas que intervienen en él son libres, y por tanto es un acto impredecible y con normas. El juego puede ser clasificado en cuatro grupos:

(...) juegos (...) de *competición*, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, (...); juegos basados en el *azar*, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior; juegos de *simulacro*, juegos dramáticos o de ficción, (...); finalmente los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo (...)”. (UNESCO, 1980, p.8)

Ahora bien, el juego es una estrategia didáctica y pedagógica que hace parte de las cinco actividades rectoras que propone el MEN (2014) gracias a él, los adultos o los infantes logran encontrar diferentes formas de vivir y ser niños. Igualmente, el juego es una forma de visualizar cómo son las dinámicas sociales y culturales de las personas involucradas en él, ya que este es un reflejo de lo que las personas viven en su realidad, en este sentido la UNESCO nombra que “el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social” (1980, p.7). Lo que permite diagnosticar, comprender y analizar grupalmente la interacción de los educandos.

Con el fin de plantear un recorrido de cómo debe ser el juego, es oportuno nombrar que este se da desde el nacimiento, ya que en la infancia el juego es un requisito ineludible, incluso los bebés interactúan con otras personas a través de un espíritu lúdico (MEN, 2014). Sin embargo, el juego no se limita a la infancia, sino que está presente a lo largo de la vida de los seres humanos. Lo importante es entender que los juegos y las reglas cambian, pero el ser humano siempre juega, gracias a él las personas se desarrollan integralmente entre el cuerpo, la cognición y las emociones (UNESCO, 1980).

En este orden de ideas, los jóvenes y niños por lo general crean juegos vinculados con el contexto en el que viven, que están relacionados con las experiencias que poseen y así van construyendo el significado del lugar donde habitan, es así como desde el Ministerio Nacional se propone que el juego sea un componente relevante en la construcción del mundo. Por tanto, “[...]en el juego hay un gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para

modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega” (MEN, 2014, p.23). Sin embargo, hay que tener en la cuenta que no siempre hay participación consciente en el juego, en otras palabras, el aprendizaje se puede dar como una consecuencia o como un objetivo directo de jugar. Es decir, el niño puede aprender en el juego pero no necesariamente porque él haya decidido querer aprender, sino porque sencillamente el niño quiso jugar.

Dentro de los juegos se necesita la relación y el contacto con otras personas, es así como las interacciones son un componente importante dentro de él, donde además deben estar presentes los lugares y las cosas, permitiendo de esta forma el avance en relación con la corporalidad e interpretación del medio (MEN, 2014). Incluso, a través del juego se pueden sacar a la luz diferentes emociones, ya que el teatro y juego dramático hacen parte de él (UNESCO, 1980).

Además de lo que se ha nombrado, el juego necesita de los cuerpos, con los cuales se comunican y se crean las reglas necesarias para llevarlo a cabo, ya que todos los juegos poseen unas normas claras y establecidas, las cuales en algunos casos se concilian (MEN, 2014).

Continuando en este momento, de forma más explícita, con la relación entre el juego y la educación, se debe nombrar que son los docentes los encargados de utilizarlo como una herramienta pedagógica. El juego por sí solo es valioso, se incluyen: el tiempo, el

espacio y las cosas, de esta forma se puede contemplar el “...juego como herramienta, como estrategia, como fin en sí mismo y como elemento de la cultura que constituye al sujeto” (MEN, 2014, p.22). Por lo tanto, el maestro también es importante, pues es quien piensa, reflexiona y guía los procesos a través de esta estrategia (UNESCO, 1980). Con esto último, se comprende que el acto de jugar implica también al maestro, no basta con que el estudiante esté dispuesto, se necesita de un maestro por lo menos sensible a estas metodologías activas, de esta manera se puede concebir el juego como una oportunidad didáctica de formación educativa.

En este orden de ideas, es prudente nombrar que el juego es una herramienta que aporta al desarrollo integral dentro de la escuela, en palabras de Meneses y Monge (2001) “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social” (p.114). Es por esto que; los docentes deben planear sus clases en torno a él, por medio del juego se forma y se renuevan las formas de enseñar.

Además, Bruner (2003) en el momento de desarrollar la temática del juego nombra que la renovación pedagógica debe estar de la mano del conocimiento del desarrollo humano, el cual está íntimamente vinculado con la orientación en relación con la educación y el juego. En efecto, el juego promueve el aprendizaje significativo dado que anima al estudiante a explorar su entorno, desarrolla la observación, enriquece la imaginación y ejercita la atención, concentración y memoria, tal como expresa Magee (2006) citado en Fernández et al., (2018)

El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados (p. 70)

Finalmente, el juego es una herramienta pedagógica que puede ser implementada desde el mismo momento del nacimiento hasta la vejez. Es así como el juego es una acción en la cual intervienen las normas, las relaciones con otros, el desarrollo integral, las emociones y el aprendizaje. El juego debe ser visto como un potenciador de diferentes conocimientos, los cuales se articulan tanto con lo interno como con lo externo.

3.2.2 La lúdica

La lúdica se relaciona con toda acción que divierte y entretiene a la persona, de esta manera, implica la recreación y disfrute. En este sentido, Sarlé (2001) nombra que la lúdica es una estrategia efectiva para el aprendizaje, donde los maestros por lo general utilizan el juego con el fin de que se dé la construcción de saberes de forma significativa. Además, la lúdica facilita el desarrollo integral del estudiante puesto que le permite expresarse de manera libre y espontánea. Esto, tiene una influencia en la generación de sentimientos y emociones que fomentan la creatividad y el desarrollo de la persona en

cuanto a las capacidades físicas, habilidades motrices y habilidades técnicas y tácticas. De igual manera, permite la interacción con las demás personas y el conocimiento de su entorno.

De esta manera, tal como señala Nunes de Almeida, La lúdica tiene como objetivos "... la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica [y] creativa..." de las personas en pro de su bienestar. Como consecuencia, se evidencia que tal como lo propone el presente trabajo de investigación el aprovechamiento de las posibilidades pedagógicas dadas por el juego y las características de la lúdica, pueden facilitar la generación del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Así mismo, tal como afirma Huizinga (1972) citado por Duarte (2003) "La Cultura Humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud Lúdica" (p. 109). En efecto, se evidencia que cuando el ser humano adopta una actitud lúdica, se da origen no solo a la cultura, sino también a la construcción del aprendizaje y lo hace significativo ya que toma en cuenta las reglas y estructura del juego y las aplica a un saber específico.

3.2.3 Aprendizaje

En la actualidad el aprendizaje se puede desarrollar y definir a través de diferentes corrientes o teorías, estas entienden el proceso de aprender desde el componente de memorización hasta otras corrientes relacionadas con la construcción de los saberes significativos, en esta última concepción es en la que se basa este trabajo. Sin embargo, se habla de aprendizaje significativo en contraposición a un aprendizaje de corte tradicional como es declarado en el PEI de la Institución

Para la construcción del modelo pedagógico, se asume, que aunque las concepciones de la educación actual exigen replantearse el rol como maestros en los procesos de enseñanza-aprendizaje, aún tenemos muchas prácticas y vestigios de la teoría conductista que surge a principios del siglo XX y nos permea aun un modelo pedagógico tradicional, en el que el aprendizaje se encuentra condicionado. Esta teoría, junto con su modelo parte de que la conducta humana es observable y por lo tanto se puede dar en ella un condicionamiento clásico u operante (PIAGET, 1970) que requiere de refuerzos positivos o negativos que lleven al alumno a tener una instrucción programada.(Proyecto Educativo Institucional , 2019, p. 22)

Con el fin de que se dé el proceso de aprendizaje se necesitan diferentes componentes, entre los más importantes dos de ellos son: las relaciones sociales y el contexto en el que viven las personas que van a aprender. Es así como el aprendizaje se

construye a través de las interacciones sociales, en las que los estudiantes son participantes activos en la construcción de conocimientos.

Agregando a lo anterior, es importante citar a Carrera y Mazzarella al nombrar otro de los elementos que interviene en el aprendizaje, la cognición, que se desarrolla a través de las relaciones con otros, en palabras del autor “el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje” (2001, p.43). Entonces, para este trabajo investigativo se toma en cuenta que dichas interacciones se enmarcan en un contexto educativo escolar.

Por lo antes mencionado, los saberes previos son otro componente importante dentro del aprendizaje, en este sentido Vygotsky al ser citado por Carrera y Mazzarella propone que “todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño” (2001, p.43). Es por esto que, los saberes previos son la base para la construcción de conocimientos de forma más sólida y significativa.

Como se ha venido observando, el estudiante dentro del proceso de aprendizaje juega un papel muy importante, ya que él es el encargado de otorgarle significado y sentido a lo que percibe, tomando las decisiones en relación con lo que desea aprender y la forma

de hacerlo (González, 1997). Según el mismo autor, cuando los estudiantes toman las decisiones de forma cognitiva, de acuerdo con el proceso de aprendizaje, son personas que avanzan de forma significativa en lo académico.

Así mismo, dentro del proceso de aprendizaje, también intervienen los docentes, estos son los encargados de guiar a los estudiantes, son los que acompañan y orientan cada uno de los saberes que deben adquirir. En este sentido, García et al., propone que en la “práctica docente, además de impartir sus clases [los maestros] debe buscar y emplear estrategias didácticas y motivacionales que le permitan al alumno comprender los contenidos y, al mismo tiempo, despertar y mantener su interés en los mismos” (2014, p.283). Es decir, el maestro planifica sus actividades tomando en cuenta las particularidades de sus estudiantes, de tal modo, que se puede planear con mayor efectividad.

En relación con todas las afirmaciones que se han desarrollado hasta el momento, es prudente nombrar que en los procesos de aprendizaje se pueden observar marcas de lo que es y se considera educación, por cuanto el analizar un problema desde lo educativo se entiende que la educación está acompañada de la sociedad y la cultura, ya que estas influyen y son determinantes para el proceso de desarrollo infantil (Carrera y Mazzarella, 2001). Incluso, según los mismos autores, la escuela juega un papel relevante en la construcción de los saberes, y es una representación de la cultura a la que pertenecen los estudiantes, que aporta tanto al desarrollo cognitivo, como social de cada uno de ellos.

Por tanto, la educación y el proceso de aprendizaje deben ser vistos como un gran viaje, a partir del cual las personas logran construir sus guías de navegación. García (2009) propone que la educación debe brindarles a los estudiantes las cartas náuticas a partir de las cuales logren navegar en un mundo que está en constante movimiento, las cuales deben ir acompañadas de una brújula y un ancla, con el fin de saber para donde van y donde detenerse, para analizar cuál es el rumbo a seguir.

Sin embargo, la educación y los procesos de aprendizaje no hacen parte solamente del entorno escolar o de la escuela, sino que estos se pueden desarrollar en diversos espacios o lugares, además no posee edad, ya que se puede aprender en cualquier momento del ciclo vital (García, 2009).

A manera de cierre, es oportuno nombrar que el aprendizaje es una construcción que realiza cada una de las personas, en la cual intervienen diferentes elementos como lo son: las relaciones sociales, el contexto, la cognición, la motivación, los saberes previos, los estudiantes, los maestros y la educación. Además, el proceso de aprendizaje se puede dar tanto en las instituciones educativas, como en la misma sociedad, por tanto, para aprender no se requiere edad, ya que es un proceso que nunca termina.

3.2.4 Aprendizaje Significativo.

Se inicia con una definición de lo que es el aprendizaje significativo. En este sentido Rivera (2004) propone que este es una

...concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual este tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47)

Ahora bien, el aprendizaje significativo es un concepto que está íntimamente ligado con la enseñanza, estos no solo se relacionan con las buenas calificaciones, sino que se basan en la construcción de saberes en los estudiantes de forma específica. Para esta construcción, se debe tener en la cuenta, según Flores (2011) que el aprendizaje significativo es propio de cada uno de los individuos, así se construya en interacción con otros y debe estar siempre relacionado con el contexto en el que viven.

Coherente con lo anterior, el aprendizaje significativo es un proceso que debe ser visto a partir del contexto en el que están inmersas las personas que necesitan aprender, ya que la construcción de saberes está relacionada con el contexto más próximo a partir de las habilidades y competencias propias de cada uno de los estudiantes. En este sentido, en el

entorno más cercano, los estudiantes necesitan de las relaciones sociales para la construcción de los aprendizajes, donde la interacción con otros permita la construcción de saberes significativos, convirtiéndose el mismo estudiante en el principal responsable de este proceso (González, 1997). En el aprendizaje significativo se entiende entonces que el aprendizaje necesariamente tiene que entenderse más allá de la individualidad.

El aprendizaje significativo, retomando lo que establece González (1997), posee diferentes requisitos o componentes con el fin de que el desarrollo y avance en este sea fructífero. Por ejemplo, los estudiantes deben estar motivados por los conocimientos, lo cual genera en ellos un deseo de continuar y sacar buenas calificaciones, evidenciándose por ende un adecuado rendimiento académico. Otro componente son los saberes previos, los cuales son la base para la construcción de los nuevos conocimientos, en estos interviene el proceso educativo y el ambiente en el que se desenvuelven.

Como tercer componente, se tiene el contexto en el que los estudiantes interactúan constantemente, ya que este es el espacio donde construyen los saberes relacionados con la cultura y la sociedad a la que pertenecen. En este sentido, Meneses (2007) menciona que los estudiantes aprenden a través de la interacción con diferentes personas y por ende entre diferentes elementos como lo son las relaciones, la sociedad y las estrategias que usan los maestros en el proceso de enseñanza, asunto que se desarrolla en los siguientes párrafos.

Otro componente relevante en el proceso de aprendizaje significativo es la cooperación, y este se relaciona con el componente anterior, en el cual se trabaja a través de la interacción con diferentes estudiantes y por grupos, y es llamado aprendizaje cooperativo. Para su definición, se tiene en la cuenta a Vera (2009), al nombrar que este está relacionado con el trabajo por parte de los estudiantes en equipos de pocos estudiantes, los cuales, a través de las relaciones, la participación y el acompañamiento constante del docente logran construir los saberes de forma significativa.

En este sentido, se hace necesario nombrar que adquirir conocimientos a través del aprendizaje cooperativo facilita la construcción de saberes significativos tanto cognitivos como sociales (Da Dalta, 2016). Es así como, este tipo de aprendizaje aporta para que los estudiantes aprendan y desarrollen habilidades mentales como la memoria, la crítica y la comunicación, además de valores como la responsabilidad, el respeto y la solidaridad (Domingo, 2008). No se pretende encasillar el aprendizaje del idioma extranjero inglés como algo que solo se puede hacer por medio del trabajo en equipo, sin embargo al estar trabajando con el lenguaje, dadas sus características, es imprescindible la necesidad del compartir para aprender.

Por otra parte, es oportuno nombrar que los estudiantes son seres únicos y diversos, es por ello que la forma de aprender también es diversa, sin embargo, en la actualidad se proponen unos estilos de aprendizaje como lo son el visual, el auditivo y el kinestésico, y para lograr un aprendizaje significativo, se necesita trabajar a partir de estas formas de aprender. En este sentido, tal como establece, Gardner (2005) citado por Macías (2002),

“Es posible enseñarle a cada chico según su inteligencia, respetando su forma de aprender y dándole la posibilidad de demostrar lo que va comprendiendo” (p. 36). Así, atendiendo las inteligencias múltiples del estudiante, es posible adaptar la enseñanza a sus particularidades y atender sus necesidades y expectativas. De esta manera, se fortalece la motivación del estudiante, se personaliza el proceso de aprendizaje, se atiende a la diversidad del aula y se potencian sus habilidades y destrezas, lo que genera resultados más significativos.

Dentro del estilo visual interviene el aprendizaje a través de lo que se observa, en este proceso lo que escucha no lo recuerda con facilidad; en el estilo auditivo, el aprendizaje se da a través de lo que escucha, de la repetición, los estudiantes poseen una visión global de las situaciones; en el kinestésico, el aprendizaje se da a través de la experimentación y el movimiento (la Universidad Católica de Valparaíso, desde ahora UCV, 2004). Lo importante es no dejar de lado que a pesar de que todos contamos con las mismas capacidades nuestras destrezas se evidencian siempre inclinadas por una sola de ellas.

A continuación, se presenta la tabla 2, donde se tiene una mayor descripción de cada uno de los estilos de aprendizaje que se nombraron en este apartado.

Tabla 2

Descripción de los estilos de aprendizaje.

| VISUAL | AUDITIVO | KINESTÉSICO |
|---------------|-----------------|--------------------|
|---------------|-----------------|--------------------|

| | | | |
|-------------|--|--|---|
| Conducta | Organizado, ordenado, observador y tranquilo. Preocupado por su aspecto. Voz aguda, barbilla levantada. Se le ven las emociones en la cara. | Habla solo, se distrae fácilmente. Mueve los labios al leer. Facilidad de palabra, no le preocupa especialmente su aspecto. Monopoliza la conversación. Le gusta la música. Modula el tono y el timbre de la voz. Expresa sus emociones verbalmente. | Responde a las muestras físicas de cariño, le gusta tocarlo todo, se mueve y gesticula mucho. Sale bien arreglado de casa, pero enseguida se arruga porque no para. Tono de voz más bajo, porque habla alto con la barbilla hacia abajo. Expresa sus emociones con movimiento. |
| Aprendizaje | Aprende lo que ve. Necesita una visión detallada o saber dónde va. Le cuesta recordar lo que oye. | Aprende lo que oye, a base de repetirse a sí mismo pasó a pasos todo el proceso. Si se olvida de un solo paso se pierde. No tiene una visión global. | Aprende lo que experimenta directamente, aquello que involucre movimiento. Le cuesta comprender lo que no puede poner en práctica. |

Nota. Adaptado de UCV (2004).

Agregando a todos los planteamientos anteriores, es oportuno nombrar que los docentes son muy importantes en los procesos de aprendizaje significativo que se estén desarrollando y llevando a cabo, ya que ellos se encargan de acompañar y guiar las sesiones, teniendo claridad y habilidades para el liderazgo en el aula (Aguilar y González,

2017). Los estudiantes son los principales responsables de la construcción de sus saberes, es por ello que el aprendizaje significativo lo logran a través de una relación constante con sus pares y docentes, uniendo los conocimientos con los saberes previos.

En síntesis, el aprendizaje significativo es un proceso que es liderado por los docentes a través de diferentes acompañamientos, pero son los estudiantes los principales responsables en la construcción de dichos saberes. Además, el aprendizaje significativo necesita de motivación, saberes previos, socialización y trabajo en equipo, también este se da a través de diferentes estilos en cada uno de los individuos, para este caso es prudente resaltar el visual, el auditivo y el kinestésico, aportando de esta forma a la construcción de saberes significativos en los estudiantes.

3.2.5 El aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Como se nombró en los apartados anteriores el aprendizaje es un proceso en el cual intervienen diferentes elementos con el fin de que sea significativo, ahora bien, el aprendizaje del idioma extranjero inglés requiere de diferentes estrategias para lograr que se aprenda de una forma más significativa. Lo primero que se debe nombrar es que las estrategias están vinculadas con la formación y actuación de los docentes, es así como haciendo buen uso de estas los estudiantes lograrán aprender más fácilmente (Flores et al., 2017). Esto reafirma lo que se ha venido diciendo sobre el papel de los docentes y el hecho de que el aprendizaje significativo en el caso del contexto escolar, es algo premeditado.

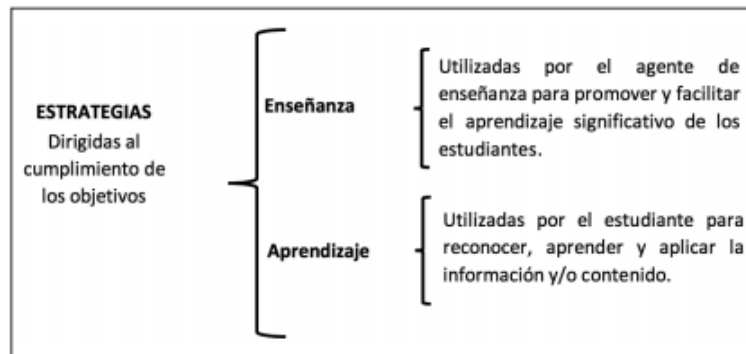
Ahora bien, las estrategias pedagógicas por sí solas no representan nada relevante, sino que deben enfocarse en facilitar los procesos de aprendizaje en los estudiantes, a través de un contexto en el que esté presente la armonía, la motivación y el deseo de aprender (Flores et al., 2017). Es por ello que, las actividades para aprender inglés, deben estar relacionadas con los saberes previos de los estudiantes y la motivación al momento de articularlos con los nuevos conocimientos.

Por otra parte, el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés, debe aportar no solo al desarrollo de la segunda lengua o el bilingüismo, sino que debe favorecer el desarrollo de los estudiantes desde el ser, conexo con el futuro a través de su proyecto de vida, donde la autonomía sea la principal meta, con la cual lograrán avanzar y relacionarse internacionalmente (Hernández et al., 2015). En este aspecto, se observa una conexión con el trabajo de investigación que se desarrolla actualmente pues este se ejecuta con miras a explorar los posibles cambios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, que este permee en su proyecto de vida, y en un futuro les permita tener una mejor calidad de vida.

Agregando a lo anterior, con el fin de que los estudiantes tengan la oportunidad de lograr un aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, los docentes y los estudiantes tienen la posibilidad de utilizar diferentes estrategias, que son llamadas estrategias de enseñanza y de aprendizaje (Flores et al., 2007), como se muestran en la figura 2.

Figura 2.

Estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

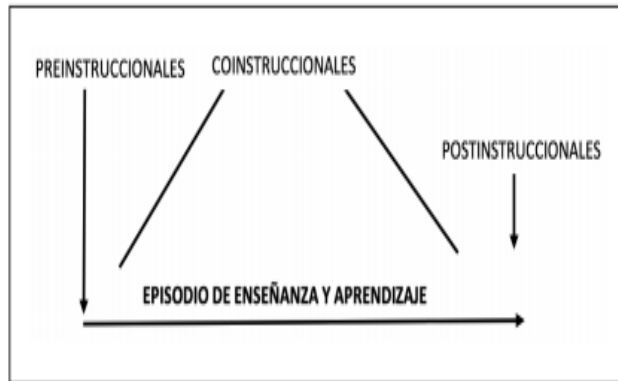


Nota. Tomado de Flores et al., (2007).

Como se puede evidenciar en la tabla, las estrategias que se relacionan con el aprendizaje se unen con la cognición, la comprensión y la comunicación, estas son utilizadas por los estudiantes en diferentes momentos, y los docentes hacen un apoyo constante a través de cada uno de los momentos de clase, las cuales se vivencian al inicio, en el intermedio y al final de la clase (Flores et al., 2007), para una mayor comprensión se presenta la figura 3.

Figura 3.

El aprendizaje del inglés a través de momentos.



Nota. Tomado de Flores et al., (2007).

Ahora bien, después de una definición general de las estrategias para el aprendizaje del idioma extranjero inglés se dividen en cuatro categorías según Bialystok (1978, 1981) citado por García, Pérez, Martínez y Alfonso (1998), las cuales son la inferencia, la monitorización, la práctica formal y la práctica funcional, las cuales aportan tanto al conocimiento lingüístico explícito como implícito. En palabras de los autores:

En primer lugar, destaca la estrategia que denomina inferencia (utilización de claves conceptuales en la adivinación); la monitorización (revisión de la comprensión); en tercer lugar, la práctica formal (actividades gramaticales u otras), y en último lugar, la práctica funcional (o práctica fuera de los contextos didácticos). Este autor sugiere que las estrategias de aprendizaje pueden ser útiles en la ganancia tanto del conocimiento lingüístico explícito (formas y funciones) y conocimiento lingüístico implícito (que es requerido para producir lenguaje espontáneo). (p.258)

Agregando a lo anterior, Naiman, Frohlich, Stern, y Todesco (1978) proponen las estrategias relacionadas con la conversación, la escucha, la lectura y la escritura. En este mismo sentido, Rubin (1981) propone como estrategias para el aprendizaje de inglés la monitorización, la clarificación, la inferencia, el razonamiento y la memorización. Todos estos son aspectos que resaltan en la adquisición del conocimiento lingüístico explícito y el conocimiento lingüístico implícito, situación que no se da como lo exponen los autores en la enseñanza y aprendizaje de corte tradicional.

Para finalizar, el aprendizaje del idioma extranjero inglés se puede adquirir a través de diferentes estrategias, las cuales pueden ser clasificadas como estrategias de aprendizaje y de enseñanza. A partir de cada una de estas, los estudiantes logran aprender de forma más fácil el idioma extranjero, es por ello que para conseguirlo se hace uso de las habilidades comunicativas y de las interacciones con las personas que se tienen alrededor.

3.2.6 Práctica.

Para el desarrollo de este apartado, se tienen en la cuenta diferentes momentos, inicialmente se habla de la concepción de cada uno de los términos de práctica y motivación. Después se tiene en la cuenta la formación en estrategias motivacionales para el trabajo como docentes. Posteriormente se proponen los focos de la motivación y se termina con los componentes de la motivación escolar. Todo lo anterior, ligado a la práctica docente.

En primer lugar, se define la práctica como las acciones que los docentes lideran, donde está presente la educación, la enseñanza y el aprendizaje. Según el mismo autor

La práctica docente se caracteriza por ser dinámica (por sus constantes cambios), contextualizada (porque es in situ) y compleja (porque el entendimiento se da de acuerdo con el tiempo y espacio); se considera además como una forma de la praxis, porque posee los rasgos de cualquier actividad: un agente ejerce su actividad sobre determinada realidad, con apoyo en determinados medios y recursos. (Vergara, 2015, p.75)

De otra forma, las variables que implican la observación de una práctica revelan que el docente tiene sujeciones, en otras palabras, su práctica está delimitada y determinada por el contexto, además, es compleja porque debe tomar en cuenta también las sujeciones de los sujetos con que trabaja.

Finalmente, es posible concluir que la práctica es el escenario donde el maestro saca a relucir tanto los rasgos de su personalidad como los diferentes elementos adquiridos en su formación como docente. De esta manera, desde el ámbito académico, se evidencia la puesta en acción del saber disciplinar y didáctico del maestro, así como el saber pedagógico puesto que se presenta la posibilidad de reflexionar acerca de los aspectos positivos y por mejorar de su labor diaria.

3.2.7 La Motivación.

Se puede definir la motivación como un componente relevante para que se den los aprendizajes, esta puede tener diferentes concepciones a partir de los objetos específicos que las rigen (Gollwitzer y Oettingen, 2001). Incluso, se puede concebir la motivación desde los mecanismos que se utilizan para ser implementada, donde interviene tanto la persona que está motivando, como el que espera ser motivado (Valenzuela, Muñoz y Montoya, 2018). Cabe subrayar que esta motivación, puede ser intrínseca o extrínseca. Por una parte, la motivación intrínseca se origina dentro del sujeto que aprende y obedece a motivos internos, los cuales se relacionan con sus necesidades, deseos y expectativas. Por otra parte, la motivación extrínseca se origina en el exterior surgiendo de estímulos recibidos.

Agregando a lo anterior, la motivación es una categoría que en los últimos años ha tomado una importancia relevante dentro de los procesos tanto educacionales como investigativos, ya que esta aporta de forma significativa en la construcción de diferentes saberes (Robbins, Lauver, Le, Davis, Langley y Carlstrom, 2004). Lo anterior, también lo sustenta y argumenta Hattie (2009) quien agrega que la motivación es un proceso que debe ser visto desde la escuela como un componente importante en la formación de cada uno de los estudiantes, pues este permite estar a gusto.

En esta línea de ideas, Delobbe (2007) propone que, en este momento, y a través de diferentes estudios se ha podido comprobar que la motivación tiene unos efectos positivos en la construcción de saberes de forma significativa. En este sentido, Valenzuela, Muñoz, Silva, Gómez y Precht (2015) argumentan que los docentes tienen un papel importante en la construcción de la motivación de su estudiantado. Sin embargo, hay que tener claridad con el hecho de que

Normalmente cuando se habla de motivación escolar se hace referencia a aquella motivación que impulsa al estudiante a realizar una serie de tareas que los profesores le proponen como mediación para el aprendizaje de los contenidos curriculares. Sin embargo, la motivación escolar si bien comprende la realización de la tarea, no se agota en ella. (Valenzuela, et al., 2015, p.352)

Es de aclarar que, la motivación según Precht, Valenzuela, Muñoz y Sepúlveda (2016), está vinculada con diferentes actividades que son pensadas y diseñadas por los maestros, con el fin de que los estudiantes se sientan a gusto para aprender, lo cual es el ingreso a la atención, permitiendo, por ende, la construcción de saberes significativos.

En este sentido, Preiss (2009) plantea que para que se de motivación en el aula, los docentes deben hacer uso de la lúdica, donde la novedad sea el centro de atención y se puedan construir conocimientos a través del agrado.

En tercer lugar, se propone la formación en motivación a los docentes desde las instituciones de educación superior, ya que los maestros son un agente importante en la construcción de esta actitud. Por lo anterior, para formar a los maestros en la actualidad, se deben tener en la cuenta las representaciones sociales, culturales y académicas que posean, con el fin de que esta formación sea contextualizada, sólida y oportuna (Abric, 2001). Ahora bien, la formación de los docentes debe tener en la cuenta cinco componentes, los cuales se relacionan con la formación, el foco del aprendizaje, la práctica, la actualización y la motivación más allá de la tarea. (Valenzuela et al., 2015).

En cuarto lugar, se presentan los focos de la motivación, según Valenzuela, Muñoz y Montoya (2018) estos pueden ser divididos en tres focos, que son la motivación hacia el aprendizaje, la motivación como realización de la tarea y la motivación como entretenimiento (Ver tabla 3). Estos focos se relacionan con la concepción o el énfasis que cada una de las personas le da a la motivación, es por ello que dependiendo del foco o énfasis que se le dé al proceso de motivación, el aprendizaje se dará de forma significativa o no.

Tabla 3.

Focos de la motivación

| Focos de la motivación | | |
|---|---|---|
| La motivación hacia el aprendizaje | La motivación como realización de la tarea | La motivación como entretenimiento |

| | | |
|---|--|---|
| <p>Este foco se vincula con la voluntad que posee cada persona con el fin de investigar para el aprendizaje y desarrollar las habilidades. Es por ello, que esta motivación se conecta con los recursos mentales, con los cuales se domina, transforma y utiliza el conocimiento. Es así como, para la construcción de los aprendizajes según este foco, se deben tener en la cuenta los saberes previos de los estudiantes, ya que estos son la base para la construcción del aprendizaje nuevo.</p> | <p>Este foco, se relaciona con la motivación en la realización de actividades asignadas por los docentes, las cuales poseen un tiempo determinado. Es por ello, que las estrategias se relacionan con el desarrollo de la tarea de la mejor forma, articulando estos resultados con el rendimiento académico de los estudiantes. El grado de motivación de cada uno de los estudiantes, tiende a estar influenciado por factores como la importancia, el interés y la utilizada de dicha actividad, en este sentido, también el docente debe estar motivado, para que los estudiantes cumplan con la acción encomendada.</p> | <p>Este foco se centra en la entretención, donde se genera por parte de los docentes espacios que estén coherentes con el gusto, la organización y la seguridad frente a las actividades que van a liderar su proceso de aprendizaje. Ahora bien, este foco se desarrolla teniendo en la cuenta diferentes factores como el físico, el funcional, el funcional temporal y el relacional, a través de los cuales el estudiantado se siente cómodo y en orden, con lo cual se genera un clima en el que se motivan, porque se sienten cómodos, seguros, admitidos, animados y comprendidos.</p> |
| <p>Las estrategias que se utilizan en este foco se relacionan con el deseo de los estudiantes por aprender profundamente, a través de las cuales desarrolla</p> | <p>A través de este foco motivacional, los maestros se dan cuenta si los estudiantes</p> | <p>Sin embargo, este es el primer foco de la motivación y no se debe quedar así, pues no se</p> |

| | | |
|---|---|--|
| habilidades y aprende de forma contextual y transversal. | están aprendiendo, donde el alcance de los objetivos es lo importante y se deja de lado todo lo relacionado con el aprendizaje significativo. | dará un proceso adecuado para la construcción de conocimientos de forma significativa. |
| Finalmente, un componente importante en este foco, está vinculado con las relaciones interpersonales, ya que el docente a través de la interacción, puede ayudar a formar la motivación por el aprendizaje. | | |

Nota. Definición de los tres focos de motivación en los procesos educativos, adaptado de Valenzuela, Muñoz y Montoya (2018).

En quinto lugar, se proponen dos componentes de la motivación escolar, la expectativa y los motivos, los cuales dan sentido al acto de aprender (Valenzuela et al. (2015). La expectativa se determina en “poder realizar adecuadamente una tarea. Esta noción de expectativas se distingue conceptualmente de las creencias de autoeficacia” (p.354) y la segunda se relaciona con

los motivos que contextualizan y favorecen la activación de los recursos cognitivos para aprender lo que la escuela quiere enseñar. La experiencia pedagógica y la evidencia científica muestran que un estudiante puede querer realizar la tarea escolar por muy diversos motivos o razones. (Valenzuela et al., 2015, p.354)

Por tanto, se evidencia que en todo proceso de aprendizaje toman relevancia ambos componentes de la motivación escolar, puesto que en conjunto, han de influir de manera significativa en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Finalmente, es oportuno nombrar que la motivación se relaciona con las acciones que realizan los maestros, con el fin de que los estudiantes construyan sus saberes, además estas poseen tres focos, los cuales son la motivación hacia el aprendizaje, la motivación como realización de la tarea y la motivación como entretenimiento, cada uno de ellos tiene un énfasis diferente.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación se desarrolla bajo un paradigma cualitativo, dentro del cual se puede realizar una interpretación de la realidad en su contexto natural, generando información para la comprensión de opiniones y motivaciones de las personas, es así como este paradigma proporciona una comprensión más profunda del objeto de estudio, ya que se caracteriza por ser inductivo y tener una perspectiva holística.

De acuerdo con Martínez (2011) “...la investigación cualitativa esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos funcionalmente relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio contexto social” (p. 11). Así mismo, el paradigma cualitativo proporciona a la investigación la oportunidad de tener diferentes puntos de vista al estudiar el tema elegido.

Así pues, el objetivo principal de este paradigma es brindar una descripción precisa del objeto de estudio, como lo hace notar Ruiz (2012) al nombrar que “el cometido final de toda investigación cualitativa es la captación del significado que el investigador ha ido buscando a través de todas las fases de su trabajo” (p. 215). Para esto, la investigación puede ser desarrollada a través de diferentes técnicas de recolección de datos en sus distintas fases las cuales son: la preparatoria, el trabajo de campo, el análisis y la informativa, en este sentido Ruiz (2012) plantea que “(...) las fases ofrecen, cada una de

ellas, diferentes alternativas de acceso al contenido de la información, así como imponen condiciones diferentes para poder acceder a ella” (p.149).

Finalmente, es oportuno nombrar que existen diferentes tipos de investigación, las cuales pueden ser clasificadas a partir del nivel de profundidad de la investigación, entre las cuales se encuentran la exploratoria, la descriptiva, la correlacional, la explicativa y la experimental (Rojas, 2015). Cada una de ellas se enfoca en un nivel de profundidad diferente. Por lo tanto, en el presente trabajo de investigación se tiene en la cuenta la investigación correlacional que busca determinar los vínculos (o diferencias) entre diversos conceptos o características.

Cabe resaltar entonces, que la presente investigación tiene como enfoque la investigación acción, la cual según Colmenares y Piñero (2008) “...constituye una opción metodológica de mucha riqueza ya que por una parte permite la expansión del conocimiento y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas que se van planteando los participantes de la investigación” (p.105). Como se evidencia, el investigador tiene un doble rol, se presenta como participante e investigador.

Así mismo, la investigación acción se caracteriza por ser un proceso reflexivo que combina dos tipos de conocimiento: el conocimiento teórico y el conocimiento de un contexto determinado, ya que su objetivo principal es explorar la práctica educativa de un contexto real para plantear alternativas de solución a las diferentes situaciones que se

presentan en el entorno escolar (Colmenares, 2011). En consecuencia, el investigador ha de seguir el proceso cíclico de la investigación acción a través de una serie de fases, para lograr el objetivo de su investigación. Estas fases son: fase diagnóstica, fase de revisión, fase de monitoreo y fase de sistematización. Ahora bien, según Colmenares (2011) cada una de estas fases “implican un diagnóstico, la construcción de planes de acción, la ejecución de dichos planes y la reflexión (...) [permitiendo] redimensionar, reorientar o replantear nuevas acciones en atención a las reflexiones realizadas” (p.107). En este sentido, es oportuno mencionar que la investigación acción es un método con el que se amplía el conocimiento y se proponen alternativas de solución a los problemas, es por ello que se utilizará en este trabajo de investigación, ya que este enfoque permite una visión más amplia de la problemática, donde se espera, además, proporcionar diferentes estrategias de solución a ella.

Finalmente, la presente investigación corresponde a una investigación educativa correlacional, ya que tiene como propósito medir el grado de relación entre dos variables en un contexto determinado. Según Vásquez (2016) “...el investigador pretende visualizar cómo se relacionan o vinculan diversos fenómenos entre sí, o si por el contrario no existe relación entre ellos” (p.3). Particularmente, esta investigación tiene como objetivo comprender la relación pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el área de idioma extranjero inglés en una institución educativa de carácter oficial de Medellín.

4.1 Técnicas e Instrumentos

Para la realización de la presente investigación, se tienen en la cuenta el análisis documental, la entrevista semiestructurada y la encuesta, y como instrumentos respectivamente la rejilla y el cuestionario.

4.1.1 Técnica: análisis documental.

En primer lugar, se desarrolló el análisis documental, este se realizó a varios documentos relevantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero inglés en la Institución Educativa, los cuales fueron: Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza Evaluación; Proyecto Educativo Institucional PEI; el Manual de Convivencia, el Sistema Institucional de Evaluación (SIEMPRE) y el Plan de Área de Idioma Extranjero Inglés. Tal como señalan Dulzaides y Molina “El análisis documental es una forma de investigación técnica, un conjunto de operaciones intelectuales, que buscan describir y representar los documentos de forma unificada sistemática para facilitar su recuperación” (2004, párr.1). Es así como esta técnica, permitió analizar el contenido de los diferentes documentos con el fin de observar cómo concebían las categorías de la investigación.

4.1.2 Instrumento: Rejilla.

Así pues, para el desarrollo del análisis, se utilizó como instrumento una rejilla la cual permitió recopilar información importante acerca de cada uno de los documentos ya mencionados. Tal como establecen Feixas de la Fuente y Soldevila (2003) “La Técnica de la Rejilla (TR) es un procedimiento de evaluación semi-estructurado.” (p.153). En la rejilla empleada para el presente trabajo de investigación, se completó información relevante acerca del mismo, tales como la numeración, ubicación, título, tipo de documento, autor, referencia bibliográfica, cita o evidencia, palabras clave, categoría a la que corresponde, comentario de la investigadora y conclusiones al respecto.

4.1.3 Técnica: Entrevista semiestructurada.

En segundo lugar, se desarrolló la entrevista semiestructurada. De acuerdo con Díaz et al

La entrevista es uno más de los instrumentos cuyo propósito es recabar datos, pero debido a su flexibilidad permite obtener información más profunda, detallada, que incluso el entrevistado y entrevistador no tenían identificada, ya que se adapta al contexto y a las características del entrevistado.(2003, p.166)

De esta manera, esta técnica permitió obtener información relevante y detallada sobre las categorías abordadas en el presente trabajo de investigación. En este paso de la investigación, se tuvo en la cuenta a los directivos, docentes de inglés y estudiantes entre 11 y 17 años de la Institución Educativa. Es de aclarar que esta se llevó a cabo de forma virtual a causa de la pandemia mundial por COVID-19.

4.1.4 Instrumento: cuestionario.

Para el desarrollo de esta técnica se empleó como instrumento un cuestionario. Desde el punto de vista de García

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo. (2003, p.2)

Como consecuencia, el cuestionario constó de una serie de preguntas que indagaban por las concepciones de los miembros de la comunidad educativa sobre el juego, la lúdica, el aprendizaje, el aprendizaje significativo, la práctica y la motivación al igual que la relación entre el aprendizaje significativo y el juego, las cuales fueron las dos categorías principales en la presente investigación. Para esto, se obtuvo las respuestas de 2 directivos docentes, 4 docentes y 2 estudiantes de la Institución Educativa.

4.1.5 Técnica: Encuesta.

En tercer lugar, se desarrolló la técnica de la encuesta. Puesto que dadas las nuevas dinámicas a causa de la pandemia COVID-19 la participación de los estudiantes en la ejecución de la técnica de la entrevista fue poca y se observó la necesidad de incluir una técnica adicional que se adaptara al desarrollo de la investigación desde la virtualidad y permitiera que la participación de la comunidad educativa fuera mayor al ser más accesible y requerir menos tiempo para desarrollarse. Esto , teniendo en la cuenta que la gran mayoría de los estudiantes no cuenta con una conexión a internet. Siguiendo a Jansen, “La encuesta cualitativa estudia la diversidad de un tema dentro de una población dada; la encuesta estadística estudia la distribución numérica de las características de un tema en una población” (2003, p.49). Para efectos del presente trabajo de investigación, se realizó una encuesta cualitativa que permitió conocer que tan significativo era cada uno de los aspectos relacionados con la clase idioma extranjero inglés.

4.1.6 Instrumento: cuestionario.

Al igual que para la entrevista semiestructurada, se empleó un cuestionario, en este caso, un formulario de Google y tuvo como población a estudiantes de sexto y séptimo grado de la Institución Educativa donde se desarrolló el trabajo de investigación.

4.2 Población

La población de esta investigación hace parte de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, un establecimiento educativo de carácter oficial ubicado en el barrio Campo Alegre, comuna 12 de la ciudad de Medellín, donde están presentes los estudiantes, los docentes y los directivos. También, se tienen en la cuenta a los docentes y directivos que hacen parte de la Institución Educativa, todos ellos poseen habilidades metodológicas y de liderazgo diversas, con las que se logra la construcción de aprendizajes en el estudiantado.

4.3 Muestra

En este trabajo investigativo tienen lugar dos tipos de poblaciones, una documental, en donde se hizo un rastreo de lo que se proponía en esta acerca de las principales categorías del trabajo de investigación, es por ello, que la muestra en este caso, se definió porque fueran documentos vigentes que guían el proceso de enseñanza/aprendizaje del idioma extranjero inglés en la Institución Educativa. En segundo lugar, la población con la que se trabajó fueron los estudiantes, docentes y directivos docentes de la Institución Educativa, en consonancia con las características contextuales de pandemia COVID-19, la muestra para esta población se establece por conveniencia, ya que se debe contar con recursos como conectividad y dispositivos electrónicos para la recolección de datos.

En lo que respecta a este trabajo de investigación, la población estuvo compuesta por 29 estudiantes de clase media-baja, tanto de sexo masculino como femenino, con edades comprendidas entre los 11 a 17 años, matriculados en la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden. Por otro lado, cuatro docentes vinculados a la Institución Educativa, entre ellos una del área de idioma extranjero inglés, quienes contaban con asignación académica en grupos de estudiantes de entre 11 y 17 años; los docentes se destacan por conocer ampliamente el contexto de los estudiantes y la Institución. Agregando a lo

anterior, participaron dos directivos docentes que se desempeñan como coordinadoras, una académica y una de convivencia en las jordanas de mañana y tarde en la Institución Educativa.

Finalmente, la presente investigación se pensaba realizar de forma presencial a una muestra mayor de participantes, es decir, se tenía presupuestado la aplicación de las encuestas y entrevista a más docentes, directivos y estudiantes. Sin embargo, por el COVID – 19, la pandemia que se vive en el mundo, los seres humanos y en especial los estudiantes, docentes y directivos que habitan la escuela, se encuentran desempeñando sus labores desde los hogares a través de la virtualidad, por esa razón, la construcción de los datos se realizó por formatos de Google Forms, teniendo poca acogida, es así como la muestra se limitó a 29 estudiantes, 2 directivos y 4 docentes.

5 HALLAZGOS

El desarrollo de los hallazgos de la investigación, se da a través de los objetivos, a partir de los cuales se describe cada uno de los resultados que arrojaron las encuestas, las entrevistas y el análisis documental. Para ello se reconocieron los aspectos lúdicos y de juego, se identificó la importancia del aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero, se estableció la relación entre el juego y el aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés y se generó una reflexión acerca de la práctica de los docentes, para que se incluya el juego como estrategia pedagógica en las clases de inglés. Por último, se expone la discusión, en la cual se relacionan cada uno de los resultados con diferentes planteamientos teóricos.

5.1 La importancia del aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés

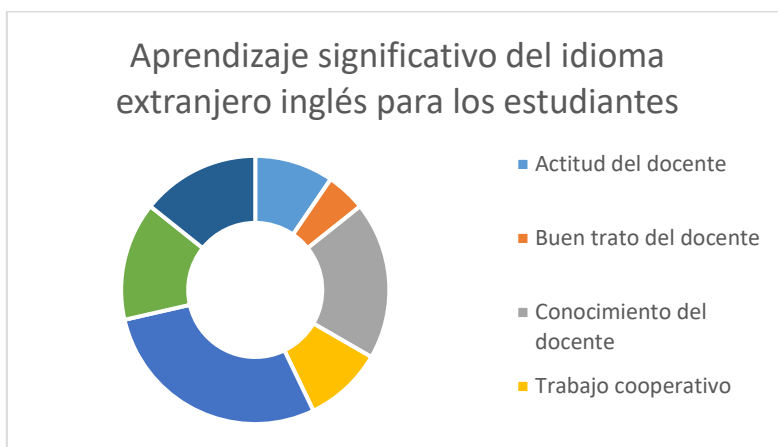
En este apartado se proponen los resultados relacionados con el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, para mayor precisión, se divide la presentación de los hallazgos en cuatro momentos, relacionados con la muestra de la investigación, es así como se proponen los resultados en torno a los estudiantes, los docentes, los directivos y el análisis documental puesto que el tipo de preguntas varía para cada uno.

5.1.1 Para los estudiantes.

Para los estudiantes el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés se conecta con la actitud del docente, el trato amable y respetuoso que les brinda, el saber disciplinar de los maestros, el trabajo cooperativo y la contextualización de los aprendizajes relacionados con la vida real, en este sentido, se presenta la figura 4.

Figura 4

Aprendizaje significativo para los estudiantes

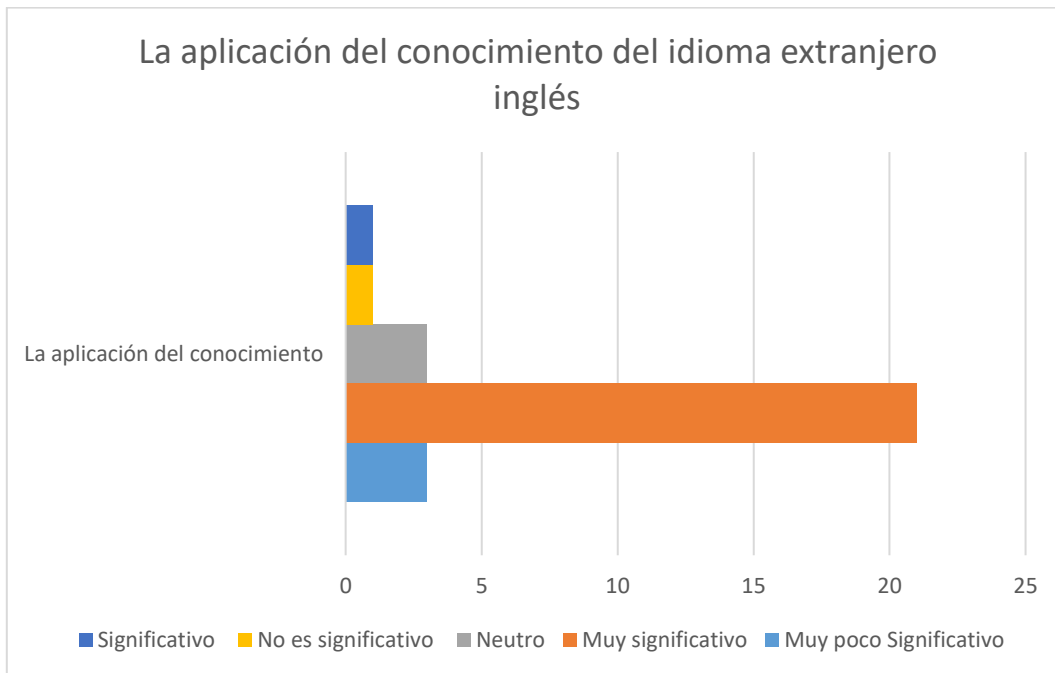


Como se evidencia en la gráfica, en primer lugar, los estudiantes valoran más el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés si este es contextual y relacionado con la vida cotidiana, ya que así lo podrán utilizar tanto dentro de su realidad como descubrir contextos diferentes al suyo, en palabras de uno de los estudiantes “*el aprendizaje, ya que nos sirve para aprender cada día más, para ir al extranjero a conocer*

nuevas oportunidades” (Estudiante #27). Lo anterior se enlaza con la aplicación del conocimiento, el cual tiene el resultado de ser un elemento muy significativo para la construcción de los conocimientos del idioma extranjero inglés, como se observa en la figura 5.

Figura 5

La aplicación del conocimiento por parte del maestro

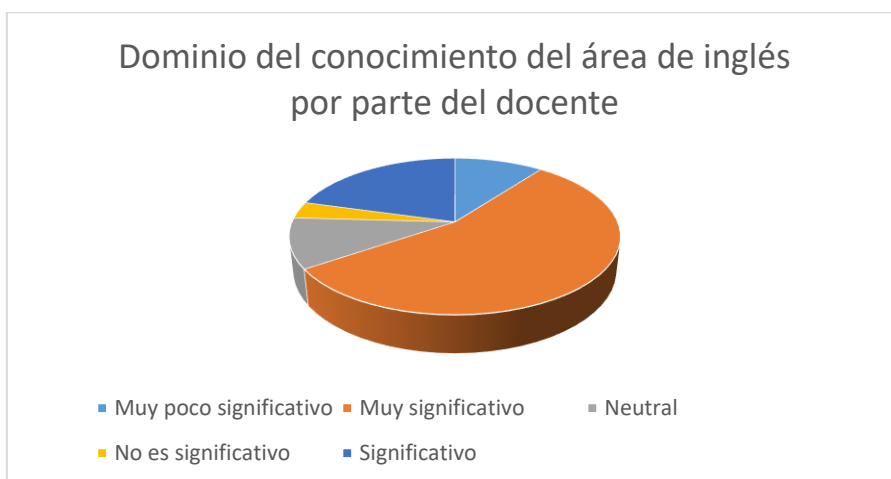


En segundo lugar; se considera relevante el conocimiento del docente en el área de idioma extranjero inglés, donde evidencie no solo un buen desarrollo de la competencia comunicativa sino también de las estrategias pertinentes para la enseñanza del idioma extranjero, en palabras del estudiante *“Dominio por parte del maestro, Porque de ahí parte todo. Si el profesor domina el tema a perfección tendrá toda la atención del estudiante ya*

que se nota que no está improvisando” (Estudiante #3). Con relación a ello, los estudiantes propusieron qué tan importante era el dominio del tema del área de inglés por parte del docente, teniendo como resultado que es muy significativo, como se evidencia en la figura 6.

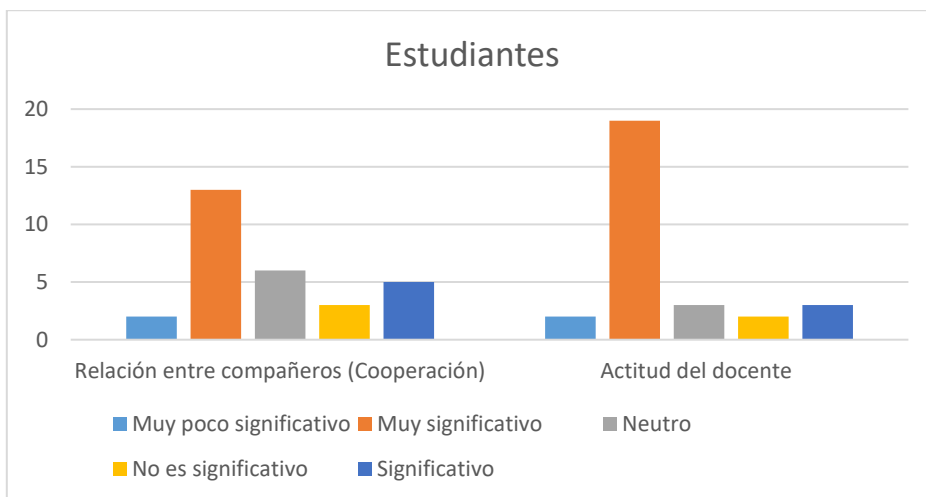
Figura 6.

Dominio del tema del área de inglés por parte del docente como componente significativo



Ahora bien, con relación al trabajo cooperativo y la actitud docente se logra establecer, de acuerdo con los resultados que estos son necesarios para lograr el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, en este sentido los estudiantes nombran “*la actitud de la docente, es muy amable y comprensiva*” (Estudiante #2) y “*Los espacios de interacción entre compañeros ya que es ahí donde se puede demostrar lo que se ha aprendido y cómo lo puedo aplicar en la vida cotidiana*” (Estudiante #12), además se presentan los resultados de la encuesta en la figura 7.

Figura 7.

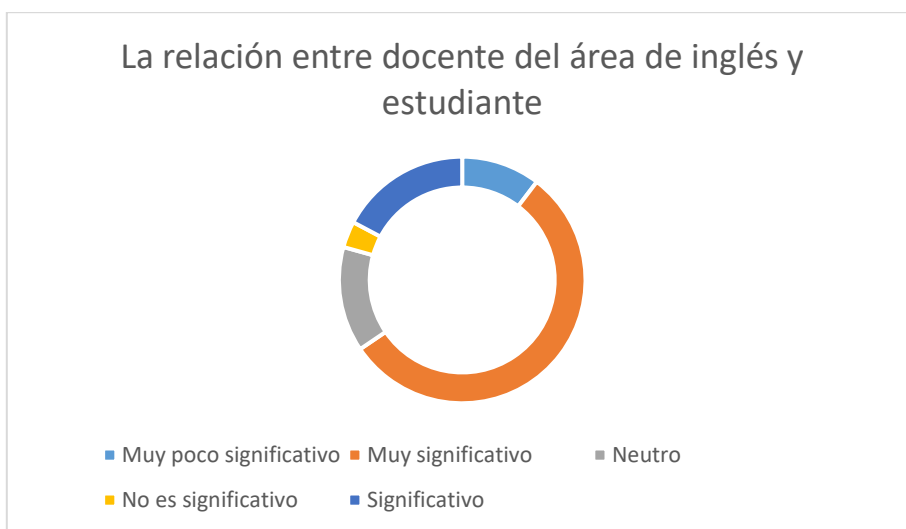
Trabajo cooperativo y actitud docente de idioma extranjero inglés

Igualmente, los estudiantes en la entrevista mencionan que en la virtualidad poco se vive la cooperación y el trabajo en equipo, ellos afirman que cuando se estaba de forma presencial sí se realizaban encuentros donde estaba presente la escritura de textos y el diálogo en el idioma extranjero inglés. En este sentido, se hace evidente la posibilidad pedagógica que ofrece el juego en el desarrollo de la clase de idioma extranjero inglés. Tal como se ha observado en el desarrollo del presente trabajo de investigación, el juego permite la generación del aprendizaje significativo en los estudiantes a través de la interacción, no solo entre los saberes previos y los nuevos, sino entre los estudiantes, lo que a su vez responde a su motivación intrínseca.

Agregando a lo anterior, con respecto a la relación docente-estudiante, los estudiantes destacan el buen trato de la docente de idioma extranjero inglés, “*Atención a las necesidades e intereses de los estudiantes, porque es una persona que siempre está dispuesta a acomodarse a las necesidades del alumnado*” (Estudiante #9), el resultado se presenta en la figura 8.

Figura 8.

La relación docente - estudiante.

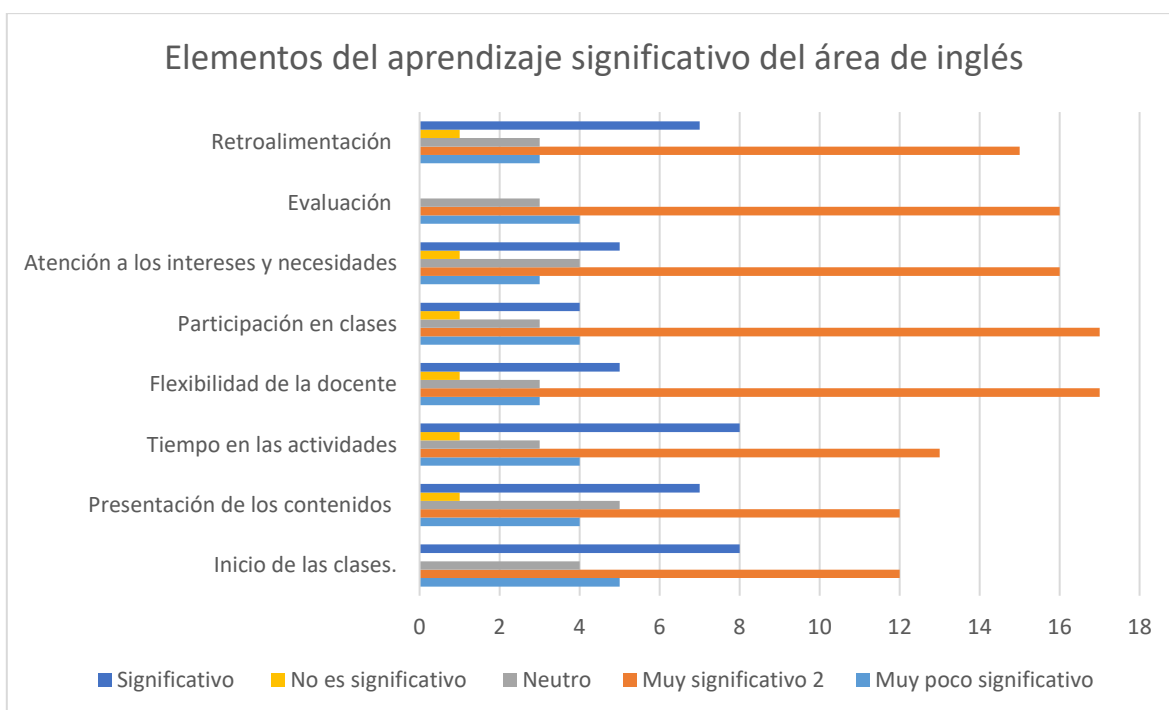


Continuando con los resultados de esta categoría, se toman en la cuenta los aportes de los teóricos y autoridades que fundamentan este trabajo de investigación, se recoge que los siguientes aspectos son fundamentales para el desarrollo del aprendizaje significativo, para el caso de esta Institución, se presentan diferentes elementos observados en el desarrollo de las clases del área de idioma extranjero inglés, los cuales pueden o no aportar a la construcción de aprendizajes significativos según la percepción de los estudiantes. Estos son: inicio de las clases, presentación de los contenidos, tiempo dispuesto para las

actividades, flexibilidad docente, participación en clase, atención a los intereses de los estudiantes, evaluación y realimentación, los resultados de cada uno de estos elementos se presentan en la figura 9.

Figura 9.

Percepción de elementos relacionados con el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés



Como se observa en la gráfica, los estudiantes consideran, en su mayoría, que cada uno de estos elementos son muy importantes para el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés. Es así, como en la entrevista se refieren a la presentación de los contenidos, y nombran que es relevante con las siguientes frases “*Sí, para que el alumno*

sepa que se va a hacer” (Entrevista estudiante #1) y *“Para tener en la cuenta de qué trata la clase”* (Entrevista estudiante #2). Con relación al tiempo, los estudiantes lo consideran significativo para aprender porque *“Sí, que tengamos tiempo suficiente de aprender”* (Entrevista estudiante #1) y *“Sí para que todos aprendamos”* (Entrevista estudiante #2).

Además, con la atención a los intereses y necesidades de los estudiantes, estos poseen una percepción de que los docentes enseñan lo que consideran pertinente en el área de idioma extranjero inglés, es así como lo nombran *“No, ella enseña lo que quiere enseñar”* (Entrevista estudiante #1), para referirse a una de las docentes de inglés de la Institución.

Por otro lado, en la entrevista realizada a los estudiantes, se evidencia que el proceso de evaluación y realimentación del área de idioma extranjero inglés, es un proceso que se da a través de una valoración numérica, en palabras de los estudiantes *“Sí, dando las notas”* (Entrevista estudiante #1) y *“Sí buenas notas”* (Entrevista estudiante #2).

Visto lo anterior, se puede concluir entonces, que los estudiantes tienen una visión del aprendizaje significativo del área de idioma extranjero inglés ligado a aspectos como la actitud del docente, el buen trato de los maestros, el conocimiento docente, el trabajo cooperativo, la contextualización del aprendizaje y la relación de este con lo que se vive cotidianamente en su comunidad. En este sentido, se puede observar que el atender a cada uno de estos elementos, ligado a la inclusión del juego en las clases de idioma extranjero

inglés como estrategia pedagógica, posibilita la generación del aprendizaje significativo en los estudiantes, puesto que se relacionan con los elementos fundamentales del aprendizaje significativo, tales como, las actitudes y aptitudes del estudiante y el contenido de aprendizaje.

5.1.2 Para los docentes.

Pasando en este momento a lo construido en relación con aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés; por parte de la Entrevista docente, en este sentido se tiene el aprendizaje en el que el estudiante se involucre, haciendo que aprendan para la vida y que este saber les traspase el ser desde el área de inglés. Al indagar a los docentes: ¿Qué es aprendizaje significativo?, algunos de ellos dijeron: *“Es el aprendizaje que atraviesa el cuerpo de una u otra forma”* (Entrevista a docente #1), *“Esa situación donde el estudiante aprende involucrado en un proceso”* (Entrevista a docente #2) y *“Es el aprendizaje que se aplica a la vida, no se olvida porque se asocia con lo vivido”* (Entrevista a docente #4).

Además, los docentes proponen que el aprendizaje significativo del área de idioma extranjero inglés, se da a través de la asociación entre lo nuevo y los saberes previos, en sus palabras *“Tipo de aprendizaje que consiste en la asociación del conocimiento que se posee con uno nuevo y se reconstruye”* (Entrevista docente #3). Igualmente proponen que el trabajo cooperativo es de suma importancia para aprender, es así como nombran *“La*

interacción de los estudiantes con Objetos Virtuales de Aprendizaje” (Entrevista docente #1), *“El estudiante asume roles / trabajo en equipo”* (Entrevista docente #3).

Con relación a la concepción de los docentes en torno a si las actividades de inglés son significativas, se tiene una postura dividida, dos docentes afirman que sí y dos que no, los del sí, argumentan desde la posibilidad y habilidad de los estudiantes para resolver ejercicios en clase y en relación con un aprendizaje contextual, mientras que quienes manifiestan que no, se basan en la metodología tradicional como principal herramienta, además de actividades que no están totalmente contextualizadas.

En palabras de los maestros: *“Sí, ya que los estudiantes dan cuenta de ello en los diferentes ejercicios planteados desde diferentes áreas”* (Entrevista docente #1), *“Se enseña para la vida”* (Entrevista docente #4), *“No, es un trabajo que apenas comienza, desde mi punto de vista, el colegio está inmerso en un ambiente muy tradicional”* (Entrevista docente #2) y *“no, pues deberían de ser más contextualizadas y más participativas donde el estudiante practique más vocabulario y busque más interés en aprenderlo y ponerlo en práctica con otros compañeros”* (Entrevista docente #3).

Los docentes nombran que las actividades que están presentes en el aprendizaje del inglés, se engloban en acciones relacionadas con la resolución de ejercicios, la transversalización, los diálogos y la argumentación. En palabras de los docentes *“Uno de ellos, por ejemplo, es jugar Stop para socializar vocabulario, o la adaptación de juegos*

tradicionales. Los parques, donde cada casilla se convierte en una pregunta; me gusta mucho” (Entrevista docente #2). “Crucigrama, sopa de letras, ordenador de palabras, stop” (Entrevista docente #4).

Finalmente, se puede concluir que los docentes poseen una visión del aprendizaje significativo en el área de idioma extranjero inglés relacionada con la inclusión de los estudiantes en las actividades, en el aprendizaje cooperativo, en la lectura y utilización de textos para mejorar el aprendizaje, la contextualización de cada uno de los contenidos que se deben adelantar, los diálogos y la argumentación al momento de socializar. Todos estos elementos, se conjugan para dar lugar al aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, puesto que permiten la interacción entre los saberes previos y los nuevos mediante puentes cognitivos creados a partir de las experiencias vividas en el aula de clase. Igualmente, tal como da cuenta el presente trabajo de investigación, en el proceso de desarrollo del aprendizaje significativo, la motivación del estudiante (tanto intrínseca como extrínseca) y la práctica pedagógica son parte fundamental, es por esto, que se hace necesario el uso de estrategias pedagógicas que den respuesta a las necesidades, expectativas e intereses de los estudiantes. Para esto, se debe propiciar el aprendizaje constructivista y se deben tener en la cuenta el contexto, las inteligencias múltiples que pueden encontrarse en el aula y el uso de recursos y estrategias de enseñanza pertinentes a los aspectos ya mencionados.

5.1.3 Para los directivos.

Para determinar la concepción de los directivos a cerca del aprendizaje significativo en el área de inglés, se realizó la pregunta ¿Cómo se evidencia el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes de la I.E.? Con respecto a la pregunta, los directivos nombran que el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés está relacionado con el contexto, los saberes previos, el desarrollo de las competencias en los estudiantes y la contextualización de los saberes, con el fin de que sean aplicados a la vida cotidiana. En palabras de los directivos se tiene que el aprendizaje significativo del área de inglés *“Es el aprendizaje que reconoce el contexto del estudiante, parte de sus conocimientos previos, que no se limita al abordaje de contenido, sino que permite avanzar en el desarrollo de competencias en el marco de sus posibilidades y necesidades”* (Entrevista directivo #1). *“Es aquel en el que el estudiante aprende y sabe qué hacer con eso que aprendió pues lo toca y se convierte en un aprendizaje importante para él”* (Entrevista directivo #2).

Además, los directivos proponen que este aprendizaje del área de inglés debe estar mediado por actividades donde esté presente el contexto, los saberes previos y la motivación, así lo nombran *“En algunas sí, porque se busca es vincular al estudiante con una segunda lengua, que desee conocer más y desarrollar su habilidad con el inglés a partir de temáticas cotidianas y accesibles”* (Entrevista directivo #1) y *“En algunos casos porque en muchos momentos no se logra enamorar al estudiante con el área pues se*

convierte en algo más académico que atractivo para el aprendizaje del estudiante”

(Entrevista directivo #2).

Ellos manifiestan que han observado en los docentes que utilizan prácticas pedagógicas en el área de inglés donde está presente la contextualización de los aprendizajes, la integralidad del saber, la experiencia como forma de aprender, los proyectos pedagógicos y los juegos. En palabras de los directivos *“Guías de trabajo enfocadas en el contexto y etapa de desarrollo (integral) del estudiante. Experiencias de aprendizaje que involucran diferentes sentidos, canales de acceso a la información, que permiten distintas maneras de resolución”* (Entrevista directivo #1) y *“trabajos de interiorización de algunos temas, proyectos pedagógicos transversales, juegos institucionales”* (Entrevista directivo #2).

Para finalizar, es prudente nombrar que los directivos ven el aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés como un factor importante para la construcción de saberes en los estudiantes. Este debe ser liderado por los docentes a través de la contextualización, el uso de los saberes previos, el desarrollo de las competencias, la integración, la experiencia, la interiorización, el juego, los proyectos de aula y la motivación. En este sentido, se deben tener en la cuenta varias consideraciones de la corriente pedagógica constructivista. Por una parte, se debe considerar la disposición para aprender del estudiante (actitud y aptitud), el trabajo cooperativo y colaborativo que permita la interacción entre pares, el apropiado ambiente de aprendizaje de acuerdo con las características particulares del contexto y la población escolar y las experiencias previas al

acercamiento con el conocimiento. Por otra parte, se debe fomentar la motivación del estudiante, así como la habilidad de aprender a aprender, el discriminar los contenidos pertinentes en concordancia con los objetivos de aprendizaje y finalmente, la transferencia del nuevo conocimiento, la cual debe darse de manera amena y llamativa para el estudiante con el fin de captar su atención y que este la encuentre significativa.

5.1.4 Análisis documental.

Para este apartado se tiene el análisis de cuatro documentos, uno internacional y tres pertenecientes a la Institución Educativa, ya que, en ellos se evidencian diferentes componentes relacionados con el aprendizaje significativo del área de inglés. Es así como en primer lugar están los planteamientos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de Madrid España (2002) propone que el aprendizaje debe ser contextual con el fin de que sea significativo, en las palabras del Ministerio

Dependiendo del recorrido profesional, de la historia familiar, de la experiencia de viajes, de las lecturas y de las aficiones del individuo en cuestión, se dan cambios significativos en su biografía lingüística y cultural que alteran el equilibrio de su plurilingüismo y que hacen más compleja su experiencia de la pluralidad de culturas. (p. 131)

En segundo lugar, se tienen los planteamientos del PEI de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden (2019) en el cual proponen de forma implícita que el aprendizaje significativo debe estar mediado por el trabajo cooperativo y la interacción con otros; el contexto; la participación en los aprendizajes; las metodologías activas; donde el estudiante sea el centro; el docente como persona motivadora. Específicamente nombran “la metodología activa parte de la idea central, que, para tener un aprendizaje significativo, el estudiante debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el maestro un motivador y facilitador de este proceso” (p.27).

Además, en el PEI (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019) explícitamente proponen que

Los maestros deben crear ambientes de aprendizaje que permitan promover la colaboración y el trabajo en equipo, para establecer y fomentar las buenas relaciones entre los miembros del grupo, y de esta manera adquirir aprendizajes significativos, pues se ha evidenciado que se aprende mejor en la interacción con otros. (p.27)

Agregando a lo anterior, también en el marco del PEI se propone que el aprendizaje significativo debe enfocarse en la comprensión, la relación y la aplicación de conocimientos, a través de una formación transversal, integral y contextual unida con la vida y cotidianidad de cada uno de los estudiantes. Textualmente lo expresan con “es el aprendizaje significativo, el núcleo central de la acción metodológica, esto implica la

orientación del acto de aprender hacia: comprender, relacionar conocimientos y su aplicación en nuevas situaciones” (p.28). Así pues, la generación del aprendizaje significativo es una meta del docente para con sus estudiantes y para llegar a ella, es necesario en primer lugar que el estudiante asuma su rol como protagonista del proceso de aprendizaje y atienda las responsabilidades que esto conlleva. También, se deben tener en la cuenta cuatro aspectos fundamentales en el aprendizaje significativo, como lo son la conceptualización, la adaptación, la vivencia y la reflexión.

En tercer lugar, se proponen los planteamientos del SIEMPRE – Sistema Institucional de Evaluación (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019) en este se nombra que el aprendizaje significativo debe estar mediado por experiencias formativas de acuerdo con el desarrollo del estudiantado; además menciona que los procesos de aprendizaje deben estar integrados por la interacción entre el saber, ser, hacer y convivir. Textualmente expone

Parágrafo Tercero: En coherencia con los diferentes SABERES que se conjugan para que se dé un aprendizaje significativo y para la vida, cada una de las áreas generará experiencias formativas, académicas y de interacción que aporten al SER, SABER, SABER HACER y SABER CONVIVIR. (Sistema Institucional de Evaluación Institución Educativa Benedikta Zur Nieden, 2019, p.8)

En el Plan de Área de Humanidades Idioma Extranjero Inglés (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019b) se nombran como elementos importantes el trabajo cooperativo y el trabajo contextual. En palabras textuales, se enuncia que se “relaciona y caracteriza diferentes discursos orales y escritos aplicando estrategias descriptivas y explicativas en su interpretación y producción en contextos reales y significativos” (p. 105).

Antes de terminar, es prudente mencionar que el aprendizaje el idioma extranjero inglés está fundamentado por diferentes referentes legales, que dan las bases para el trabajo en esta área, ellos son los Lineamientos Curriculares de Idioma Extranjero (1998), la Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2006a), los Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de inglés (2006) y el Programa Nacional de Bilingüismo Colombia (2004-2019).

Cada uno de estos documentos proponen comúnmente que para el aprendizaje del idioma extranjero inglés es relevante la construcción de los conocimientos de forma significativa, conectados con la comunicación entre pares y con los docentes, potenciando la oralidad y los procesos escritos, con el fin de interactuar con las personas que habitan el mundo, a través de una de las lenguas más comunes en el mundo, como lo es el inglés.

Finalmente, en el análisis documental, en relación con el aprendizaje significativo del área de inglés, se evidencia que este debe ser liderado por los docentes a través de la contextualización, el trabajo cooperativo, la participación, la motivación, las relaciones

interpersonales, la experiencia; viendo a los estudiantes como el centro en el proceso formativo.

5.2 Aspectos lúdicos y de juego en la enseñanza del idioma extranjero inglés.

La segunda categoría que hace parte de estos resultados está relacionada con el juego dentro de la enseñanza del idioma extranjero inglés. Es por ello que se divide entre las percepciones de los estudiantes, los docentes, los directivos y la revisión documental.

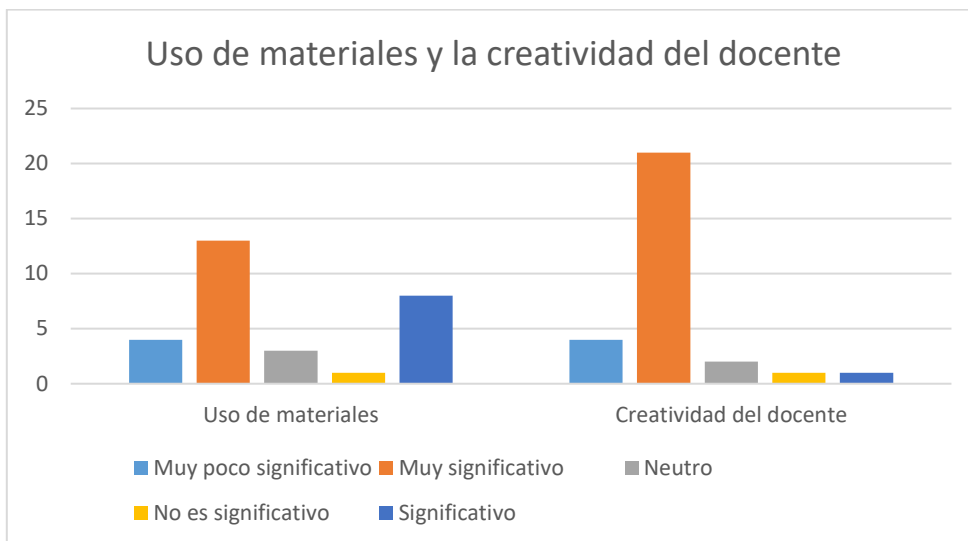
5.2.1 Para los estudiantes.

Los estudiantes plantean que el juego hace parte de la diversión, en algunos momentos está presente en las actividades. En este sentido, ellos nombran que el juego es “*Una forma de diversión*” (Entrevista estudiante #1) y “*Actividad*” (Entrevista estudiante #2). Además, nombran que gracias a él se construyen conocimientos “*Aprender divierte y se memoriza más fácil*” (Entrevista estudiante #1).

En esta línea de ideas, en la encuesta se les indagó por diferentes elementos relacionados con el juego, tales como el uso de materiales y la creatividad del docente, expresando en su mayoría que son muy significativos al momento de educarse (ver figura 10).

Figura 10.

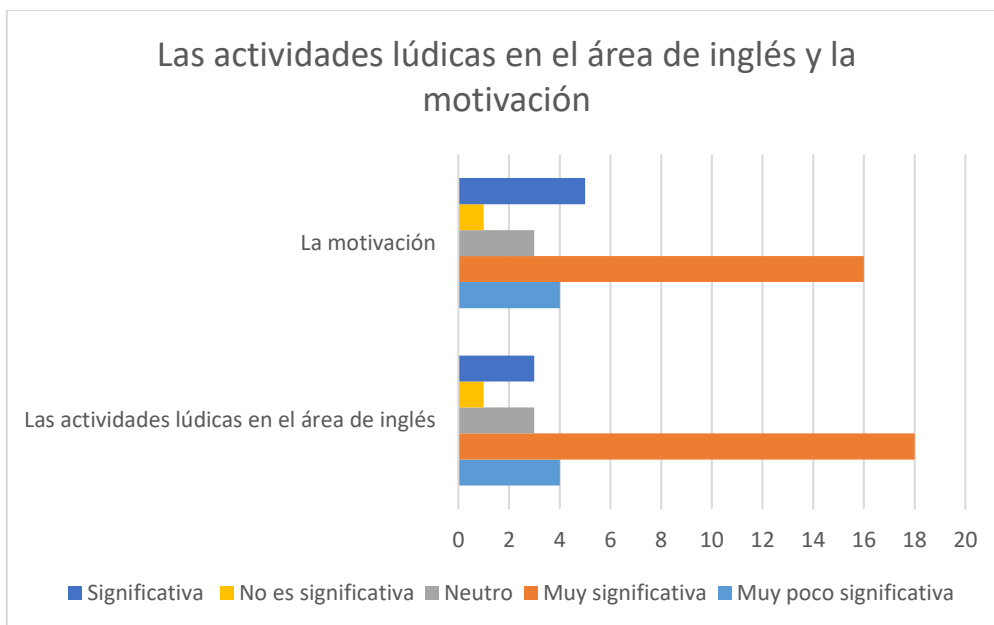
Uso de materiales y la creatividad del docente



Por otra parte, también se tienen en la cuenta las actividades lúdicas en el área de inglés y la motivación, donde se evidencia que los estudiantes tienen la percepción de que son muy significativas para lograr los aprendizajes (Ver figura 11).

Figura 11

Las actividades lúdicas en el área de inglés y la motivación



Se evidencia que para los estudiantes son relevantes los procesos de motivación que empleen los maestros, ya que permiten el aprendizaje, una de las formas que más les agrada es la felicitación o el reconocimiento de sus logros. En palabras de los estudiantes “*Sí, motivación*” (Entrevista estudiante #1) y “*Por presencial felicita*” (Entrevista estudiante #2).

Finalmente, los estudiantes observan el juego y la lúdica como un factor importante dentro de su formación, ellos lo relacionan con el uso de materiales, la creatividad de los docentes en el momento de adelantar las clases, la diversión, la obligatoriedad del uso del juego para aprender inglés. Además, nombran que se motivan más cuando las actividades son lideradas por medio del juego y el docente felicita por cumplir con los objetivos.

5.2.3 Para los docentes.

Para los educadores el tema del juego es muy relevante, es así como lo definen como una manera por la cual se solucionan situaciones y es algo formal. Es así como los docentes expresan que *“es un escenario que se plantea para dar solución a una situación”* (Entrevista docente #1) y *“Una vaina muy seria”* (Entrevista docente #2).

Igualmente nombran que es una actividad en la cual está presente la diversión, el conocimiento, la participación, la lúdica y el gozo. En este sentido, los maestros definen que el juego es una acción donde se puede hacer uso de *“Diversión, conocimiento y participación”* (Entrevista docente #3) y *“Actividad lúdica de gozo”* (Entrevista docente #4).

Agregando a lo anterior, los docentes nombran que el juego es una estrategia pedagógica con la cual se permite llevar a la práctica los conocimientos, con eso se logra incluso una transposición didáctica. En palabras de los docentes *“es una estrategia de mediación hacia el aprendizaje”* (Entrevista docente #1), *“un momento en qué los estudiantes pueden usar lo que aprenden”* (Entrevista docente #2), *“El juego es un motor que puede dar vida al conocimiento a través del aprendizaje, la participación y sobre todo en la convivencia y el trabajo en equipo”* (Entrevista docente #3) y *“Es una transposición didáctica”* (Entrevista docente #4).

En esta línea de ideas, los docentes nombran que el aprendizaje a través del juego está relacionado con la construcción de saberes de forma natural, lo cual es un elemento importante en la formación, pues acarrea diferentes beneficios. Los docentes en este sentido mencionan *“es muy acertado y propicio el aprendizaje de forma natural”* (Entrevista docente #1).

Los docentes afirman que con el juego se logra la dinamización de los contenidos, el despertar interés y la concentración; además de la disposición en la realización de las actividades pedagógicas. En palabras de los docentes *“Excelente, me parece que es algo que se debería poner como exigencia en todas las instituciones educativas, pues el juego no solo trae diversión y aprendizajes si no que trae un trabajo colaborativo, esfuerzo , dedicación, trae premios o derrotas, trae una cantidad de elementos que si se planean bien pues entonces dará unos buenos resultados y a la par estaremos trabajando inclusión, resiliencia, participación y estaremos aportando a la calidad educativa y al desarrollo de nuevos aprendizajes significativos”* (Entrevista docente #3).

Finalmente, los docentes nombran que el juego es un escenario a partir del cual se le da solución a diferentes situaciones dentro del aula. Igualmente, se nombra como un asunto relacionado con la diversión, el conocimiento, la participación, la lúdica, el gozo, la práctica docente. Ya que gracias a él se dinamizan los contenidos y se despierta el interés de los estudiantes, ayudando a la concentración y la disposición para aprender, en este trabajo basado en el área de inglés.

5.2.4 Para los directivos.

Los directivos con relación al juego, dicen que este hace parte de las prácticas pedagógicas, a través de las cuales se crean actividades donde estén presentes acciones lúdicas con las que se potencie la inteligencia y las interacciones sociales. En palabras de los directivos *“El juego es una experiencia que involucra la lúdica, la inteligencia y la interacción social”* (Entrevista directivo #1).

Igualmente, nombran que el juego es una actividad a través de la cual se genera en los estudiantes el disfrute por aprender, incluso este juego debe estar de la mano con las relaciones sociales. Es así como nombran que *“Es un espacio de disfrute, aprendizaje y relación con los demás”* (Entrevista directivo #2), *“Me parece una provocación al conocimiento y al disfrute mientras se avanza en la construcción de aprendizaje, una manera de convocarlos al aprendizaje pues el juego genera motivación ya que activa la dimensión lúdica”* (Entrevista directivo #1) y *“Es una opinión muy acertada pues el juego nos puede ayudar a aprender de manera divertida y didáctica”* (Entrevista directivo #2).

Ellos nombran que el juego debe ser visto como una estrategia pedagógica a partir de la cual se logra el conocimiento, en sus palabras *“el juego es una excelente estrategia para alcanzar aprendizajes significativos”* (Entrevista directivo #1) y *“Es una relación directa porque el juego puede ser una estrategia que favorezca el aprendizaje significativo de los estudiantes”* (Entrevista directivo #2).

Finalmente, los directivos ven el juego y la lúdica desde las prácticas pedagógicas, las cuales se deben basar en la lúdica, la inteligencia, las relaciones sociales, el disfrute, el aprendizaje. Es así como, el juego es un elemento importante para construir aprendizajes significativos en el área de inglés. Permitiendo que los estudiantes logren avanzar en un aprendizaje basado en la motivación y el disfrute.

5.2.5 Análisis documental.

En los diferentes documentos legales consultados, y usando la rejilla para el análisis documental, se logró evidenciar el juego como un asunto importante para los procesos educativos que se desarrollan. Es así, como el juego, demuestra su importancia en tres documentos que hacen parte de la Institución Educativa.

El primero es el PEI (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019) dentro de él se proponen los juegos lúdicos y didácticos como una estrategia con la cual se construyen los aprendizajes, lo cual se une a otras estrategias con el fin de hacerlo más significativo. Textualmente enuncia que se necesita de “trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (pp.27-28).

Agregando a lo anterior, dentro de este mismo documento, se plantea el juego como una expresión y representación de la realidad, es así como “Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal” (Institución Educativa Benedikta ZÜR Nieden, 2019, p.42).

Enlazado con lo anterior, se menciona en el PEI que la lúdica hace parte del juego, y esta propicia espacios de participación, lo cual se debe ver como una estrategia a partir de la cual se logra pensar, innovar, crear y argumentar, nombra que “Propiciar ambientes lúdicos, democráticos y participativos, mediante la utilización de metodologías y estrategias pedagógicas que posibiliten en los estudiantes la exploración, el pensar, el innovar, el crear y el argumentar” (Institución Educativa Benedikta ZÜR Nieden, 2019, pp.23-24).

El segundo documento es el SIEMPRE – Sistema Institucional de Evaluación (Institución Educativa Benedikta ZÜR Nieden, 2019a), el cual propone que la lúdica y el juego se pueden tener en la cuenta como estrategias para evaluar. Es así como textualmente nombra que la evaluación debe partir de

Apreciaciones cualitativas como resultado de la observación, el diálogo, la entrevista abierta y estructurada, en las que participen tanto el(a) docente del área o asignatura, como el(a) estudiante y los(as) compañeras(os) de clase, desde las que sea posible evaluar el desarrollo en las diferentes dimensiones Corporal,

Comunicativa, Cognitiva, Ética, Moral, Política, Lúdica, Estética y Afectiva y desde cada una de las áreas del conocimiento. (p.7)

En tercer lugar, se tiene en la cuenta el Plan de Área de Humanidades Idioma Extranjero Inglés (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019b), en el cual se propone el juego como una fuente de conocimiento y aprendizaje del idioma extranjero, lo cual se une con otros elementos para favorecer los procesos educativos. Textualmente expresa que el “trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (p. 202).

A modo de conclusión, el juego en la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden es muy importante para los procesos educativos, gracias a él los estudiantes logran construir saberes y estar motivados en los procesos que se desarrollan. Sin embargo, hay que aclarar que la educación no se basa solo en el juego, sino que en esta interfiere también el aprendizaje cooperativo, el trabajo en equipo, las salidas pedagógicas y la integralidad de los estudiantes. En este sentido, se reconocieron aspectos lúdicos tales como la implementación de juegos, dinámicas y estrategias didácticas aplicadas en los encuentros de aula de idioma extranjero inglés con el fin de aprovechar las posibilidades pedagógicas del juego para generar un aprendizaje significativo del idioma extranjero. Así mismo, se observó que estos aspectos lúdicos también tienen un impacto en los procesos de aprendizaje de los estudiantes puesto que se plantean las actividades con el fin de dar respuesta a sus características particulares, tales como el contexto, las necesidades,

expectativas e intereses y los estilos de aprendizaje, todo con el fin de lograr un desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua extranjera.

5.3 Relación entre el juego y el aprendizaje significativo dentro del área de idioma extranjero inglés

Esta categoría es el centro de este proceso investigativo, para ello, también se presentan las percepciones en este sentido de cada uno de los participantes de la investigación, por tanto, se comparten los hallazgos relacionados con la muestra de la investigación, es así como se proponen los resultados en torno a los estudiantes, los docentes, los directivos y el análisis documental.

5.2.3 Para los estudiantes.

Los estudiantes nombran que gracias al juego se logra la construcción de los aprendizajes, ya que las actividades basadas en este permiten la diversión y el disfrute. En palabras de los estudiantes “*Aprender divierte y se memoriza más fácil*” (Entrevista estudiante #1) y el juego sirve “*Para recordar*” (Entrevista estudiante #2).

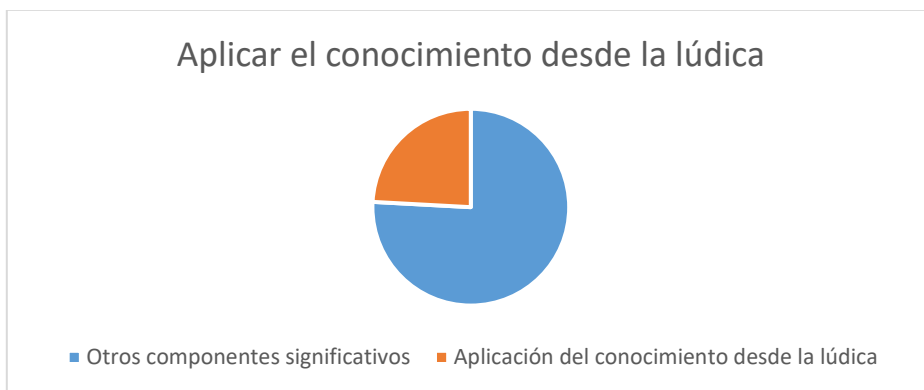
Lo anterior también se evidencia en las apreciaciones cualitativas de la entrevista donde se hace necesario aplicar conocimientos desde la lúdica, en palabras de los

estudiantes *“La aplicación del conocimiento ya que es importante poner en práctica toda la teoría dada en clase”* (Encuesta estudiante #6), *“Creatividad del docente, porque es una persona que está dispuesta a utilizar herramientas para que los alumnos comprendan de una manera más fácil los temas”* (Encuesta estudiante #8).

Otras apreciaciones nombran que *“Me parece que lo más importante del idioma es la motivación y aplicación de lo aprendido”* (Encuesta estudiante #13), *“El aspecto que considero más significativo es la manera de entender y comprender porque lo explican detalladamente para que nosotros los estudiantes podamos entender y comprender de forma fácil”* (Encuesta estudiante #14), *“La motivación y la creatividad en las dinámicas que nos despiertan interés y mejoran el aprendizaje”* (Encuesta estudiante #15) y *“La explicación de los temas ya que a partir de esta quedan los conocimientos”* (Encuesta estudiante #23) (Ver figura 12).

Figura 12.

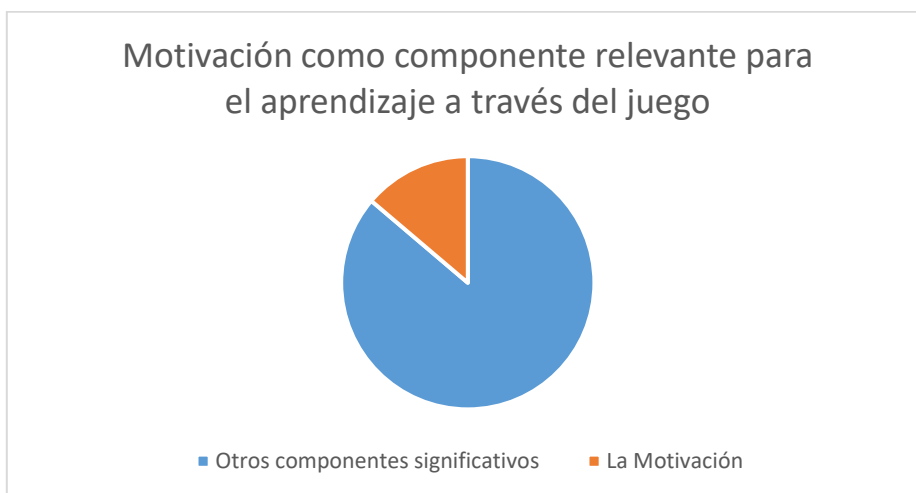
Aplicar el conocimiento desde la lúdica



Continuando con este componente, se tiene que los estudiantes observan la motivación como un elemento necesario para la construcción de los conocimientos, el cual se relaciona tanto con el juego como con el aprendizaje significativo. En sus palabras lo refieren así *“La motivación porque es importante que todos los alumnos estemos interesados y tengamos la mejor disposición para adquirir los conocimientos que nuestra maestra nos quiera transmitir”* (Encuesta estudiante #10), *“Motivación porque los anima más”* (Encuesta estudiante #26), *“La motivación y la creatividad en las dinámicas que nos despiertan interés y mejoran el aprendizaje”* (Encuesta estudiante #15) y *“Me parece que lo más importante del idioma es la motivación y aplicación de lo aprendido”* (Encuesta estudiante #13), (Ver figura 13).

Figura 13.

Motivación como componente relevante para el aprendizaje a través del juego



Finalmente, los estudiantes nombran que algunos de los juegos que utilizan los docentes para favorecer los aprendizajes significativos en inglés, están relacionados con la

escritura y la música. En este sentido, los estudiantes nombran que los juegos que permiten aprender son “*Sopas de letras, complete la frase*” (Entrevista estudiante #1) y las “*Canciones ayudan mucho*” (Entrevista estudiante #2).

5.2.4 Para los docentes.

Para los maestros el juego es un componente importante en la construcción de saberes relacionados con el inglés, es así como ellos trabajan a través de dinámicas, con las cuales se utiliza la diversión para aprender. En palabras de los docentes “*Sí, ya que existen variadas dinámicas que permiten trabajar los contenidos*” (Entrevista docente #1) y “*sí, claro que se pueden, pues es que jugando uno también puede aprender y sería mucho más divertido estar en una clase donde además de jugar y divertirse, uno puede estar aprendiendo y adquiriendo conocimientos con otros compañeros además de participar de ese conocimiento que se adquiere se está colaborando para que otros aprendan conmigo y así un trabajo más colaborativo y significativo*” (Entrevista docente #3).

Igualmente, estos mencionan que el juego y el aprendizaje es importante, dado que con él se sale de la pedagogía tradicional y es así como se implementan acciones relacionadas con el trabajo cooperativo, siendo este un componente necesario. En palabras de uno de los docentes “*No solo en la de inglés, en todas, hay que superar la idea de todos los estudiantes atornillados a una silla escribiendo todo el tiempo*” (Entrevista docente #2).

En este mismo sentido, los docentes proponen que el juego y el aprendizaje de inglés se relacionan directamente, ya que con él se logra captar la atención y concentración de los estudiantes. Los docentes nombran *“una relación directa juego-aprendo”* (Entrevista docente #1) y *“Creo que son varias cosas, la atención de los estudiantes y su concentración son fáciles de obtener de esta manera”* (Entrevista docente #2).

Agregando a lo anterior, los docentes enuncian que el juego es una estrategia didáctica que está relacionada con el aprendizaje, por ello se hace necesario planear los juegos con un fin pedagógico. En palabras de los docentes, *“De estrategia didáctica”* (Entrevista docente #4)

Sí, estoy muy seguro, creo que deben estar unidos para trabajar juntos, pues no se trata de jugar por jugar, se trata de incluir en las planeaciones de clase el juego como un dinamizador de aprendizajes y que esos aprendizajes deben tener unos elementos claros de lo que se desea que el estudiante aprenda, que es lo que debe saber de acuerdo con el grado en que se encuentre y cómo puede adquirir esos conocimientos de otras maneras más participativas. (Entrevista docente #3)

Finalmente, los tipos de juego que utilizan los docentes con el fin de favorecer la construcción de los aprendizajes se relacionan con las caricaturas, la construcción, el juego de roles, la construcción de películas, el stop en hoja, los parques, los dados, los crucigramas, la sopa de letras y la ordenación de las palabras (Ver figura 14).

Figura 14.

Juegos implementados en el aula para el área de inglés**5.2.5 Para los directivos.**

Con relación a la información construida con los directivos, se puede evidenciar que ellos poseen una percepción significativa en esta relación entre el juego y la construcción de aprendizajes relacionados con el idioma extranjero inglés. Es así como, conciben que el juego es una práctica pedagógica a partir de la cual se logra el aprendizaje significativo, y lo refieren así: *“el juego es una excelente estrategia para alcanzar aprendizajes significativos”* (Entrevista directivo #1) y *“Es una relación directa porque el juego puede ser una estrategia que favorezca el aprendizaje significativo de los estudiantes”* (Entrevista directivo #2).

Además, mencionan que el aprendizaje significativo necesita de la lúdica, lo cual genera en los estudiantes un disfrute, un gozo y un compromiso con el proceso educativo que adelantan. Es por ello que los directivos nombran que *“El juego es una experiencia que involucra la lúdica, la inteligencia y la interacción social”* (Entrevista directivo #1) y *“Es un espacio de disfrute, aprendizaje y relación con los demás”* (Entrevista directivo #2).

En este mismo sentido, los directivos nombran que los aprendizajes significativos se enlazan con componentes importantes relacionados con el juego, como son la provocación al conocimiento, la motivación, la lúdica y la didáctica, lo sustentan así: *“Me parece una provocación al conocimiento y al disfrute mientras se avanza en la construcción de aprendizaje, una manera de convocarlos al aprendizaje pues el juego genera motivación ya que activa la dimensión lúdica”* (Entrevista directivo #1) y *“Es una opinión muy acertada pues el juego nos puede ayudar a aprender de manera divertida y didáctica”* (Entrevista directivo #2).

Además, dentro de la práctica pedagógica el aprendizaje a través del juego está relacionado con retos, reglas, incentivos y la comunicación, en palabras de los directivos *“Sí claro, aquellos espacios de creación, interacción, de resolución de retos que, con componente lúdico, con reglas claras y con un incentivo”* (Entrevista directivo #1) y *“Sí, en todas las áreas puede hacerse y en inglés como son estrategias comunicativas, se favorece mucho más el proceso”* (Entrevista directivo #2).

Los directivos proponen que los juegos que se relacionan con el aprendizaje significativo son la cooperación, la golosa, los parques, la escalera y el juego “concéntrese”. Ellos afirman que el juego se necesita para el aprendizaje de “*Juegos cooperativos: además permite la construcción de aprendizajes colaborativos*” (Entrevista directivo #1) y “*muchos, golosas, parques, escaleras, concéntrese, hay infinidad de juegos que aplican para el ámbito educativo*” (Entrevista directivo #2).

Finalmente, entre los tres grupos poblacionales que hicieron parte de la investigación, se tienen hallazgos en común en la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en el área de inglés. Es así como, el juego es importante para el aprendizaje del inglés dado que se trabaja con dinámicas donde se usa la pedagogía activa; es una acción donde está el disfrute, la lúdica y lo dilatativo con acciones como sopas de letras, complete, canciones, concéntrese, juegos de memoria, stop, parques, golosa, entre otros. A través de los cuales se debe usar la motivación y la cooperación como elementos importantes.

5.2.6 Análisis documental.

Dentro de la revisión documental, la relación entre el juego y el aprendizaje se observa en dos documentos principalmente y de forma explícita, el primero es el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de Madrid España (2002) este propone que el desarrollo de la lengua se debe dar a través de estrategias lúdicas, con las cuales se permite la

construcción de saberes. Para el Ministerio “El uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la lengua, pero no se limita al ámbito educativo” (p.59). En este sentido, cabe resaltar que el uso de la lengua no siempre atiende a intenciones pedagógicas, también, este puede darse con el fin de promover la interacción y buena comunicación, atendiendo a una finalidad más social.

El segundo documento es el Plan de Área, donde se expone que se debe aprender significativamente el idioma extranjero inglés, a través de juegos lúdicos y didácticos, relacionados con la cotidianidad. Textualmente describe que “Trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (p.202) y “Relaciona y caracteriza diferentes discursos orales y escritos aplicando estrategias descriptivas y explicativas en su interpretación y producción en contextos reales y significativos” (p.105). De esta manera, se evidencia que el plan de área en sí mismo resalta la necesidad de que en la práctica docente se incluyan estrategias y metodologías de enseñanza que tomen en la cuenta aspectos lúdicos con el fin de que el aprendizaje sea más ameno y se facilite la adaptación de los contenidos de aprendizaje al contexto escolar.

Sin embargo, de forma implícita, también puede verse en otros documentos analizados dentro de la rejilla, uno de ellos es el Proyecto Educativo Institucional (Institución Educativa Benedicta Zur Nieden, 2019) dentro del cual se asocia el juego con el aprendizaje del idioma extranjero inglés, a través de juegos lúdicos y didácticos, por medio del cual se pueden expresar en otro idioma y representar la realidad que viven.

Igualmente, se propone que el juego es igual a participación y gracias a él se logra desarrollar en los estudiantes el pensamiento, la innovación, la creación y la argumentación a partir del inglés. Textualmente propone que se deben “propiciar ambientes lúdicos, democráticos y participativos, mediante la utilización de metodologías y estrategias pedagógicas que posibiliten en los estudiantes la exploración, el pensar, el innovar, el crear y el argumentar” (pp. 23-24).

Por otra parte, dentro del análisis a los documentos SIEMPRE (Institución Educativa Benedikta Zür Niden, 2019) se evidencia que la lúdica y el aprendizaje se relacionan implícitamente, ya que no lo nombran como tal, pero proponen que la lúdica puede servir como medio de evaluación y por ende como medio de aprendizaje. Este documento expresa que

Apreciaciones cualitativas como resultado de la observación, el diálogo, la entrevista abierta y estructurada, en las que participen tanto el(a) docente del área o asignatura, como el(a) estudiante y los(as) compañeras(os) de clase, desde las que sea posible evaluar el desarrollo en las diferentes dimensiones Corporal, Comunicativa, Cognitiva, Ética, Moral, Política, Lúdica, Estética y Afectiva y desde cada una de las áreas del conocimiento. (p.5)

Finalmente, dentro del plan de área también se evidencia la relación de forma implícita entre el juego y el aprendizaje del idioma extranjero inglés, este se presenta

principalmente al nombrar que el aprendizaje significativo de esta área se da a través de acciones enmarcadas en la cooperación, el contexto y la lúdica. Incluso, proponen que el juego es la fuente del conocimiento. Es así como proponen que el “trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (p. 202). De esta manera, se hace hincapié en la necesidad de incluir el aprendizaje cooperativo y colaborativo en las dinámicas de la clase de idioma extranjero inglés con el fin de propiciar una interacción entre los estudiantes que les permita no solo construir conocimiento en colectivo sino también interactuar con sus pares haciendo uso del idioma extranjero y demostrando su competencia comunicativa.

5.3 El aprendizaje cooperativo

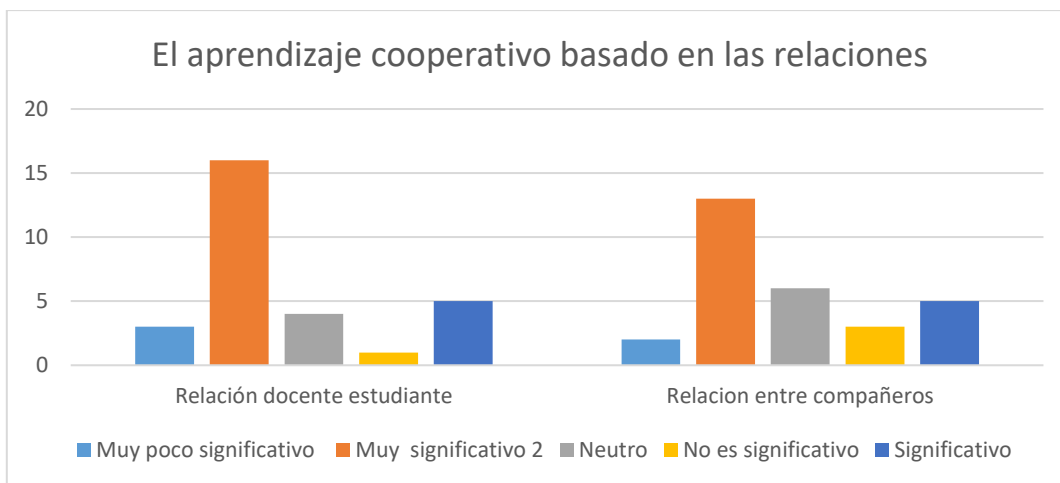
La categoría emergente de esta propuesta, se relaciona con el aprendizaje cooperativo, la cooperación, la relación entre las personas y el trabajo en equipo. Puesto que está presente en cada uno de los componentes y en los discursos de los participantes: los estudiantes, los docentes, los directivos y la revisión documental. Esto, debido a que el aprendizaje cooperativo es uno de los principios básicos para la generación del aprendizaje significativo, como lo expresan las autoridades citadas en el presente trabajo, se destaca como uno de los pilares fundamentales del presente trabajo de investigación y su relevancia se marca con bastante contundencia en las respuestas de los participantes, tanto en la encuesta, como en la entrevista, al indagar por el aprendizaje significativo y el grado de significación de los diferentes elementos de la clase de idioma extranjero inglés. De esta

manera, tal como se mencionó previamente, este aprendizaje cooperativo influye de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes al permitirles interactuar y trabajar juntos en la construcción del conocimiento, lo que da luces a la presente investigación para proponer recomendaciones que permitan la inclusión del juego como estrategia pedagógica en el área de idioma extranjero inglés.

En primer lugar, para los estudiantes la interacción entre las personas es muy significativo, así lo dejan claro en la entrevista al nombrar que se necesita una relación directa con los docentes y los compañeros (Ver figura 15).

Figura 15.

El aprendizaje cooperativo basado en las relaciones



Sin embargo, los estudiantes nombran que este aprendizaje cooperativo está más presente en la presencialidad, ya que la virtualidad los aísla o separa de este componente,

en palabras de los estudiantes “*No en el momento por la cuarentena, pero en el colegio sí, nos ponían en grupo a hacer los trabajos*” (Entrevista estudiante #1) y “*Presencialmente sí en diálogos*” (Entrevista estudiante #2).

En este mismo sentido, desde la pregunta cualitativa, acerca del principal componente para el aprendizaje, los estudiantes nombran que el trabajo cooperativo es relevante, es así como mencionan que son necesarios “*Los espacios de interacción entre compañeros ya que es ahí donde se puede demostrar lo que se ha aprendido y cómo lo puedo aplicar en la vida cotidiana*” (Encuesta estudiante #21), ver figura 16.

Figura 16.

Aprendizaje cooperativo como componente relevante para el aprendizaje a través del juego



En segundo lugar, para los docentes la cooperación es un asunto relevante para aprender de forma lúdica, en este sentido algunos docentes nombran que

Sí, claro que se pueden, pues es que jugando uno también puede aprender y sería mucho más divertido estar en una clase donde además de jugar y divertirse, uno puede estar aprendiendo y adquiriendo conocimientos con otros compañeros además de participar de ese conocimiento que se adquiere se está colaborando para que otros aprendan conmigo y así un trabajo más colaborativo y significativo. (Entrevista docente #3)

Excelente, me parece que es algo que se debería poner como exigencia en todas las instituciones educativas, pues el juego no solo trae diversión y aprendizajes si no que trae un trabajo colaborativo, esfuerzo , dedicación , trae premios o derrotas, trae una cantidad de elementos que si se planean bien pues entonces dará unos buenos resultados y a la par estaremos trabajando inclusión, resiliencia, participación y estaremos aportando a la calidad educativa y al desarrollo de nuevos aprendizajes significativos. (Entrevista docente #3)

En tercer lugar, los directivos también refieren la necesidad de un aprendizaje cooperativo, basado en el argumento que este permite comprender y disfrutar de la construcción de conocimientos. En palabras de los directivos se hacen necesarios los

“Juegos cooperativos: además permite la construcción de aprendizajes colaborativos”

(Entrevista directivo #1).

Por último, dentro del componente de revisión documental, se evidencia en los cuatro documentos analizados la importancia de la interacción y el aprendizaje cooperativo, tanto de forma explícita como implícita. Por ejemplo, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de Madrid España (2002) propone

Dependiendo del recorrido profesional, de la historia familiar, de la experiencia de viajes, de las lecturas y de las aficiones del individuo en cuestión, se dan cambios significativos en su biografía lingüística y cultural que alteran el equilibrio de su plurilingüismo y que hacen más compleja su experiencia de la pluralidad de culturas. (p. 131)

El PEI (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019) “Desarrollo de procesos socializadores: Trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (pp. 27-28).

En el SIEMPRE Institución Educativa Benedikta Zür Nieden (2019a) se refiere que

Parágrafo Tercero: En coherencia con los diferentes SABERES que se conjugan para que se dé un aprendizaje significativo y para la vida, cada una de las áreas

generará experiencias formativas, académicas y de interacción que aporten al SER, SABER, SABER HACER y SABER CONVIVIR. (p.7)

Y en el Plan de Área de Humanidades Lengua Extranjera Inglés (Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019b) menciona que se necesita del “Trabajo en equipo- Juegos lúdicos y didácticos-Salidas pedagógicas- trabajo cooperativo- manejo de códigos para lograr lenguajes afines. Contexto familiar y social, estrategias de emprendimiento” (p. 202).

Finalmente, es prudente concluir que el aprendizaje cooperativo, representado a través de la cooperación, la relación entre las personas o el trabajo en equipo es indispensable para la construcción de conocimientos significativos enlazados con el juego. Dado que aprender inglés, está relacionado con diálogos, conversaciones e interacciones enmarcadas en la relación con otros, es decir en la cooperación. Como se observó en cada uno de los planteamientos anteriores.

6 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este apartado se presenta la discusión de cada uno de los resultados observados y propuestos anteriormente, para ello se tienen en la cuenta diferentes autores, con el fin de darle consistencia teórica al mismo. Este apartado se desarrolla en cuatro momentos, que se dividen en el aprendizaje significativo, el juego, la relación entre ambos y la cooperación.

6.1 Al aprendizaje significativo

En primer lugar, con relación al aprendizaje significativo, se puede decir que este se enlaza con la actitud de los docentes al momento de enseñar, dado que el buen trato que ejerce este hacia los estudiantes posee un valor agregado en la construcción de los saberes. En este sentido Meneses y Monge (2001) nombran que “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, (...) requiere (...) de la actitud social” (p.114). Es por ello que, los docentes deben tener siempre una actitud positiva, con la cual se den las relaciones adecuadas en la interacción de enseñar.

Con relación a lo anterior, González (1997) nombra que todos los estudiantes deben tener disposición y buena actitud para emprender los procesos de aprendizaje significativo. Es decir, que además de la actitud de los docentes, los estudiantes deben tener disposición para desarrollar cada una de las acciones o actividades a partir de las cuales se adquieren los conocimientos.

Agregando a lo anterior, se tiene como hallazgo que el aprendizaje significativo debe basarse en el contexto y la vida cotidiana de los estudiantes, ya que así lo podrán utilizar dentro de su realidad. Con esto se logrará que los estudiantes se involucren, permitiendo que aprenda para la vida. Con relación a esto, Rivera (2004) describe que el

aprendizaje se da “cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben” (p. 47). En este sentido, en el desarrollo de las actividades relacionadas con la clase de idioma extranjero inglés, el tener en la cuenta el contexto le permite al docente no solo atender a las particularidades del estudiante sino también presentarle otras realidades que le permitan establecer relaciones entre su realidad y la vivida en otros contextos.

Enlazado con lo anterior, el aprendizaje significativo es un proceso que debe ser visto a partir del contexto en el que están inmersas las personas que necesitan aprender, ya que la construcción de saberes está relacionada con el contexto más próximo a partir de las habilidades y competencias propias de cada uno de los estudiantes (González, 1997). En esta misma línea de ideas, el aprendizaje significativo está relacionado con los conocimientos de los docentes, a través de los cuales se espera que no se improvise, por tanto, es importante el dominio del tema. Agregando a esto, es oportuno nombrar que los docentes son muy importantes en los procesos de aprendizaje significativo que se estén desarrollando y llevando a cabo, ya que ellos se encargan de acompañar y guiar las sesiones, teniendo claridad y habilidades para el liderazgo en el aula (Aguilar y González, 2017). No obstante, el rol del estudiante en el proceso de aprendizaje es trascendental, pues es el protagonista del mismo y es el principal responsable de la construcción del conocimiento, ya que, bajo los principios del aprendizaje significativo, como se mencionó previamente, el docente cumple la función de mediador y guía.

También, para que se dé un adecuado aprendizaje significativo, se requiere del trabajo cooperativo, el cual actualmente por el COVID-19 no está siendo usado, ya que en este contexto, la virtualidad es una limitante para la interacción entre pares. Esto, dado que algunos estudiantes no disponen de equipos para conectarse y en algunos casos, se sienten avergonzados de participar, incluso se ha observado que algunos no se motivan a hacerlo.

Sin embargo, cuando se estaba de forma presencial se daba con mayor facilidad el aprendizaje cooperativo como una estrategia para construir los conocimientos. Así pues Vera (2009), nombra que el aprendizaje cooperativo está relacionado con el trabajo por parte de los estudiantes en equipos de pocos alumnos, los cuales, a través de las relaciones, la participación y el acompañamiento constante del docente logran construir los saberes de forma significativa.

Así mismo, se tienen las relaciones entre docentes-estudiantes, donde se deja claridad en los hallazgos, que se necesita de un buen trato por parte del docente, ya que así permite la construcción de saberes basados en la motivación por el mismo hecho de aprender. Incluso Flores (2011) expone que el aprendizaje significativo es propio de cada uno de los individuos, así se construya en interacción con otros y debe estar siempre relacionado con el contexto en el que viven.

Igualmente, en el entorno más cercano, los estudiantes necesitan de las relaciones sociales para la construcción de los aprendizajes, donde la interacción con otros permita la

construcción de saberes significativos, volviéndose el mismo estudiante el principal responsable de este proceso (González, 1997). Además, Meneses (2007) afirma que los estudiantes aprenden a través de la interacción con diferentes personas y por ende entre diferentes elementos como lo son las relaciones, la sociedad y las estrategias que usan los maestros en el proceso de enseñanza.

Complementando los planteamientos anteriores, se tiene como resultado que la motivación permite el aprendizaje significativo, es así como los maestros hacen uso de diferentes estrategias a partir de las cuales se logra el aprendizaje, de esta manera, se evidenció que una forma de motivar es a través de los reconocimientos. Con relación a ello, González (1997) menciona que, los estudiantes deben estar motivados por los conocimientos, lo cual genera en ellos un deseo de continuar y sacar buenas calificaciones, evidenciándose por ende un adecuado rendimiento académico.

Además, Hattie (2009) agrega que la motivación es un proceso que debe ser visto desde la escuela como un componente importante en la formación de cada uno de los estudiantes, pues este permite estar a gusto. Incluso Delobbe (2007) propone que, en este momento, y a través de diferentes estudios se ha podido comprobar que la motivación tiene unos efectos positivos en la construcción de saberes significativamente.

Otro hallazgo que se relaciona con el aprendizaje significativo, está conectado con la atención a los intereses y necesidades de los estudiantes, lo cual se debe tener en la

cuenta en la planeación y ejecución de las acciones diarias. Como lo proponen Sobrado, Cauce y Rial (2002) al nombrar que el aprendizaje está relacionado con diferentes factores que están determinando el éxito en el momento en que se aprende, por un lado, está la facilidad en el estudio, el interés, el deseo personal y la capacidad de adaptación.

En relación con lo anterior, Mejía, Aldana y Ruiz (2017) precisan que el interés de los estudiantes está relacionado con las estrategias que usan los maestros, es así como “Las estrategias de aprendizaje permiten interactuar con el estudiante, facilitar el proceso, motivar la clase y despertar el interés de ellos hacia las asignaturas en desarrollo” (p.10). Y estas estrategias se deben basar en la individualidad de los estudiantes, ya que, tal como lo establecen los mismos autores:

los alumnos son diferentes: difieren sus habilidades académicas, su medio, su interés y motivación. Además, la cultura de los alumnos, incluyendo los valores, las actitudes y las tradiciones de un grupo en particular, puede influenciar en gran parte el aprendizaje. Todas estas diferencias individuales tienen influencia en la eficacia de una estrategia de enseñanza de participación en el momento de la clase. (Mejía, Aldana y Ruiz, 2017, p.17)

Por otra parte, dentro de los hallazgos se deja ver que la evaluación y realimentación constante son un asunto que permite la construcción de aprendizaje significativo.

Actualmente dentro del entorno escolar, estas se trabajan con las notas o calificaciones,

asignando un valor numérico de 1 a 5. Con estas notas además de medir el supuesto aprendizaje, lo que ocurre es que los estudiantes son clasificados por su rendimiento académico. En este sentido, Rivera (2004) propone que el aprendizaje no se liga a las buenas calificaciones, sino que se base en la construcción de saberes de forma específica, articulados con actividades lúdicas.

La construcción de los saberes necesita de unas bases importantes, estas se nombran como conocimientos previos, y aportan para el aprendizaje significativo, es así como los saberes se dan gracias a la asociación entre lo nuevo y los saberes previos. Con relación a ello, La UNICEF (2018) propone que el proceso educativo debe implementar diferentes experiencias dentro del aula, donde esté presente el juego, generando de esta forma un aprendizaje significativo en los estudiantes, en el cual intervenga la unión con los saberes previos y el aprendizaje holístico.

Coherente con el componente de los saberes previos, según González (1997) estos son la base para la construcción de los conocimientos nuevos, interviniendo el proceso educativo y el ambiente en el que se desenvuelven los estudiantes.

En esta línea de ideas, se tiene que el aprendizaje cooperativo permite el desarrollo de las competencias en los estudiantes, donde ellos se convierten en personas que tienen habilidades que pueden ser implementadas en la cotidianidad, ya que ese es el principal fin de los aprendizajes, utilizarlos en la realidad. Lo anterior también lo expresa González

(1997) quien sostiene que el desarrollo de habilidades y competencias se da a través de la cotidianidad, en ella interviene la construcción de saberes vinculados con la realidad y la vida cotidiana de los estudiantes.

Agregando a lo anterior, se tuvo como hallazgo que la experiencia es una forma de aprender significativamente, dado que esta permite que las personas puedan construir sus saberes vivencialmente. La experiencia es un elemento relevante, pues cuando se hacen las cosas y se asimilan a partir del cuerpo, se dan de forma más acertada los aprendizajes significativos. También, Rivera (2004) establece que las experiencias se conectan con los saberes previos de las personas, y es gracias a estas que se logra la construcción de aprendizajes, en el momento en que esa experiencia se convierte en una vivencia significativa, entonces se producen aprendizajes por ende significativos.

Al mismo tiempo, Shuell (1990) afirma que la experiencia es uno de los componentes más importantes para la construcción de conocimientos, además del docente como guía, de los estudiantes como personas autónomas y de la interacción de estos tres elementos. Además, Rivera (2004) propone que:

El proceso de aprendizaje significativo está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz; las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez ésta produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje. (p.48)

Otro hallazgo que se relaciona con el aprendizaje significativo es la participación, esta incluso se relaciona con el anterior, porque cuando se piensa y se dialoga sobre lo que se está aprendiendo, se da una construcción de los aprendizajes más significativa. Con relación a ello Mejía, Aldana y Ruiz proponen que:

Las estrategias de participación activa son esenciales durante el desarrollo de los contenidos en las diferentes disciplinas, permitiendo la integración de todos los estudiantes desde el inicio hasta el final de la clase. Cabe destacar que de lograrse a plenitud lo antes dicho el resultado sería un aprendizaje significativo y de calidad en cada estudiante. (2017, p.2)

Incluso, los mismos autores plantean que la participación de los estudiantes, tanto dentro del aula como fuera de ella debe ser un momento que genere placer y sea espontáneo, además que genere un grupo de aprendizajes para la vida. En esta línea de ideas, Servat (2005) afirma que la participación es un acto de voluntariedad, individual y en el cual interviene la razón, con ello se toman decisiones y se aporta a la construcción de saberes significativos.

Agregando a lo anterior, la formación de los estudiantes debe estar basada en la educación integral, y esta permite que los conocimientos se adquieran de forma significativa, es así como se trabaja a partir del aprender a ser, saber, hacer y convivir. En primer lugar, se tiene el desarrollo del ser, articulado con el futuro a través de su proyecto

de vida, donde la autonomía sea la principal meta, con la cual lograrán avanzar en el ámbito mundial (Hernández et al., 2015). Esto, puesto que el desarrollo de la autonomía permite aumentar la autoestima del estudiante, desarrolla responsabilidad no solo en el contexto escolar con fines académicos sino también en el contexto familiar y favorece la adaptación del aprendizaje.

Finalmente, las actividades, según los resultados, que aportan a la construcción de aprendizajes significativos, se engloban en acciones donde está presente la resolución de ejercicios, la transversalización de los conocimientos, los diálogos y la argumentación. Ligado a esto, Canals (2002) sostiene que el diálogo y la argumentación favorecen las relaciones sociales y la construcción de los seres, además menciona que, con el aprendizaje significativo se pretende “someter el propio pensamiento al juicio y la crítica de los demás mediante el diálogo, la discusión o el debate. La argumentación tiene un componente lógico y un componente dialógico” (p.50).

6.2 El juego

En segundo lugar, se presentan los hallazgos con relación al juego, es así como se tuvo como resultado que el juego es una acción que genera diversión y gozo, además se vincula con la lúdica, es por ello que está presente en algunos momentos y actividades dentro del aula. En relación a esto, la UNESCO (1980) nombra que el juego es una

actividad donde las personas que intervienen en él son libres, y por tanto es un acto impredecible y con normas.

En esta línea de ideas, con el juego se logra la dinamización de los contenidos, él ayuda a despertar interés y mejorar la concentración de los estudiantes; además de esta manera se logra tener disposición en la realización de las actividades pedagógicas. En este sentido, Sarlé (2001) nombra que la lúdica es una estrategia efectiva para el aprendizaje, en la cual interviene la dinamización de los contenidos, donde los maestros por lo general utilizan el juego con el fin de que se dé la construcción de saberes de forma significativa.

Con relación a lo que se ha venido planteando en torno al juego, es oportuno nombrar que este es visto actualmente como una estrategia pedagógica con la cual se permite llevar a la práctica los conocimientos, logrando incluso una transposición didáctica. Es así como, el juego es una estrategia didáctica y pedagógica que hace parte de las cinco actividades rectoras que propone el MEN (2014), gracias a él, los adultos o los infantes logran encontrar diferentes formas de vivir y ser niños.

Para que se dé el juego, y que este sea significativo dentro de la educación, se necesita de una interacción social, ya que el juego debe estar de la mano con las relaciones sociales, y por ende mediado por un grupo de roles, normas, decisiones y acuerdos, con los cuales se puede llevar a cabo de forma satisfactoria. Ahora bien, el juego no se limita a la infancia, sino que está presente a lo largo de la vida de los seres humanos, lo importante es

entender que los juegos y las reglas cambian, pero el ser humano siempre juega, gracias a él las personas se desarrollan integralmente entre el cuerpo, la cognición y las emociones (UNESCO, 1980).

Igualmente, Meneses y Monge (2001) consideran que “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social” (p.114). Agregando a lo anterior, dentro de los juegos se necesita la relación y el contacto con otras personas, es así como las interacciones son un componente importante dentro de él, donde además deben estar presentes los lugares y las cosas, permitiendo de esta forma el avance en relación con la corporalidad e interpretación del medio (MEN, 2014).

Y al hacer parte de dichas relaciones sociales, se puede nombrar que el juego propicia espacios de participación, presentándose como una estrategia a partir de la cual se logra pensar, innovar, crear y argumentar, desarrollando por ende la integralidad del ser. Es así, como Minerva (2002) plantea que la participación es relevante para el juego, ya que gracias a ella se pueden dar y construir diferentes juegos tanto colectivos como individuales. En palabras del autor, la participación debe ser usada en los materiales y la construcción de las reglas.

8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador. 9. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los

estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros. (p.292)

Igualmente, dentro del juego se ve como componente importante la motivación, siendo un elemento necesario para la construcción de los conocimientos, esta se relaciona tanto con el juego como con el aprendizaje significativo. La motivación está enmarcada en el deseo de aprender, en el gusto y estimulación relacionada con la construcción de nuevos conocimientos.

Ahora bien, la motivación se relaciona con las estrategias pedagógicas ya que por sí solas no representan nada relevante, sino que estas deben enfocarse en facilitar los procesos de aprendizaje en los estudiantes, a través de un contexto en el que esté la armonía, la motivación y el deseo de aprender (Flores et al., 2017). Así mismo, la motivación debe ser vista como un componente relevante para que se den los aprendizajes, esta puede tener diferentes concepciones a partir de los objetos específicos que las rigen (Gollwitzer y Oettingen, 2001).

Por otra parte, se puede ver el juego como una expresión y representación de la realidad, gracias a él se logra dar cuenta o representar lo que se vive en la cotidianidad, de esta forma se confirma que los niños y adultos aprenden a través de la imitación. Igualmente la UNESCO (1980) nombra que “el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social” (p.7).

Incluso los infantes crean juegos conectados con el contexto en el que viven, que están ligados a las experiencias que poseen y así van construyendo el significado del lugar donde habitan, es así como el MEN (2014) plantea que el juego es un componente relevante en la construcción del mundo. Por tanto “en el juego hay un gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega” (MEN, 2014, p.23).

Finalmente, se puede decir que las actividades relacionadas con el juego se encaminan a la escritura, la música, las dinámicas, las caricaturas, la construcción, el juego de roles, la construcción de películas, el stop en hoja, los parques, los dados, los crucigramas, la sopa de letras, la ordenación de las palabras, la cooperación, la golosa, la escalera y el concéntrese. También, Minerva (2002) propone que los juegos son acciones que muestran el camino a los docentes para el aprendizaje de sus estudiantes, estos deben verse como actividades que son pequeñas y agradables, que son diferentes a las que se hacen comúnmente en el aula.

6.3 Relación entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés

En tercer lugar, se presenta la relación entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés, en esta se puede nombrar que el juego es una fuente de conocimiento y aprendizaje, ya que las actividades basadas en él permiten la diversión y el disfrute. En

relación con esto el juego debe ser visto “como herramienta, como estrategia, como fin en sí mismo y como elemento de la cultura que constituye al sujeto” (MEN, 2014, p.22).

Agregando a lo anterior, la relación entre el juego y el aprendizaje del área de inglés es importante para la formación de los seres humanos, dado que, haciendo uso de este, no se utiliza la pedagogía tradicional, permitiendo el ingreso de pedagogías activas. Siendo el maestro importante, pues es quien piensa, reflexiona y guía los procesos a través de esta estrategia (UNESCO, 1980).

Además, es oportuno nombrar que el juego y el aprendizaje del área de inglés están unidos por la motivación que muestran los estudiantes para aprender, ya que es una característica que deben poseer todos los estudiantes, incluso González (1997) le permite a cada uno de ellos asimilar de forma satisfactoria los temas o conceptos que están por conocer. Esta motivación es generada por el interés al ver que los docentes usan diferentes estrategias que llaman su atención.

Otro componente que motiva a los estudiantes a aprender, está enlazado con el disfrute que genera en ellos las felicitaciones por parte de los maestros, esto los llena de ganas por seguir construyendo saberes y por ende seguir avanzando en sus procesos del área de inglés. Ya que el proceso de aprendizaje en los estudiantes, a través de un contexto en el que esté presente la armonía, la motivación y el deseo de aprender (Flores et al., 2017). De esta manera, la felicitación y reconocimiento de los logros de los estudiantes

tienen una influencia positiva en el incremento de la motivación por el aprendizaje puesto que afectan de manera positiva la confianza en si mismos.

Igualmente, la motivación es importante para los docentes, pues ella a través de los juegos de clase y de la lúdica, permite despertar el interés de los estudiantes en el área de inglés y por ende facilita que construyan conocimientos significativos en esta área. Y esto ocurre porque los docentes tienen un papel importante en la construcción de la motivación de su estudiantado (Precht, 2015)

Así mismo, la motivación y el interés es propuesto por los directivos, quienes dicen que el disfrute es aliado del aprendizaje, el cual se ve reflejado en el deseo por aprender. Incluso a través de diferentes estudios se ha podido comprobar que la motivación tiene unos efectos positivos en la construcción de saberes significativamente (Delobbe, 2007).

Enlazado con la discusión que se propuso en los párrafos anteriores, se observó que el juego se relaciona con el aprendizaje del área de inglés, dado a que la diversión está presente en el momento de construir los saberes. Ya que, al utilizar el juego, se está favoreciendo en los estudiantes el gusto por la construcción de saberes, dado que este tiene como característica principal el placer, el goce, el disfrute, la libertad, permitiendo que los estudiantes se desarrollen en relación con lo cognitivo, haciendo uso de la memoria, el pensamiento y el lenguaje (Meneses y Monge, 2001).

Es gracias a la diversión, que en el aula se dinamizan los contenidos, es por ello que constantemente se observa a los estudiantes aprendiendo de forma más amena a través de diferentes juegos. Incluso los docentes y los directivos observan que el disfrute es un componente importante para que los estudiantes logren aprender. Ya que en los juegos

Se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza. (Sarlé, 2006, p.197).

Nombrando en este momento otro elemento que interviene en la relación entre el juego y el aprendizaje del área de inglés, se proponen los materiales didácticos que se utilicen. Pues estos intervienen como objetos lúdicos que facilitan la construcción de los saberes en los estudiantes. Ya que “la motivación y la planificación de las clases deben girar en torno a ello, es decir, buscar que, a través del juego e interacción con los materiales didácticos, el estudiante adquiera las habilidades requeridas en su proceso formativo” (Manrique y Gallego, 2013, p.102).

Es así como, los materiales lúdicos que usan los estudiantes y docentes para aprender y enseñar están enmarcados en las caricaturas, la construcción, el juego de roles, la construcción de películas, el stop en hoja, los parqués, los dados, los crucigramas, la sopa

de letras, la ordenación de las palabras, complete, canciones, concéntrese, escalera, juegos de memoria, stop, parqués, golosa, entre otros.

Igualmente, el juego promueve el aprendizaje significativo del área de inglés dado que anima al estudiante a explorar su entorno, desarrolla la observación, enriquece la imaginación y ejercita la atención, contracción y memoria, tal como expresa Magee (2006) citado en Fernández et al., (2018)

El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados (p. 70)

Además, esta relación entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés es muy marcada, dado que gracias a esta se permite la interacción entre las personas, aportando también el aprendizaje cooperativo, siendo este un componente necesario tanto para la formación académica como social. Con relación a esto Martínez, Rincón y Domínguez (2011) mencionan que el juego y la cooperación están enlazados, ya que permiten que los estudiantes se mantengan motivados en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este mismo sentido Garrido y Velásquez (2009) proponen que el juego usado en el aula permite la interacción con las demás personas que la habitan y, por ende, facilita el aprendizaje cooperativo, en las diferentes áreas donde se trabaje. Además de ello, se debe destacar que el “juego como estrategia de aprendizaje propicia un ambiente que favorece el aprendizaje cooperativo, la sana competencia, la motivación, la confianza, el desarrollo del pensamiento y la capacidad de análisis” (Martínez, Rincón Domínguez, 2011, p.2).

Los juegos y el aprendizaje significativo del área de inglés son relevantes si están unidos, si se miran y trabajan desde la cotidianidad, con ello permite que los estudiantes logren la construcción de conocimientos contextualizados a partir de los cuales se logra la aplicación en la realidad en la que viven. Con relación a ello Valenzuela et al. (2015) proponen que contextualizar los aprendizajes es un elemento que ayuda a despertar la cognición y así aprender, aportando incluso con eso a la motivación de los estudiantes por aprender.

Por otra parte, el juego y el aprendizaje del área de inglés están íntimamente relacionados, y un componente que los une es el desarrollo de la autonomía. Esto porque los estudiantes tienen la posibilidad de tomar decisiones y aprender de forma independiente a través de los diferentes juegos intencionados que se proponen en el aula. Gracias a esos juegos los estudiantes pueden conversar, practicar, resolver ejercicios, argumentan y se relacionan.

Finalmente, es prudente concluir que la relación que se observa entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés, está enmarcado en diferentes elementos que los sustentan y los unen tanto implícita como explícitamente. Estos elementos según la presente investigación están enlazados con la construcción de los conocimientos, las pedagógicas activas, la motivación, el desarrollo del pensamiento, la socialización, el aprendizaje cooperativo y contextual, la diversión, el uso de materiales didácticos y la autonomía

6.4 Reflexión acerca de la práctica de los docentes

Teniendo en la cuenta el cuarto objetivo que es generar una reflexión acerca de la práctica de los docentes, para que se incluya el juego como estrategia metodológica en las clases de inglés, aportando así a la construcción de aprendizajes significativos en la lengua extranjera se puede nombrar que con esta investigación se busca aportar a diferentes asuntos presentes en el entorno escolar, el primero se relaciona con la formación de los maestros, donde se busca que sean formados en relación con estrategias metodológicas basadas en el juego, pues con este se logra aprender de forma significativa.

Con esta formación y su interiorización, se espera también que los docentes modifiquen la forma de enseñar, mostrándose como personas abiertas a los cambios y deseosos de salir de una pedagogía tradicional que a veces se evidencia en las prácticas.

Estos cambios están enmarcados en el uso del juego en las actividades diarias en el área de inglés.

Finalmente, se espera que esta investigación aporte, para que los documentos institucionales y las prácticas de los docentes vayan en la misma línea de formación. Contribuyendo así, para que los estudiantes logren aprender de forma significativa el área de inglés, a través de acciones basadas en el juego desde el mismo currículo de la Institución Educativa.

6.5 El aprendizaje cooperativo como componente importante entre el juego y el aprendizaje significativo

En cuarto lugar, se tiene el aprendizaje cooperativo como componente importante entre el juego y el aprendizaje significativo, donde se evidencia que la interacción entre las personas es muy importante para que se logre dar la construcción de aprendizajes tanto cognitivos, como sociales y culturales. Es así como este tipo de aprendizaje aporta para que los estudiantes aprendan y desarrollen diferentes habilidades mentales como la memoria, la crítica y la comunicación, además de diversos valores como la responsabilidad, el respeto y la solidaridad (Domingo, 2008).

Otro hallazgo es que, aunque el aprendizaje cooperativo es necesario para los procesos de aprendizaje, actualmente este trabajo cooperativo está relegado a un trabajo

virtual, donde no se tiene la interacción entre los pares. Sin embargo, se hace claridad que antes, cuando la presencialidad estaba presente el trabajo cooperativo se utilizaba en las aulas. Con relación a ello, Da Dalta, (2016) nombra que al adquirir conocimientos a través del aprendizaje cooperativo facilita la construcción de saberes significativos tanto cognitivos como sociales.

Finalmente, la cooperación es una acción a partir de la cual se permite la comprensión y el disfrute, en el momento de la construcción de conocimientos. De esta manera, Preiss (2009) plantea que para que se dé motivación en el aula, los docentes deben hacer uso de la lúdica, donde la novedad sea el centro de atención y se puedan construir conocimientos a través del agrado. Es así como, se evidencia la práctica docente como un factor importante para el aprendizaje significativo, para este caso el relacionado con el del área de idioma extranjero inglés.

7. RECOMENDACIONES PARA LA INCLUSIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL ÁREA DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS

Para el desarrollo de las recomendaciones se presentan tres momentos, los cuales se articulan con la población que sirvió de muestra para la presente investigación, es así como se plantean las recomendaciones para los estudiantes, los docentes y los directivos.

7.1 Recomendaciones para los estudiantes en general

- Mantener la motivación en el momento en que se adelanten las clases de inglés, se espera que recuerden que lo que se aprende en el colegio les servirá para la vida.
- Continuar formándose y haciéndose partícipes de los procesos de aprendizaje que adelantan en el área de inglés, donde debe estar presente que la autonomía es una de las capacidades más importantes en este momento de la historia.
- Aunque no se pueda trabajar a través del aprendizaje cooperativo en este momento de pandemia, se espera que sigan comunicándose con sus compañeros y docentes, ya que esto les permite una construcción significativa de los saberes en el área de inglés.
- Tener presente que, el disfrute es un factor importante para la felicidad y el aprendizaje en el área de inglés, es por ello que deben tratar de hacer y vivir las cosas desde este componente tan importante.

7.2 Recomendaciones para los docentes

- Es importante continuar utilizando el juego como estrategia pedagógica, ya que este les permite la construcción de los saberes no solo significativamente, sino a través del disfrute, generando en los estudiantes felicidad y conocimiento en el área de inglés.
- Las relaciones interpersonales entre los estudiantes son importantes, a partir de lo observado, se hace un llamado a fortalecerlas en la cotidianidad así se esté viviendo a partir de la virtualidad, ya que este es un factor importante para el aprendizaje en el área de inglés.
- Implementar acciones con los estudiantes donde esté presente no solo el contexto cercano, sino también la realidad a partir de la individualidad de los estudiantes, permitiendo que se apropien de conocimientos para la vida en el área de inglés.
- Utilizar estrategias intencionadas en las actividades diarias que generen placer, ya que los estudiantes nombran que, en este momento de la historia, la formación se liga solamente a la solución de guías textuales, es así como se debe analizar si esto sí está siendo significativo para ellos.

7.3 Recomendaciones para los directivos

- Continuar liderando procesos desde la administración educativa, a partir de los cuales los docentes logren utilizar el juego como herramienta necesaria en la construcción de saberes en el área de inglés.
- El juego y el aprendizaje están unidos, es por ello que, dentro de la formación al profesorado, se recomienda hacer uso de este como estrategia de aprendizaje en el área de inglés, permitiendo por ende que ellos observen otros referentes y prácticas.
- En la actualidad hay muchos docentes que aún forman por medio de la pedagogía tradicional, se espera por ende que se tenga una sensibilización y formación constante, con el fin de que logren avanzar en nuevas formas de educar a los estudiantes en el área de inglés.

8. CONCLUSIONES

En este apartado se proponen un grupo de conclusiones de esta investigación, donde se espera que estas no se queden solo escritas, sino que sirvan como base para futuras investigaciones, a partir de las cuales se amplíe el campo de conocimiento con relación al aprendizaje significativo en el área de inglés y el juego como estrategias metodológicas. Cada una de estas conclusiones parte de los resultados obtenidos relacionados en todo momento con cada uno de los objetivos que se establecieron como compromisos desde el inicio de la investigación.

La primera sección de las conclusiones se conecta con las percepciones o ideas que posee la población seleccionada de esta investigación (estudiantes, docentes, directivos) y de los documentos consultados, en torno al juego en el área de inglés.

En esta línea de ideas, se puede concluir que para los estudiantes el juego está relacionado con materiales de apoyo que se usan en cada una de las clases y la motivación que estos generan para aprender, dos acciones que reconocen como muy significativas en su mayoría. En palabras de los estudiantes el juego es “*Una forma de diversión*” (Entrevista estudiante #1) y “*Actividad*” (Entrevista estudiante #2). Además, nombran que gracias a él se construyen conocimientos “*Aprender divierte y se memoriza más fácil*” (Entrevista estudiante #1).

En este sentido, la motivación es muy relevante para los estudiantes, esta era más evidente en la presencialidad, ya que los docentes los felicitan y esto los motivaba para la realización de las actividades y para aprender. En palabras de los estudiantes “*Sí, motivación*” (Entrevista estudiante #1) y “*Por presencial felicita*” (Entrevista estudiante #2).

Adicionalmente, las actividades lúdicas en el área de inglés y la creatividad de los docentes en el momento de compartir sus conocimientos, son acciones que permiten o no la construcción de aprendizajes significativos. Incluso, se concluye que las acciones relacionadas con el juego son propuestas por los maestros y gracias a ello se logra disfrutar de la construcción de conocimientos. De esta manera, los maestros definen que el juego es una acción donde se puede hacer uso de “*Diversión, conocimiento y participación*” (Entrevista docente #3) y “*Actividad lúdica de gozo*” (Entrevista docente #4).

Igualmente, se tiene que los docentes consideran que el juego en la educación está relacionado con una propuesta pedagógica en la que se usa este como estrategia a partir de la cual se construyen diferentes aprendizajes. En palabras de los docentes “*es una estrategia de mediación hacia el aprendizaje*” (Entrevista docente #1), “*un momento en qué los estudiantes pueden usar lo aprenden*” (Entrevista docente #2), “*El juego es un motor que puede dar vida al conocimiento a través del aprendizaje, la participación y sobre todo en la convivencia y el trabajo en equipo*” (Entrevista docente #3) y “*Es una transposición didáctica*” (Entrevista docente #4). Es por ello que se puede concluir que el juego es una

acción en la que se logra la solución de diferentes situaciones, se vive la diversión, el conocimiento, la participación, la lúdica y el gozo.

Por una parte, el juego, debe ser visto como una estrategia de aprendizaje, a partir de la cual se logra la construcción de saberes con la utilización de la experimentación, poniendo en práctica cada uno de los conocimientos construidos. Por otra parte, el juego puede ser visto como una trasposición didáctica, ya que con él se aprende de forma natural y al utilizarlo se traen diferentes beneficios, no solo cognitivos, sino también relacionales. Los docentes con relación a este aspecto, mencionan *“es muy acertado y propicio el aprendizaje de forma natural”* (Entrevista docente #1).

En esta línea de ideas, se tiene que, para los docentes, el juego en la educación es un dinamizador de los aprendizajes, con el cual se logra motivar y despertar interés en los estudiantes, ya que gracias a él se logra la concentración y la disposición en la construcción de los saberes, permitiendo incluso que sea un aprendizaje significativo. En palabras de los docentes *“Excelente, me parece que es algo que se debería poner como exigencia en todas las instituciones educativas, pues el juego no solo trae diversión y aprendizajes si no que trae un trabajo colaborativo, esfuerzo, dedicación, trae premios o derrotas trae una cantidad de elementos que si se planean bien pues entonces dará unos buenos resultados y a la par estaremos trabajando inclusión, resiliencia, participación y estaremos aportando a la calidad educativa y al desarrollo de nuevos aprendizajes significativos”* (Entrevista docente #3).

Por otra parte, se puede concluir que los directivos conciben el juego en la educación como una práctica pedagógica, en la cual intervienen diferentes elementos o componentes, como la lúdica, la inteligencia, las relaciones sociales, el disfrute y el aprendizaje. En palabras de los directivos “*El juego es una experiencia que involucra la lúdica, la inteligencia y la interacción social*” (Entrevista directivo #1). Esta acción es concebida finalmente, como una estrategia pedagógica, a partir de la cual se logran construir saberes y conocimientos significativamente, los cuales se unen con la cotidianidad en la que viven los estudiantes.

Con respecto a los documentos legales, se puede concluir que el juego puede verse como una expresión y representación de la realidad que viven los estudiantes, el cual está unido con componentes como la lúdica y la participación. Es por ello que, en estos documentos, se concibe como una práctica pedagógica, con la cual se logra que los estudiantes piensen, innoven, creen y argumenten. Es así como, el juego es una acción con la que se puede evaluar y a la vez se pueden construir conocimientos. De esta manera, se hace necesario el uso del trabajo en equipo, los juegos lúdicos y didáctica, así como las salidas pedagógicas y el manejo de códigos para lograr lenguajes afines. (PEI, Institución Educativa Benedikta Zür Niden, 2019pp.27-28).

La segunda sección de las conclusiones se relaciona con las apreciaciones o ideas que tiene la muestra de esta investigación (estudiantes, docentes, directivos) y de los documentos legales, en torno al aprendizaje significativo en el área de inglés.

Es así como, se concluye que para los estudiantes son muy significativos los siguientes elementos dentro de la construcción de aprendizajes, el inicio de las clases, el dominio del tema por parte de los docentes, la actitud del docente en cada una de las clases, la flexibilidad del docente, la interacción entre docente-estudiante y la aplicación de los conocimientos para la vida cotidiana. Uno de los estudiantes *“el aprendizaje, ya que nos sirve para aprender cada día más, para ir al extranjero a conocer nuevas oportunidades”* (Estudiante #27). Cada uno de ellos, logra aportar de manera significativa en la construcción de los saberes, volviéndolos como acciones que son asequibles para los estudiantes.

A partir de las apreciaciones de los estudiantes, también se concluye que la presentación de los contenidos es fundamental para saber qué se va a aprender permitiendo de esta forma motivarse en relación con los conocimientos que se adelantarán en el área de inglés. En palabras del estudiante *“Dominio por parte del maestro, Porque de ahí parte todo. Si el profesor domina el tema a perfección tendrá toda la atención del estudiante ya que se nota que no está improvisando”* (Estudiante #3). Igualmente, de esto se concluye que el aprendizaje cooperativo, donde se tengan en la cuenta las relaciones entre pares, es de suma importancia para la realización de las sesiones, sin embargo, es un componente que se trabaja en la presencialidad, ya que en la virtualidad se dificulta.

Agregando a lo que se viene exponiendo, se concluye que las acciones más significativas en el momento de aprender, están vinculadas con la contextualización de los aprendizajes, donde estos sean aplicados en la vida cotidiana de los estudiantes, esto se une

al conocimiento y aplicación de dichos saberes por parte del docente, dado que los estudiantes identifican cuando se improvisa, perdiendo por ende legitimidad tanto el área como la maestra, ya que se genera un desinterés por aprender. Los estudiantes nombran “*la actitud de la docente, es muy amable y comprensiva*” (Estudiante #2) y “*Los espacios de interacción entre compañeros ya que es ahí donde se puede demostrar lo que se ha aprendido y cómo lo puedo aplicar en la vida cotidiana*” (Estudiante #12).

Con relación a los docentes y el aprendizaje significativo, se puede concluir que ellos lo conciben como las acciones donde se aprende a través del cuerpo, y el estudiante es el principal protagonista en esta construcción de conocimientos. Convirtiéndose por ende en aprendizaje para la vida, ya que se ha construido a través de la experiencia y se convierte en significativo. Se concluye, además, que cuando los estudiantes utilizan acciones dentro del aula en torno a la resolución de ejercicios, los diálogos y la argumentación, se logra la construcción de los saberes significativamente. En palabras de los docentes “*Es el aprendizaje que atraviesa el cuerpo de una u otra forma*” (Entrevista a docente #1), “*Esa situación donde el estudiante aprende involucrado en un proceso*” (Entrevista a docente #2) y “*Es el aprendizaje que se aplica a la vida, no se olvida porque se asocia con lo vivido*” (Entrevista a docente #4).

Además, se concluye que, para lograr un aprendizaje significativo, se debe tener en la cuenta los saberes previos de los estudiantes, ya que estos son la base para el nuevo saber, en sus palabras “*Tipo de aprendizaje que consiste en la asociación del conocimiento que se posee con uno nuevo y se reconstruye*” (Entrevista docente #3). También, se debe

basar en un aprendizaje cooperativo o trabajo grupal, ya que la interacción entre pares permite no solo la construcción de aprendizajes individuales, sino colectivos. es así como nombran *“La interacción de los estudiantes con Objetos Virtuales de Aprendizaje”* (Entrevista docente #1), *“El estudiante asume roles / trabajo en equipo”* (Entrevista docente #3).

Igualmente, los directivos afirman que el aprendizaje significativo, se adquiere a través de la contextualización del conocimiento, por medio de una utilidad en la vida cotidiana de los estudiantes. En palabras de los maestros: *“Sí, ya que los estudiantes dan cuenta de ello en los diferentes ejercicios planteados desde diferentes áreas”* (Entrevista docente #1), *“Se enseña para la vida”* (Entrevista docente #4). Además, plantean que la utilización de los saberes previos de los estudiantes, es una forma de centrar las bases para los nuevos saberes; y el desarrollo de competencias, donde no se limite a la construcción de un nuevo saber, sino que este tenga una aplicabilidad.

Se concluye también, que el aprendizaje significativo para los directivos está relacionado con las prácticas pedagógicas usadas por los maestros, las cuales deben contener diferentes elementos como la contextualización, la integralidad, la experiencia, el conocimiento, la interiorización, los proyectos pedagógicos, la lúdica y el juego. Con estos elementos se logrará la construcción de motivación en los estudiantes y por ende se aprenderá de una mejor manera. En palabras de los directivos *“Guías de trabajo enfocadas en el contexto y etapa de desarrollo (integral) del estudiante. Experiencias de aprendizaje que involucran diferentes sentidos, canales de acceso a la información, que permiten*

distintas maneras de resolución” (Entrevista directivo #1) y *“trabajos de interiorización de algunos temas, proyectos pedagógicos transversales, juegos institucionales”* (Entrevista directivo #2).

Del análisis de los documentos legales, se puede concluir que el aprendizaje significativo es una acción contextual, en la cual se debe utilizar la cooperación y la participación. Este es el resultado de las metodologías activas, donde el estudiante debe ser el centro y el docente un agente motivador o guía de la construcción de los saberes, ya que a través de él se logra la comprensión, relación y aplicación de los conocimientos. Los planteamientos del PEI de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden (2019) nombran *“la metodología activa parte de la idea central, que, para tener un aprendizaje significativo, el estudiante debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el maestro un motivador y facilitador de este proceso”* (p.27).

Igualmente, se concluye que el aprendizaje significativo lo permite la experiencia, ya que su utilización se debe vincular con la vida de cada uno de los estudiantes, en este sentido, el aprendizaje significativo debe estar relacionado con el ser, el saber, el hacer y el convivir. Textualmente lo expresan con *“es el aprendizaje significativo, el núcleo central de la acción metodológica, esto implica la orientación del acto de aprender hacia: comprender, relacionar conocimientos y su aplicación en nuevas situaciones”* (PEI, Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, 2019, p.28).

La tercera sección de las conclusiones se vincula con las valoraciones u opiniones que posee la muestra de esta investigación (estudiantes, docentes, directivos) y de los documentos legales que han sido consultados, en torno a la relación entre el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés.

Es así como, se concluye que los estudiantes conciben muy significativo el hecho de la aplicación de los conocimientos desde la lúdica, a partir de lo cual se logra un aprendizaje significativo. Agregando a esto, ellos manifiestan que cuando se sienten motivados y deseosos de aprender, se aprende mejor con las actividades donde el juego y el disfrute están presentes. Por tanto, con el juego se aprende, ya que este permite la diversión. En palabras de los estudiantes *“Aprender divierte y se memoriza más fácil”* (Entrevista estudiante #1) y el juego sirve *“Para recordar”* (Entrevista estudiante #2).

Para los docentes la relación entre el juego y el aprendizaje significativo es directa, ya que, gracias a las actividades planeadas y ejecutadas con la lúdica y el juego como estrategias pedagógicas, se logra captar la atención y concentración de los estudiantes, lo cual por ende aporta a la construcción de los saberes. Se concluye que el aprendizaje significativo y el juego se pueden trabajar a través de dinámicas, el aprendizaje cooperativo, donde se salga de la pedagogía tradicional y se centre en la experiencia de unas pedagógicas activas. En palabras de los docentes *“Sí, ya que existen variadas dinámicas que permiten trabajar los contenidos”* (Entrevista docente #1) y *“sí, claro que se pueden, pues es que jugando uno también puede aprender y sería mucho más divertido estar en una clase donde además de jugar y divertirse, uno puede estar aprendiendo y*

adquiriendo conocimientos con otros compañeros además de participar de ese conocimiento que se adquiere se está colaborando para que otros aprendan conmigo y así un trabajo más colaborativo y significativo” (Entrevista docente #3).

Por otra parte, de las percepciones de los directivos se concluye que el juego es una práctica pedagógica a partir de la cual se logra el aprendizaje significativo, para este último se necesita de la lúdica, el goce, el disfrute, el compromiso, la motivación, la cooperación y la didáctica. Es así como, los juegos deben ser vistos como una provocación para el conocimiento, a partir del cual se logra el paso de estos saberes por la piel, permitiendo la experimentación y un aprendizaje para la vida. Ellos refieren así: *“el juego es una excelente estrategia para alcanzar aprendizajes significativos” (Entrevista directivo #1) y “Es una relación directa porque el juego puede ser una estrategia que favorezca el aprendizaje significativo de los estudiantes” (Entrevista directivo #2).*

En relación con los documentos explorados, se tiene como conclusión que cuando se usa el juego y la lúdica como estrategias, se logra un aprendizaje y conocimiento más ágil, significativo y vivencial. Además, se propone que un deber ser del maestro es hacer uso del juego como estrategia con el fin de que se logre aprender. Para el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de Madrid España (2002) *“El uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la lengua, pero no se limita al ámbito educativo” (p.59).*

La cuarta sección de las conclusiones se vincula con las percepciones u opiniones que tienen los participantes de la investigación (estudiantes, docentes, directivos) y de los documentos legales, en torno a la relación entre el aprendizaje cooperativo y el juego - el aprendizaje significativo.

Por lo tanto, se concluye que el aprendizaje cooperativo como categoría emergente es importante y relevante en las diferentes concepciones de los participantes, es así como, se aprende de una mejor manera a través de la interacción entre las personas que están presentes en los espacios de formación, tanto con los docentes como con cada uno de sus pares. Igualmente, se puede concluir que dentro de la presencialidad se observa de una mejor manera el aprendizaje cooperativo, el cual está quedando relegado en la virtualidad.

Los estudiantes nombran que este aprendizaje cooperativo está más presente en la presencialidad, ya que la virtualidad los aísla o separa de este componente, en palabras de los estudiantes *“No en el momento por la cuarentena, pero en el colegio sí, nos ponían en grupo a hacer los trabajos”* (Entrevista estudiante #1) y *“Presencialmente sí en diálogos”* (Entrevista estudiante #2).

De este modo, el aprendizaje cooperativo permite la comprensión y el disfrute, es decir se relacionan íntimamente con el juego y el aprendizaje significativo del área de inglés, permitiendo por ende la construcción de unos saberes contextualizados que se conectan con la cotidianidad y las interacciones que se viven socialmente. *“Los espacios de*

interacción entre compañeros ya que es ahí donde se puede demostrar lo que se ha aprendido y cómo lo puedo aplicar en la vida cotidiana” (Encuesta estudiante #21).

La quinta sección de las conclusiones se sujeta a la reflexión de la práctica docente, con la cual se espera que ellos vean la necesidad de incluir el juego como estrategia metodológica en las clases de inglés, aportando así a la construcción de aprendizajes significativos en la segunda lengua.

Es por ello que se concluye que, el juego permite que los estudiantes trabajen con agrado, disfrute de manera cooperativa y teniendo en la cuenta el contexto, siendo estos elementos necesarios para la construcción de aprendizajes significativos. En este orden de ideas, los maestros deben reflexionar si esta estrategia se está utilizando en el quehacer docente, o se está trabajando en la actualidad desde un modelo tradicional de tablero y tiza. Ya que *“Juegos cooperativos: además permite la construcción de aprendizajes colaborativos”* (Entrevista directivo #1).

Coherente con ello, se ve necesario el trabajo y formación de todos los maestros con relación a nuevas formas de educar, pues, aunque todos los entrevistados nombran que el juego es importante, algunos de ellos proponen que no se puede usar todo el tiempo, y que este a veces no abarca la construcción de todos los saberes. Los directivos nombran *“Sí claro, aquellos espacios de creación, interacción, de resolución de retos, con componente lúdico, con reglas claras y con un incentivo”* (Entrevista directivo #1) y *“Sí, en todas las*

áreas puede hacerse y en inglés como son estrategias comunicativas, se favorece mucho más el proceso” (Entrevista directivo #2).

Es así como, con esta investigación, se espera hacer un llamado a los docentes que lideran los procesos académicos de inglés o de cualquier otra área de conocimiento, con el fin de que logren analizar la necesidad del juego en el aprendizaje. Y de esta manera se dé un cambio en las prácticas pedagógicas y en el caso de ya ser usado, se continúe fortaleciendo, pues estos dos componentes están íntimamente relacionados.

Como última conclusión, se tiene que se logró la comprensión de la relación pedagógica existente entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de sexto y séptimo grado, que presentan extra edad, de la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden, ubicada en la comuna 12 de Medellín. Es así como, están íntimamente relacionados, mostrando en el discurso de cada participante, que tienen una relación significativa y directa, por tanto, el juego es una estrategia que aporta a la construcción del aprendizaje significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abric, J. (2001). Les représentations sociales: Aspects théoriques. *En J. C. Abric (Ed.), Pratiques sociales et représentations (pp. 11-36)*. Presses Universitaires de France, Paris.
- Aguilar, E. y González, J. (2017). “El trabajo cooperativo como estrategia didáctica para la inclusión en el aula”. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa*, 2(1), 38-43.
- Aristizábal, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-127.
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. *Infancia: educar de 0 a 6 años*, (78), 1-9.
- Canals, B. (2002). La argumentación en el aprendizaje del conocimiento social. *Enseñanza de las ciencias sociales*, 6, 49-60.
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *Medellín: Memorias de una guerra urbana*. Panamericana Formas e Impresos S.A. Bogotá.
- Colmenares, A. (2011). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102-115.
- Colmenares, A. y Piñero, M. (2008). La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27), 96-114.
- Constitución Política de Colombia, 1991, constitución política de Colombia, *Consejo Superior de la Judicatura*.

<https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>

- Da Dalt, E. (2016). El aprendizaje cooperativo como instrumento de inclusión. *VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Delobbe, N. (2007). Facteurs de motivation et de transfert d'apprentissage en formation: Une étude séquentielle dans le contexte d'une formation au leadership. *Psychologie du Travail et des Organisations*, 13(3), 71-88.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 231-246.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos*, (29), 97-113.
- Dulzaides, M. y Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *ACIMED*, 12(2), 1-5.
- Edel Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 1-16.
- Feixas, G., De La Fuente, M. y Soldevila, J. (2003). La técnica de rejilla como instrumento de evaluación y formulación de hipótesis clínicas. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 8(2), 153-172.
- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., & Grimaldi, M. (Marzo de 2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del profesorado.*, 11(22), 69 - 78.

- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., y Díaz, C. (2007). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Editorial: Diseño y diagramación Trama Impresores S.A. Concepción, Chile.
- Flores, P. (2011). *Aportes en estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora en alumnos de segundo ciclo básico*. Recuperado de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/12/DOC1-ESTRATEGIAS-DIDACTICAS.pdf>
- García Rangel, E-, García Rangel, A. y Reyes Angulo, J. (2014). Relación maestro alumno y sus implicaciones en el aprendizaje. *Ra Ximhai*, 10(5), 279-290.
- García Ros, R., Pérez González, F., Martínez, T. y Alfonso, V. (1998). Estrategias de aprendizaje y enseñanza del inglés como segunda lengua en contextos formales. *Revista de Educación*, (316), 257-269.
- García, E. (2009). *Aprendizaje y construcción del conocimiento*. Recuperado de https://eprints.ucm.es/9973/1/APRENDIZAJE_Y_CONSTRUCCION_DEL_CONOCIMIENTO.pdf
- García, T. (2003). *Etapas del Proceso Investigador: instrumentación. El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Recuperado de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Garrido, Z. y Velásquez, A. (2009). El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje de operaciones con conjuntos numéricos. *En P. Lestón (Ed.), Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, 23,743-751. México: Comité Latinoamericano de Matemática Educativa.
- Gollwitzer, P. y Oettingen, G. (2001). Motivation: the history of a concept. *In: Smelser, Neil J.; Baltes, Paul B. (Ed.). International encyclopedia of the social and behavioral sciences. Oxford: Elsevier*. Pp. 10109-10112.
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, (4) 5-39.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: a synthesis of 800+ meta-analyses on achievement*. Oxford: Routledge.

- Hernández, I., Recalde, J., y Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94.
- Institución Educativa Benedikta Zür Nieden. (2019). *PEI, Proyecto educativo institucional*.
- Institución Educativa Benedikta Zür Nieden. (2019a). *SIEMPRE, sistema institucional de evaluación*.
- Institución Educativa Benedikta Zür Nieden. (2019b). *Plan de área de humanidades idioma extranjero inglés*.
- Jansen, H. (2013). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 5(1), 39-72.
- Ley 115/1994, de 8 de febrero, ley general de educación nacional. *El Congreso De La República De Colombia*, de 8 de febrero.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ley 387/1997, de 18 de julio, medidas para la prevención del desplazamiento forzado; la atención, protección, consolidación y esta estabilización socioeconómica de los desplazados internos por la violencia en la República de Colombia. *El Congreso de Colombia*, 18 de julio.
<http://centrodedocumentacion.prosperidadsocial.gov.co/Documentos%202019/Normativa/Leyes/1997/LEY-387-DE-1997.pdf>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 98, 19-37.
- López Gallo, M. (2008). *Acerca de los juegos cuando son didácticos para la enseñanza de inglés en educación superior*. (Tesis de posgrado). Universidad De Antioquia. Medellín.
- Macías, M. (2002). Las múltiples inteligencias. *Psicología desde el Caribe* (10),27-38.
- Manrique Orozco, A. y Gallego Henao, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.

- Marín Bustamante, A. y Mejía Henao, S. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad*. (Tesis de posgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín.
- Martínez Rodríguez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista Silogismo*, 4(8), 27-38.
- Mejía, G., Aldana, J. y Ruiz, R. (2017). *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de Formación Docente de la Escuela Normal José Martí de Matagalpa*. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua, Managua.
- Melo Herrera, M. y Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63.
- Meneses, G. (2007). “El proceso de enseñanza – aprendizaje: el acto didáctico”. *NTIC, Interacción y aprendizaje en la universidad*, (), 31-65.
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* 25(2), 113-124.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El juego en la educación inicial*. Recuperado de <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Guía N°22 - Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento No. 22: El juego en la educación inicial*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Derechos básicos de aprendizaje inglés, grados 6° a 11°. Recuperado de <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Programa Nacional De Bilingüismo*. Recuperado de <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86689>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Grupo ANAYA, Europa.
- Moreira, M. (2006). Aprendizaje significativo: de la visión clásica a la visión crítica. En *conferencia de cierre del V Encuentro Internacional sobre Aprendizaje Significativo*, Madrid, España.
- Naiman, N., Frohlich, M., Stern, H. y Todesco, A. (1973). *The good language learner*. Ontario Institute for Studies in English.
- Nunes, P. (1994). *Educación Lúdica: Técnicas y juegos pedagógicos*. (3a. Edición): San Pablo.
- Plan de Desarrollo Territorial Medellín cuenta con vos, 2016-2019, de 30 de abril, contamos con tus ideas, estamos construyendo la ruta de Medellín, *Alcaldía de Medellín*, 30 de abril.
https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/pccdesign/SubportaldelCiudadano_2/PlandeDesarrollo_0_17/Publicaciones/Shared%20Content/Documentos/2016/Proyecto%20de%20Acuerdo%20Plan%20de%20Desarrollo.pdf
- Plan Decenal de Educación 1.996 - 2.005, *Plan Nacional Decenal De Educación 2016-2026 El Camino Hacia La Calidad Y La Equidad*.
http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf
- Plan Decenal de Educación 2016-2026, *de 23 de febrero de 1996, Plan Decenal de Educación*.

- Precht, A., Valenzuela, J., Muñoz, C. y Sepúlveda, K. (2016). Familia y motivación escolar: desafíos para la formación inicial docente. *Estudios Pedagógicos*, 42(4), 165-182.
- Preiss, D. (2009). The Chilean instructional pattern for the teaching of language: a video-survey study based on a national program for the assessment of teaching. *Learning and Individual Differences*, 19(1), 1-11.
- Puig Gutiérrez, M. y Morales Lozano, J. (2015). La formación de ciudadanos: conceptualización y desarrollo de la competencia social y cívica. *Facultad de Educación. UNED, Educación*, 18(1), 259-282.
- Rivera, J. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de investigación educativa*, 8 (14), 47 – 52.
- Robbins, S., Lauver, K., Le, H., Davis, D., Langley, R. y Carlstrom, A. (2004). Do psychosocial and study skill factors predict college outcomes? A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 130(2), 261-288.
- Rojas Cairampoma, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1), 1-14
- Rubin, J. (1981). Study of cognitive processes in second language learning. *Applied Linguistics*, 11, 117-131.
- Ruiz Olabuénaga, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto: Bilbao, España.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Novedades Educativas, Buenos Aires.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
- Servat, B. (2005). *Participación, Comunicación, y Motivación del Profesorado*. Buenos Aires Argentina, Argentina: Magisterio del Río.
- Shuell, T. (1990). Phases of meaningful learning. *Review of Educational Research*, 60, 531-547.

- Sobrado, L., Cauce, A. y Rial, R. (2002). Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de mejora. *Tendencias Pedagógicas*, 7, 155 – 177.
- The Lego Foundation y Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego-Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Torres, C. y Torres Perdomo, M. (2007). *El Juego como estrategias de aprendizaje en el aula*. (Tesis de pregrado). Universidad de los Andes, Trujillo.
- UCV universidad católica de Valparaíso. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje material autoinstruccional para docentes y orientadores educativos*. Recuperado de http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf
- Unesco. (1980). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Unesco. (2015). *Enseñanza y aprendizaje – lograr la calidad para todos, una mirada sobre América Latina y el Caribe*. UNESCO, Chile.
- Unesco. (2016). *Educación 2030 Declaración de Incheon Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/ESP-Marco-de-Accion-E2030-aprobado.pdf>
- Unesco. (2019). *Viajar por el mundo de los juegos con conocimientos sobre los medios de comunicación y la información*. Recuperado de <https://es.unesco.org/news/viajar-mundo-juegos-conocimientos-medios-comunicacion-y-informacion>
- Valenzuela, J., Muñoz, C. y Montoya, A. (2018). Estrategias motivacionales efectivas en profesores en formación. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-20.

- Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva, I., Gómez, V. y Precht, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Estudios Pedagógicos*, *XLI*(1), 351-361.
- Vásquez Hidalgo, I. (2016). *Tipos de estudio y métodos de investigación*.
<https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Tipos-de-estudio-y-m%C3%A9todos-de-investigaci%C3%B3n.pdf>
- Vera, M. (2009). Aprendizaje cooperativo. *Revista digital, innovación y experiencias educativas* (14), 1-11.
- Vergara Fregoso, M. (2016). La práctica docente. Un estudio desde los significados. *Revista CUMBRES*, 2(1), 73 - 99
- Vergara Rojas, R. (2014). Factores de permanencia escolar: análisis de la educación básica y media en Caldas. (Tesis de posgrado). Universidad EAFIT, Medellín.