

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

PROPUESTA CURRICULAR PARA LA ENSEÑANZA DE LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN EL IDIOMA INGLÉS POR MEDIO DEL JUEGO

Trabajo Final de Investigación Aplicada, sometido a la consideración de la
Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Planificación Curricular,
para optar al grado y título de Maestría Profesional en Planificación Curricular

ANA GABRIELA LEDEZMA MÉNDEZ

Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro, Costa Rica

2022

Dedicatoria

El dedicatorio de esta tesis es para Dios, por ser la fuerza que me impulsó a seguir, el apoyo en cada momento con personas y circunstancias que me ayudaron a culminar este proceso. Por recordarme que, a pesar de todo, siempre hay una luz que nos acompaña.

También, es dedicada a mis padres, Ana Alicia Méndez Méndez y Félix Armando Ledezma García, quienes siempre con amor me han apoyado para seguir adelante; con sus gestos, palabras, oraciones y abrazos han hecho que este proceso sea más llevadero. También por ser las personas que me dieron la vida y me cuidan, a pesar del tiempo y la distancia. Por enseñarme los valores que me han permitido seguir adelante y lograr ser lo que soy.

A mis hermanas, Marianela, Natalia, Verónica y a mis hermanos, Félix y Roberto, personas que siempre me han acompañado en el camino de la vida. Igualmente, a mis dos sobrinas, Victoria y Amalia, quienes con sus sonrisas, conversaciones y abrazos me hacen recordar la esencia de la niñez.

A todos ellos les dedico este trabajo,

Ana Gabriela Ledezma Méndez

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios por todo su acompañamiento en este proceso, por darme la guía, fuerza y confianza para lograr finalizar esta tesis.

Agradezco al grandioso grupo de personas, familiares, amistades y compañeras quienes, con sus comentarios, conocimientos, buenos deseos, oraciones y abrazos, me han acompañado en este proceso de estudio.

Mi más profundo agradecimiento a mi tutora Karla Martorell Esquivel, quien se ha convertido en un gran ejemplo de lucha y dedicación. Valoro el acompañamiento brindado, la confianza y motivación que generó en mí para seguir adelante. A pesar de no conocernos personalmente, siempre sentí su grata compañía.

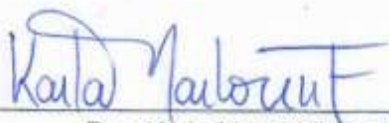
Del mismo modo, agradezco a los compañeros y compañeras de la maestría con cada uno he compartido aprendizajes valiosos. Principalmente a Natalia Venegas por ser mi compañera y amiga; juntas nos hemos apoyado hasta el último minuto. Igualmente, a Zully Solórzano por ser mi lectora y haberme brindado su oportuna asesoría en el desarrollo de la investigación.

Del mismo modo, agradezco a los profesores que han compartido conmigo sus conocimientos y experiencias, especialmente al profesor Jhonny Ramírez por ser mi lector, y la profesora Annia Espeleta por la guía brindada.

"Este trabajo final de investigación aplicada fue aceptado por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Planificación Curricular de la Universidad de Costa Rica, de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado de Maestría Profesional en Planificación Curricular".



M.Sc. Wilfredo González Martínez
**Representante del Decano
Sistema de Estudios de Posgrado**



Dra. Karla Martorell Esquivel
Profesora Guía



Med. Sully Andrea Solórzano Naranjo
Lectora



Med. Jhonny Ramírez Fuentes
Lector



Dra. Annia Espeleta Sibaja
**Directora
Programa de Posgrado en Planificación Curricular**



Ana Gabriela Ledezma Méndez
Sustentante

Tabla de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Hoja de aprobación	iv
Tabla de contenido	v
Resumen	ix
Abstract	x
Abreviaturas	xi
Introducción	1
CAPÍTULO I: Problema de investigación	4
1.1 Justificación	4
1.2 Antecedentes	7
1.2.1 Antecedentes internacionales.....	7
1.2.2 Antecedentes nacionales.....	9
1.3 Planteamiento del problema	12
1.4 Objetivos	15
1.4.1 Objetivo general.....	15
1.4.2 Objetivos específicos.....	16
CAPITULO II: Marco contextual y referencial	17
2.1 Marco contextual	17
2.1.1 Marco institucional.....	17
2.2 Marco normativo	18
2.2.1 Constitución Política de Costa Rica (1949).....	18
2.2.2 Ley Fundamental de la Educación (Ley No. 02160.).....	18
2.2.3 Política Educativa: La persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.....	19
2.2.4 Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía.”.....	20
2.2.5 Política Educativa de Promoción de Idiomas (2021).....	21

2.2.6 Marco Común Europeo de Referencia.....	22
2.2.7 Programas de Inglés del MEP	22
2.3 Referente conceptual	23
2.3.1 Educación	24
2.3.2 Currículo	26
Tipo de currículo	27
Planificación curricular	28
Diseño curricular	29
Nivel curricular- micro.....	30
Fundamentos curriculares	31
Rol del estudiante y del docente	33
Evaluación	35
Enfoque curricular.....	36
Gestión curricular.....	37
2.3.3 Conciencia fonológica.....	38
Niveles de conciencia fonológica	40
2.3.4 Aprendizaje de una lengua extranjera.....	41
Inglés como lengua extranjera	42
2.3.6 Juego.....	43
Tipos de juego.....	44
CAPÍTULO III: Metodología.....	46
3.1 Enfoque.....	46
3.2 Fuentes de información	48
Participantes.....	48
Criterios de inclusión	48
Lugar de recopilación de la información.....	48
3.3 Fases del trabajo de investigación	49
3.4 Técnicas e instrumentos de investigación	50
3.4.1 La observación	50
3.4.2 Entrevista abierta	51
3.4.3 Instrumento para el análisis de planes de las docentes.....	51
3.5 Procedimiento para el análisis de la información.....	52
3.5.1 Procedimiento para validar los datos y establecer categorías	53
3.6 Alcances y limitaciones de la elección metodológica	54
CAPÍTULO IV: Análisis de resultados.....	56
4.1 Funcionalidad de la conciencia fonológica	56
4.2 El juego en la enseñanza del Inglés	60

4.3 Síntesis de ideas y reflexiones alcanzadas	71
CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones.....	72
5.1 Constataciones generales del estudio.....	73
5.2 Recomendaciones y perspectivas futuras	74
CAPÍTULO VI: Propuesta Curricular.....	76
Introducción.....	1
Glosario.....	5
Propuesta curricular: Dragonflies Games	6
1. Fundamentación curricular	9
1.1 Legislación que sustenta la propuesta	9
Constitución Política de Costa Rica (1949).....	9
Ley Fundamental de la Educación (Ley No. 02160.).....	9
Política Educativa: La persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.	10
Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía.”	11
Política Educativa de Promoción de Idiomas (2021)	11
Marco Común Europeo de Referencia	12
Programas de Inglés del MEP	13
1.2 Conceptos relevantes para la propuesta	14
1.2.1 Currículo.....	14
Tipo de currículo	15
Nivel curricular- micro.....	16
Fundamentos curriculares	17
Evaluación	19
Enfoque curricular.....	20
1.2.2 Conciencia fonológica.....	21
Niveles de conciencia fonológica	23
1.2.3 Juego.....	24
Tipos de juego.....	25
2. Roles de estudiante y docente.....	27
2.1 Rol del estudiante.....	27
2.2 Rol del docente.....	28
3. Metodología	29
Bibliografía de la propuesta curricular.....	40
Anexos de la propuesta curricular.....	44
Bibliografía.....	124
Anexos.....	133

Anexo 1	134
Consentimiento informado a docentes	134
Anexo 2	138
Observación	138
Anexo 3	141
Entrevista Abierta	141
Anexo 4	144
Validación del instrumento	144
Anexo 5	146
Instrumento para el análisis de los planes realizados por docentes de Inglés	146

Resumen

La propuesta curricular *Dragonflies Games* es el resultado del Trabajo Final de Investigación Aplicada para optar por el grado de Maestría Profesional en Planificación Curricular en la Universidad de Costa Rica. Surge a partir de la inquietud de cómo favorecer la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en estudiantes de tercer, empleando el juego como recurso didáctico. El objetivo general del estudio consiste en elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado en la Escuela República de Colombia, empleando el juego como estrategia para los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Se trata de una investigación cualitativa que busca conocer más de cerca la vivencia de la conciencia fonológica, su aplicabilidad, y la metodología para ser desarrollada en clases. Se parte de la idea que la persona docente tiene un papel de facilitador ya que guía los procesos de la persona estudiante, el estudiantado está conformado por personas activas, críticas y capaces de relacionarse con los demás.

Como instrumentos y técnicas metodológicas, se emplearon la observación, las entrevistas y un instrumento para análisis de planeamientos de docentes. Los datos obtenidos fueron analizados según su relación al currículo y los resultados pueden observarse desde dos ejes: el primero, concepto y enseñanza de la conciencia fonológica en Inglés y, el segundo, el juego como recurso didáctico. Dentro de las conclusiones se destaca la importancia de los juegos en los procesos educativos, la contextualización a las realidades de la cotidianidad, y los aportes de la conciencia fonológica para el desarrollo de diferentes habilidades del Inglés.

Palabras claves: Currículo, juego, conciencia fonológica en Inglés.

Abstract

The curricular proposal, *Dragonflies Games*, is the result of an applied research study to opt for a Master's Degree in Curriculum Planning at the University of Costa Rica. The idea arises from an initial concern to figure out how to favor the acquisition of phonological awareness in English as a foreign language in third graders, using games as a teaching strategy. The general objective of this research study is to design a curricular proposal to enhance the acquisition of phonological awareness in English as a foreign language in third graders from the Republic of Colombia Elementary School, by implementing games as a didactic resource in the mediation process.

This research study follows a qualitative methodology that aims at learning more about students' phonological awareness, its applicability, and effective classroom practices. It is based on the idea that instructors have the role of facilitators as they guide the processes of learners, a student body made up of active, critical people capable of relating to others.

Observations, interviews and an instrument for analyzing teacher planning were used. The data obtained were analyzed according to their relationship to the curriculum. The results can be viewed based on first the concept and teaching of phonological awareness in English and second based on the game as a didactic resource. Among the conclusions, the importance of games in educational processes, contextualization to the realities of everyday life, and the contributions of phonological awareness for the development of different English skills are highlighted.

Key words: Curriculum, games, phonological awareness in English.

Abreviaturas

Ministerio de Educación Pública (MEP)

Marco Común Europeo de Referencias para Idiomas (MCER)

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Costa Rica (CR)

Test of English for International Communication (TOEIC)

Conciencia fonológica (CF)

Docente 1 (D1)

Docente 1 (D2)



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEP Sistema de
Estudios de Posgrado

Autorización para digitalización y comunicación pública de Trabajos Finales de Graduación del Sistema de Estudios de Posgrado en el Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Yo, Ana Gabriela Ledezma Méndez con cédula de identidad 206610486, en mi condición de autor del TFG titulado Propuesta Curricular para la Enseñanza de la Conciencia Fonológica en el Idioma Inglés por Medio del Juego.

Autorizo a la Universidad de Costa Rica para digitalizar y hacer divulgación pública de forma gratuita de dicho TFG a través del Repositorio Institucional u otro medio electrónico, para ser puesto a disposición del público según lo que establezca el Sistema de Estudios de Posgrado. SI NO *

*En caso de la negativa favor indicar el tiempo de restricción: _____ año (s).

Este Trabajo Final de Graduación será publicado en formato PDF, o en el formato que en el momento se establezca, de tal forma que el acceso al mismo sea libre, con el fin de permitir la consulta e impresión, pero no su modificación.

Manifiesto que mi Trabajo Final de Graduación fue debidamente subido al sistema digital Kerwá y su contenido corresponde al documento original que sirvió para la obtención de mi título, y que su información no infringe ni violenta ningún derecho a terceros. El TFG además cuenta con el visto bueno de mi Director (a) de Tesis o Tutor (a) y cumplió con lo establecido en la revisión del Formato por parte del Sistema de Estudios de Posgrado.

FIRMA ESTUDIANTE

Nota: El presente documento constituye una declaración jurada, cuyos alcances aseguran a la Universidad, que su contenido sea tomado como cierto. Su importancia radica en que permite abreviar procedimientos administrativos, y al mismo tiempo genera una responsabilidad legal para que quien declare contrario a la verdad de lo que manifiesta, puede como consecuencia, enfrentar un proceso penal por delito de perjurio, tipificado en el artículo 318 de nuestro Código Penal. Lo anterior implica que el estudiante se vea forzado a realizar su mayor esfuerzo para que no sólo incluya información veraz en la Licencia de Publicación, sino que también realice diligentemente la gestión de subir el documento correcto en la plataforma digital Kerwá.

Introducción

El Inglés ha tomado relevancia en los procesos de enseñanza – aprendizaje ya que, al ser una lengua franca, propicia su aplicación en diferentes espacios de la dinámica social, desde el ámbito laboral hasta el personal y en la cotidianidad. Ante esta realidad, países como Costa Rica han implementado mejoras en sus planes de estudios; un ejemplo es la incorporación en los procesos educativos de la conciencia fonológica (CF) la cual consiste en la habilidad para interpretar sonidos, sílabas y palabras en un idioma. Justamente, la CF se constituye en contenido de estudio para esta investigación.

Los estudios acerca de la CF en la enseñanza del Inglés demuestran su relevancia en los procesos educativos, principalmente en la lectoescritura. Por otro lado, evidencian la realidad a la que se enfrenta el personal docente, los retos de los educadores y de las instituciones educativas. Asimismo, la incorporación de la CF en los planes de estudios en este campo presenta desafíos para la formación de profesionales en Inglés, por lo cual en esta investigación se buscó la implementación de la CF por medio del juego.

El juego es considerado un recurso didáctico que brinda espacios de disfrute y aprendizaje, en los que el estudiantado se muestra motivado y con confianza de aplicar el idioma extranjero. En esta línea, disponer de un espacio para el esparcimiento y el disfrute es un derecho del niño y de la niña. El juego se puede presentar de diferentes formas, en este caso, se muestra de dos maneras: una con la aplicación de la tecnología específicamente con el uso de la computadora e internet y, la otra, donde el estudiantado pueda crear su propio juego para ser practicado con sus pares.

Por otro lado, con respecto al tema de currículo, debido a la situación enfrentada con la pandemia por el Covid 19, la aplicación del programa de estudio se vio afectada, lo que llevó a las autoridades ministeriales a implementar reformas en los temas a estudiar. También la forma de desarrollar las lecciones experimentó cambios, ya que, en un inicio, las personas estudiantes dejaron de

asistir a clases presenciales y se avocaron a recibirlas de manera virtual; posteriormente, se implementaría la modalidad combinada, alternando entre presencial y a distancia. Ante los cambios planteados, se propone un diseño curricular que responde también a este tipo de situaciones y se pueda recurrir a él en futuras circunstancias similares.

Por otra parte, se ha observado que la CF es un tema de la actualidad y trae desafíos en su aplicación. De hecho, existen evidencias acerca de las dificultades que enfrentan los docentes de Inglés para su incorporación en las clases. Por ello, con la intención de colaborar con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la CF, este estudio diseñó una propuesta curricular basada en la aplicación del juego, la cual sirve de guía para los docentes y, al mismo tiempo, como recurso para reforzar los conocimientos, tanto durante el desarrollo de las lecciones como en el hogar.

Estudiar el tema de la CF en Inglés para niños y niñas de tercer grado, permitió valorar la importancia y los beneficios de su incorporación en la cotidianidad; además, conllevan una responsabilidad y compromiso por brindar información acerca del tema a los docentes de Inglés que laboran en la educación primaria. De ahí la necesidad de incrementar las investigaciones y estudios cuyos resultados permitan luego servir para ofrecer capacitaciones referentes a su aplicabilidad.

A continuación, se detalla el modo como está estructurado este documento. En el capítulo 1, se incluyen el problema de investigación, la justificación, los antecedentes (internacionales y nacionales) y los objetivos (general y específico); en este capítulo, se muestra una presentación de la problemática en estudio.

En el capítulo 2, se expone el marco contextual y referencial, donde se hace referencia a la normativa de la institución en estudio, a la normativa nacional e internacional que fundamenta y ampara la investigación;

además, se incluyen los referentes conceptuales de educación, el currículo, la CF y el juego.

En el capítulo 3, se muestra la metodología por seguir. Se hace referencia al enfoque de la investigación, las fuentes de la información, las fases del trabajo, las técnicas e instrumentos aplicados, los procedimientos para el análisis de la información y, finalmente, los alcances y limitaciones de la elección metodológica.

El capítulo 4 está dedicado al análisis de resultado, el cual gira en torno a tres aspectos: la CF (su concepción y beneficios), las estrategias de enseñanza en conciencia fonológica (generalmente videos y relación de palabras con imágenes) y el juego (importancia en motivación y confianza en el estudiantado, se determinan pocos juegos en CF, pero sí en otras áreas).

En el capítulo 5 se presentan las conclusiones, constataciones generales y recomendaciones. En general se detallan los logros de la investigación con respecto al manejo de la CF en tercer grado y su aplicación con los juegos. A partir de los resultados, se brindan recomendaciones para próximas investigaciones, a profesores y a universidades. Y, finalmente, se concluye con la propuesta de diseño curricular para la implementación de la CF en el idioma Inglés por medio del juego. Esta propuesta consta de dos partes, una se enfoca en el juego utilizando los recursos tecnológicos y, la otra, donde los estudiantes elaboran sus propios juegos.

CAPÍTULO I: Problema de investigación

Este capítulo expone la problemática de la investigación. Consiste en el abordaje de la justificación, en la que se consideran el contexto, la realidad y los retos que se enfrentan. También incluye los antecedentes, los cuales giran alrededor de los temas de currículo, conciencia fonológica, y el juego. Posteriormente, se detalla el planteamiento del problema, el cual tiene que ver con la forma como los docentes de Inglés desarrollan la parte de CF. Finalmente, se definen los objetivos, el general consiste en elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado implementando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje; y el capítulo se cierra con la enunciación de los objetivos específicos de la investigación.

1.1 Justificación

Los cambios realizados durante el 2016 en los planes oficiales de estudio en Inglés del Ministerio de Educación Pública (MEP) han implicado diversas transformaciones curriculares y, una muy significativa fue la incorporación de la CF. Además, la situación que se ha enfrentado durante la pandemia cambió la manera de impartir las clases. Ante estos cambios se pretende estudiar cómo adquieren los educandos de tercer grado de la educación primaria la CF en el idioma Inglés y cuáles son algunos de las estrategias utilizadas para su aplicación.

Para efectos de esta investigación, resulta de gran interés conocer metodologías y enfoques para aplicar la CF en la educación general básica y, a partir de ahí, diseñar juegos para aplicarlos en la asignatura de Inglés. Esto con el fin de que el estudiantado tenga un papel activo en la educación, se adapte a las nuevas modalidades de aprendizaje, ponga en práctica los conocimientos de una manera interactiva y se sienta motivado para participar en un ambiente de confianza. Del mismo modo, interesa brindar al docente herramientas para enseñar la CF de una manera innovadora.

Se consideró realizar esta investigación con estudiantes de tercer grado de la Escuela República de Colombia, una institución pública del país, ubicada en el cantón central de Naranjo, Alajuela. La posibilidad de usar una escuela pública permitirá que el estudio se constituya en un referente para otros centros educativos públicos del país, ya que se aplican los mismos planes de estudio. Es importante aclarar que se realiza durante el final del curso lectivo 2021 e inicio del 2022, periodo con varias particularidades por la situación mundial de la pandemia por el Covid-19, que ha llevado a la realización de clases presenciales y a distancia.

Este trabajo busca recopilar información útil para la comunidad educativa en el tema de diseños curriculares relacionados con el juego como estrategia para la adquisición de la CF. Se indagará sobre juegos para facilitar esta adquisición, con el propósito de elaborar un diseño curricular para que el personal docente conozca maneras de cómo enseñarlo y aplicarlo durante las clases.

Aunque, como se verá más adelante, varios estudios (Fonseca y Fernández, 2017; Rotela, Tapias, Martínez y Meza, 2019) muestran la importancia de la CF para mejorar la lectoescritura, proceso importante en la adquisición de una nueva lengua. En el ámbito nacional, es necesario desarrollar más investigaciones relacionadas con la CF y los procesos de lectoescritura, pues estas son escasas, la mayoría de las experiencias que constatan la importancia de esta habilidad provienen de ámbitos internacionales, con poblaciones en contextos totalmente diferentes al costarricense (Araya, 2019).

En la revisión de los antecedentes, que se expondrán en el siguiente apartado, se consultaron diferentes fuentes y los resultados muestran estudios enfocados a la CF en la lengua materna. Por otra parte, se encuentra documentación referente a los juegos en Inglés y pocos relacionados a los juegos aplicados en la enseñanza de la CF en Inglés como lengua extranjera. Por eso, se pretende que esta investigación sea una referencia para los y las docentes que buscan emplear el juego como alternativa para la enseñanza de la CF en el Inglés, así como apoyo a futuras investigaciones.

Otro aspecto importante es la aplicación del juego durante el desarrollo de una lección, pues ha demostrado beneficios en el ámbito educativo, mejora el desarrollo de procesos cognitivos, psicomotores, estéticos, valorativos, culturales, sociales y afectivo (Mieles M., Cerchiaro E., Y Rosero A. 2020). Del mismo modo, la Convención sobre los Derechos del Niño (United Nations Children's Fund [UNICEF], 2006), menciona, en el artículo 31, que los Estados pertenecientes, entre ellos Costa Rica, reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes, por lo cual su aplicación es indispensable en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esta investigación pretende brindar posibilidades para mejorar el nivel del Inglés desde las edades tempranas, cumpliendo con lo establecido en los programas de estudio del MEP donde se pretende obtener un nivel de A1 para el tercer grado (Programa de Estudio de Inglés Primer Ciclo de la Educación General Básica, 2016). Se decide ubicar el estudio en el tercer grado ya que es el momento donde el estudiantado muestra conocimientos previos en la parte de la CF. Del mismo modo, en este grado se espera el dominio de un A1, por lo que se puede brindar apoyo para el logro de este nivel. Igualmente se pretende dar un aporte a la educación para promover el Inglés y cumplir con la Alianza para el Bilingüismo la cual propone que para el 2040 Costa Rica sea un país bilingüe.

Del mismo modo, si las personas estudiantes logran desarrollar al máximo el dominio de otros idiomas, podrán aprovechar las oportunidades laborales y académicas, también mejorar la productividad y competitividad del país (Estado de la Educación Costarricense, 2017). Finalmente, con el tema de la globalización y la multiculturalidad, conocer diferentes idiomas se vuelve una necesidad para la comunicación, el convivio con los demás, el comercio y las posibilidades de una mejor calidad de estudio y trabajo; al ser el idioma Inglés una lengua franca, su desarrollo garantiza el aporte para solventar esa necesidad.

1.2 Antecedentes

Para este trabajo, se buscó información en bases de datos como ProQuest, Google Académico, Kimuk, libros y revistas electrónicas. Además, se utilizaron palabras claves como “diseño curricular”, “conciencia fonológica” y “juego”. Los estudios seleccionados, en su mayoría, se enfocaron en la parte de primaria y en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera. Los antecedentes presentados se ubican desde el 2015 hasta el 2022 y están divididos en antecedentes internacionales y antecedentes nacionales.

1.2.1 Antecedentes internacionales

En Colombia, Arias y Castiblanco (2015) presentan un estudio cualitativo sobre el juego para el aprendizaje del vocabulario y desarrollo de habilidad oral en Inglés. Tiene como propósito la implementación del juego como estrategia pedagógica con el fin de lograr un aprendizaje significativo del vocabulario de esta lengua. Así se afianza la competencia oral y se motiva a los estudiantes de tercer grado para que su participación sea más frecuente durante la clase.

La metodología utilizada fue un diseño investigativo cuasi-experimental, donde se aplicó un pretest y postest en el grupo control y experimental, de los cuales se obtuvo como resultado que el grupo control presenta inconvenientes al construir enunciados, por desconocimientos de vocabulario, y presentan dificultades para enunciar palabras cortas. Con respecto al grupo experimental, los avances se presentan en cuanto a la participación, el nivel del lenguaje es notorio y significativo, los estudiantes hablan con frases cortas o palabras. Dentro de las conclusiones, se señala el juego como promotor de valores personales, productor de alegría, placer y comodidad; también, motiva a los estudiantes a aprender más vocabulario y a mejorar sus habilidades orales.

Esta investigación aporta al trabajo que aquí se desarrolla concepciones del juego y su utilización en la enseñanza del Inglés. Aunque este estudio se enfoca en el aprendizaje del vocabulario y la parte oral, se rescata la utilización del juego

en la enseñanza de este idioma con ejemplos de actividades para ser incorporadas en la parte de CF.

En el campo europeo, específicamente en España, Fonseca y Fernández (2017), en su estudio sobre el procesamiento fonológico y aprendizaje de la lectura en lengua extranjera, se proponen como objetivo medir tanto variables lingüísticas como las destrezas fonológicas y variables cognitivas, para identificar si el alumnado de lengua extranjera tiene dificultades lectoras. Subraya que las habilidades fonológicas han sido cruciales para el apoyo de todo proceso lector. Para esta investigación, se aplicó una prueba Early Grade Reading Assessment, en Español e Inglés, y la prueba neuropsicológica WISC-IV a estudiantes españoles de siete y ocho años de edad que aprenden Inglés. Los resultados muestran correlación estadísticamente significativa entre las habilidades de procesamiento fonológico en lengua materna y en Inglés como lengua extranjera.

Dentro de los aspectos importantes que se mencionan en esta investigación está la relación que existe entre las destrezas de la primera lengua como base para adquirir una lengua extranjera. Del mismo modo, se refiere a las diferencias existentes entre el Español y el Inglés con respecto a la perspectiva fonética y fonológica. Además, mencionan los niveles de la CF, dentro de los cuales están la conciencia silábica, intrasilábica y la fonémica.

Esta investigación aporta al presente estudio información referente a la CF y a las diferencias entre el Español y el Inglés, lo cual es un aspecto importante para tomar en consideración ya que la propuesta curricular debe ser adaptada al aprendizaje de una lengua extranjera. Además, expone ejemplos de pruebas para determinar el nivel de CF del estudiantado, este aspecto resulta relevante para determinar las características de cada nivel.

En Colombia, Campos (2019) realizó un estudio cualitativo llamado *Diseño Curricular para obtener un mejor dominio del Inglés como Lengua Extranjera en Colombia: Fundación Colegio Emilio Valenzuela (FCEV) 2014-2019*, cuyo objetivo

consistió en identificar, describir y analizar las acciones curriculares realizadas por dicha fundación, pensadas para la mejora del dominio del Inglés como lengua extranjera, en el período 2009 – 2014, 2015, 2016 – 2017 y 2018 – 2019. Este estudio fue descriptivo, exploratorio, correlacional; los instrumentos utilizados fueron tres entrevistas semiestructuradas y un análisis documental curricular. Dentro de los resultados se pudo constatar que el conjunto de acciones escritas en diversos planes curriculares permitió una transformación curricular y pedagógica anual en el centro educativo FCEV.

Esta investigación aporta al presente estudio concepciones del diseño curricular en la lengua extranjera, enfoque metodológico para el currículo de Inglés como el AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) y modelo para la autoevaluación del currículo en Inglés como CIPP (Context, Input, Process and Product), las cuales pueden ser muy útiles para la elaboración de una propuesta curricular en el idioma Inglés.

1.2.2 Antecedentes nacionales

En Costa Rica, dentro de los estudios relacionados con la presente investigación, se incluyen el de Badilla (2016) quien se ocupa de las principales características y desafíos del nuevo programa de Inglés para I y II Ciclo. Señala la situación del dominio de esta asignatura por parte de la población costarricense, así como el acceso y cobertura de esta lengua en el sistema educativo nacional. Además, analiza las características de los programas de formación inicial docente y los retos que estos enfrentan con la oferta curricular del MEP, especialmente en lo referente a los requerimientos para plantear el perfil del docente y del estudiantado.

Por otra parte, señala que esta nueva propuesta curricular posee un enfoque accional sustentado en el Marco Común Europeo de Referencias, pues dentro de los componentes de este marco está incluido el lingüístico, el cual se relaciona con el conocimiento fonológico. Además, hace referencia al perfil del docente como componente importante en este plan de estudios y enfatiza en el uso de tecnologías como un recurso indispensable para las clases de Inglés.

El citado estudio aporta a esta investigación ya que permite contextualizar la enseñanza y el aprendizaje del idioma Inglés y precisar los perfiles de las personas docentes y estudiantes, brindando información clara sobre los cambios en el programa de estudio. Del mismo modo, hace referencia a la evolución que ha presentado el desarrollo del Inglés en la educación primaria de Costa Rica, lo que permite comprender las diferencias entre los planes de estudios, su incorporación y los desafíos que enfrenta la educación costarricense con respecto al aprendizaje del Inglés.

También en Costa Rica, Méndez (2017) presenta un estudio cualitativo titulado *Análisis de la conciencia fonológica del idioma Inglés en el estudiantado de IV año de la Escuela Sector Siete, Dirección Regional Desamparados, Circuito 02, para el aprendizaje de la lectura en idioma Inglés como segunda lengua durante el primer semestre de 2017*. El objetivo del trabajo consistió en analizar la conciencia fonológica en Inglés que los estudiantes de la institución tenían para el aprendizaje de la lectura en la lengua extranjera. Se aplicó un estudio de casos para el que se utilizaron dos técnicas de recolección de datos: la prueba mixta de Inglés (oral y escrita), para los estudiantes, y la entrevista semiestructurada, para docentes de Inglés y profesionales de terapia de lenguaje.

Entre las conclusiones más significativas se menciona que la mayoría de estudiantes no domina el alfabeto en Inglés, lo cual puede generar afectaciones en el momento de la pronunciación. El estudiantado no comprende que el fonema varía del Español al Inglés, así que pronuncia las palabras como se escriben; de igual modo, pronunciaron de la misma manera palabras que se escriben similares y refieren significados diferentes. Por otro lado, se determinó que un gran número de estudiantes logró identificar las palabras que el profesor mencionó.

Finalmente, hace referencia a que el día en que se desarrollaron juegos al inicio de la clase los estudiantes manifestaron mayor predisposición; por eso, en las recomendaciones sugieren incorporar actividades lúdicas. Estas conclusiones brindan aportes vitales para el desarrollo del diseño curricular en el aspecto de la

enseñanza y aprendizaje del Inglés y la aplicación del juego como recurso para aplicar durante las lecciones.

El estudio de Méndez es relevante para la actual investigación porque sirve de referente para el análisis de la CF en el ámbito del aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, en el contexto nacional. Además, la investigación menciona ejercicios empleados para medir la CF los cuales pueden ser de gran ayuda para la construcción de la propuesta curricular. Igualmente, menciona el juego como recurso que beneficia los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Adicionalmente, Araya (2019) realiza un estudio cuyo objetivo es ofrecer un referente teórico-práctico de la CF en la escuela primaria costarricense. Pretende integrar la metodología que propone el programa de estudio de Español del MEP y algunos textos que se emplean en primer grado, referentes al conocimiento fonológico y la puesta en práctica de cada uno de los métodos y enfoques de la lectoescritura inicial. En su artículo, hace referencia a concepciones y niveles de CF, también a microhabilidades (emparejamiento de sonidos y palabras, reconocimientos y producción de rimas, contar fonemas, entre otras) las cuales debería trabajarse de manera sistemática desde que el infante empieza a utilizar los sonidos, esto a través de actividades que involucren el juego y las rutinas diarias de la convivencia social.

Aunque el estudio se enfoca en la enseñanza del Español, puede ofrecer aportes sobre el inicio de la implementación de la CF en Costa Rica. Del mismo modo, puede servir de base para el estudio de las habilidades en los niveles de CF, así como de actividades que se pueden aplicar según el nivel en el que se encuentra el estudiantado.

Una vez expuestos los antecedentes, tanto nacionales como internacionales, se observa que existen pocas investigaciones que involucren la CF en la enseñanza y el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera en el nivel de tercer grado por medio del juego. Aunque se pueden encontrar estudios relacionados con la CF, en su mayoría se basan en su importancia para los

procesos de lectoescritura, en su conceptualización y sus niveles. Sin embargo, se muestra que existe poca documentación en cómo se puede aplicar esta conciencia en el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

Además, aunque se encuentran investigación relacionadas con cómo se puede aplicar el juego en la enseñanza del Inglés, los estudios que se refieren a la aplicación del juego en la adquisición de CF son escasos. Del mismo modo, se dificulta encontrar documentos en donde se incorpore la parte curricular en la enseñanza de este idioma, específicamente en la CF de un idioma extranjero. Por estas razones, se rescata la importancia de realizar más investigaciones donde se pueda ofrecer mayor información referente a cómo el currículo pueda fomentar el juego para promover la CF en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera.

1.3 Planteamiento del problema

El dominio de la CF en la educación general básica es fundamental para la adquisición de una lengua extranjera y esa es una de las razones por las que este concepto ha sido incorporado a la educación costarricense. Inicialmente, apareció en los planes de estudio de Español para preescolar y primaria, en 2013 y 2014. Posteriormente, se incluyó en la asignatura del Inglés en 2016, lo que lo ha hecho constituirse en un tema actual y del que son necesarios estudios para proveer de información necesaria para que su aplicación sea productiva en el contexto del país.

La problemática que atiende esta investigación parte del interés por conocer cómo está aplicando la persona docente de Inglés las habilidades de CF en la educación primaria, específicamente en tercer grado. Vinculado a esto, surgen interrogantes acerca de cuáles son algunas prácticas para la enseñanza de la CF, si se usa algún método específico o si se están aplicando juegos educativos. Esto porque, de acuerdo con Paola Artavia, asesora de Inglés en la región de Occidente (Encuesta Artavia, 2020), muy pocas personas docentes siguen alguna metodología o enfoque, simplemente enfatizan los fonemas, su

escritura y pronunciación, muchos con música y videos del sonido que encuentran en *YouTube*.

Dentro de las posibles causas de que los docentes no están desarrollando adecuadamente las habilidades de la CF en las lecciones de Inglés se puede mencionar la debilidad en la formación del personal, en términos de atender de forma efectiva los procesos de enseñanza y aprendizajes. De acuerdo con esta idea, Badilla (2016) señala que anteriormente se contrató personal que no tenía la preparación profesional en docencia, pero mostraba algún manejo del idioma, esto debido a que en ese momento no existían universidades que impartieran esta carrera. Con el tiempo, universidades tanto públicas como privadas incluyeron la enseñanza del Inglés para I y II ciclo; sin embargo, según lo mencionado por la autora, solo existen 10 universidades que ofrecen esta carrera.

En la misma línea, Córdoba, Rodríguez y Hernández (2015) señalan que, en el contexto costarricense, los docentes de Inglés deben estar más preparados y calificados para su trabajo. En referencia al estudiante, mencionan que no se siente confiado para usar la lengua. Estas situaciones muestran la necesidad de realizar investigaciones acerca de la formación profesional de docentes de modo que se detecten las posibilidades de una preparación que responda a las necesidades educativas de las personas estudiantes, asimismo que las lleve a mejorar su confianza y aplicar la lengua extranjera en la cotidianidad.

Además, otro punto importante es que la enseñanza de la CF ha sido afectada por la poca implementación durante las lecciones de Inglés, lo cual se debe a la falta de formación para dominar el tema. Muestra de ello es que es hasta el año 2016 se empieza a mencionar este tema en los planes de estudio en Costa Rica. Como señala Hernández (2016), uno de los principales problemas reside precisamente en la falta de dominio del componente fonológico de la nueva lengua y que este componente resulta muy difícil de adquirir. Del mismo modo, el poco conocimiento de la forma para aplicarlo con estudiantes, el tratarse de un tema reciente, la falta de tiempo para el desarrollo de estrategias fonológicas, querer seguir enseñando de la misma manera sin estar abiertos al cambio, entre otras

razones, generan la necesidad de abordar el tema de CF para su análisis y aporte a su implementación en la cotidianidad de las clases de Inglés.

Esto puede provocar desventajas en el momento de adquirir un idioma extranjero, ya que la CF además de tener beneficios para el área de lectoescritura, también los tiene para el área del habla y de escucha. Si esta habilidad se trabaja poco puede ocasionar desconfianza al hablar Inglés, debido a que no se conoce cómo hacerlo, cómo pronunciar las palabras; también afecta los procesos de lectura y escritura.

El desarrollo de este estudio tomará en cuenta una institución del MEP. Se trata de la Escuela República de Colombia, localizada en Naranjo, Alajuela, Costa Rica. En este centro educativo, se imparten tres lecciones de Inglés semanales; aunque deberían ser cinco lecciones semanales, con un máximo de tres lecciones diarias, según el Traslado de Acuerdo 07-12-2012 del 2 de julio de 2012 del Consejo Superior de Educación. La reducción de lecciones puede ocasionar inconsistencias con el cumplimiento de los programas de estudio, ya que no se cuenta con el tiempo necesario para el aprovechamiento del proceso. Además, el estudio se realiza durante el año 2021 y 2022 con las docentes de tercer grado, uno de los niveles que está aplicando los nuevos programas de estudio de Inglés.

Con base en las razones expuestas surge la siguiente pregunta de investigación, planteada para este estudio:

- ¿Cómo favorecer la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera, en estudiantes de tercer grado de la Escuela República de Colombia, a través del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje?

Derivada de la pregunta anterior surgen otras inquietudes de interés para este estudio como las siguientes:

- ¿Qué se entiende por la conciencia fonológica?
- ¿Cuáles son los beneficios de la conciencia fonológica en la educación?
- ¿Qué metodologías se aplican para la enseñanza de la conciencia fonológica?
- ¿Por qué el juego es importante en la educación infantil?
- ¿Cuáles son algunos juegos que fomentan la conciencia fonológica?
- ¿Cómo se aplica un diseño curricular en la enseñanza de un idioma extranjero?
- ¿Cuáles son los modelos curriculares que se emplean en la adquisición del Inglés como lengua extranjera.

1.4 Objetivos

Los objetivos de la presenta propuesta están divididos en objetivo general y los objetivos específicos, los cuales son detallados a continuación.

1.4.1 Objetivo general

Elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado, en la Escuela República de Colombia, empleando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Determinar los elementos de la conciencia fonológica que se aplican en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera.
2. Identificar elementos, fundamentos y enfoques de una propuesta curricular para fomentar la conciencia fonológica en Inglés, dirigida a población estudiantil de tercer grado.
3. Diseñar una propuesta curricular basada en el juego para fortalecer la conciencia fonológica en Inglés, con la población estudiantil de tercer grado.
4. Validar con las personas docentes el aporte de la propuesta curricular para fomentar la conciencia fonológica en Inglés utilizando el juego como estrategia para la enseñanza – aprendizaje.

CAPITULO II: Marco contextual y referencial

El presente capítulo detalla el marco contextual, el marco normativo y el referente conceptual. El primero está constituido por el marco institucional, en el cual se expone la normativa del centro educativo en estudio. El segundo contiene la normativa en la que se fundamenta la investigación a nivel nacional e internacional; en ella se encuentran las leyes, las políticas, el marco de referencia y el programa de estudio en Inglés. Y, finalmente, el tercer apartado contiene los principales conceptos que se abordan en el estudio, relacionados con la educación, el currículo, la CF y el juego.

2.1 Marco contextual

Dentro del marco contextual se incluye el marco institucional, el cual hace referencia a los lineamientos de la escuela en estudio, su misión, visión y la condición actual del centro educativo.

2.1.1 Marco institucional

El presente estudio se realiza en la Escuela República de Colombia, una institución pública localizada en el cantón central de Naranjo que, para julio del 2021, cuenta con un total de 682 estudiantes, de los cuales 129 son del nivel de tercer grado. La misión institucional consiste en que la Escuela República de Colombia garantice el derecho fundamental a una educación de calidad, en atención a las características personales de cada estudiante, sus necesidades y aspiraciones; su estilo y habilidad de aprendizaje, su cultura, su etnia, credo y contexto socioeconómico; sus talentos, discapacidades, así como su aptitud para un aprendizaje continuo y significativo que responda a las expectativas de la sociedad y el ambiente.

Su visión es que la Escuela República de Colombia proyecte un liderazgo hacia la satisfacción de las necesidades educativas de la persona, la comunidad y la sociedad, mediante procesos que potencian con equidad el desarrollo humano integral y la identidad de los naranjeños y nacionales.

Se trata de una escuela central caracterizada por atender, generalmente, cinco grupos de cada nivel, dependiendo de la matrícula de cada año. En el caso de tercer grado, para el 2021, hay seis grupos, los cuales reciben tres lecciones de Inglés semanales. Por la situación de la pandemia Covid-19 y los ajustes de los horarios, se trabajan, con la mitad del grupo, dos lecciones presenciales cada quince días, y la otra lección se imparte a los que están a distancia.

2.2 Marco normativo

El tema de la educación es uno de los aspectos relevantes para el desarrollo de los individuos en la sociedad, al mismo tiempo es uno de los derechos fundamentales para el desarrollo de la humanidad, el cual no se debe de ignorar. A continuación, se hace referencia al marco normativo o jurídico en la que se basa la propuesta curricular.

2.2.1 Constitución Política de Costa Rica (1949)

La *Constitución Política de Costa Rica* respalda la educación y la cultura en el título VII, en cuyo artículo 77 señala la importancia de la educación integral desde la etapa inicial hasta la universitaria, y en el artículo 78 la educación obligatoria desde preescolar hasta la general básica, las cuales son gratuitas y costeadas por la Nación. Estos apartados respaldan la educación de los ciudadanos costarricenses y, al mismo tiempo, se presenta la responsabilidad de velar por una educación integral.

2.2.2 Ley Fundamental de la Educación (Ley No. 02160.)

La *Ley Fundamental de la Educación*, en su artículo ocho, menciona que la enseñanza primaria es obligatoria, gratuita y costeadada por la Nación. En el segundo capítulo, establece las finalidades de la educación primaria donde hace referencia a estimular y guiar el desenvolvimiento armonioso de la personalidad del niño; proporcionar los conocimientos básicos y las actividades que favorezcan el desenvolvimiento de la inteligencia, las habilidades, las destrezas, la creación de actitudes y hábitos necesarios para actuar con eficiencia en la sociedad;

favorecer el desarrollo de una sana convivencia social, el cultivo de la voluntad de bien común, la formación del ciudadano y la afirmación del sentido democrático de la vida costarricense; entre otras.

En el tercer capítulo, se establece que la formación de profesionales docentes deberá inspirarse en los principios democráticos que fundamentan la vida institucional del país, y en el criterio sobre la educación que establece el Artículo 77 de la *Constitución Política*: asegurar al educador una cultura general y profesional y los conocimientos especiales necesarios para el buen servicio docente y promover en el educador la formación de un genuino sentimiento de los valores de la nacionalidad, el aprecio de los valores universales y la comprensión de la trascendencia de su misión (Artículo 24).

2.2.3 Política Educativa: La persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.

En el 2017, el Consejo Superior de Educación aprueba la *Política Educativa La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*, la cual fundamenta su marco filosófico y conceptual en el paradigma de la complejidad, el humanismo y el constructivismo social. En la complejidad, el ser humano tiene conciencia sobre sí y su entorno. En el campo educativo, este paradigma se caracteriza porque la persona estudiante propone nuevas estrategias para abordar una realidad que cambia a diario. El humanismo se orienta al crecimiento personal y a la experiencia de la persona estudiante, incluyendo sus aspectos emocionales; en la parte educativa, se centra en la persona siendo ella misma la evaluadora y guía de su propia experiencia. El constructivismo social propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de las personas estudiantes y se cumple cuando se considera el aprendizaje en el contexto de una sociedad donde se toma en cuenta las experiencias previas y las propias estructuras mentales de la persona que participa en los procesos de construcción de los saberes. (Consejo Superior de Educación, 2016, p.8, 9)

Los ejes que permean esta política educativa son: la educación centrada en la persona estudiante, la educación basada en los Derechos Humanos y los Deberes Ciudadanos, la educación para el desarrollo sostenible, la ciudadanía planetaria con identidad nacional, la ciudadanía digital con equidad social, y la evaluación transformadora para la toma de decisiones. Adicionalmente, hace referencia a que el proceso educativo centrado en la persona se concibe a partir de las siguientes dimensiones: nuevas maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otras personas, y herramientas para integrarse al mundo.

Al referir paradigmas y ejes que permean la política educativa, brindan insumos importantes para la presente investigación, que permite determinar el perfil del estudiantado y del docente, aspectos de importancia en la definición de enfoques curriculares.

2.2.4 Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía.”

La *Política Curricular* es aprobada por el Consejo Superior de Educación en el 2016. Esta política trasciende tomando como base los procesos educativos costarricenses ya que permite orientar los nuevos programas de estudio y la práctica pedagógica. La política curricular tiene como pilares: la educación para el desarrollo sostenible, la ciudadanía digital con equidad social y el fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad nacional.

De la mano con la *Política Educativa*, la *Política Curricular* también hace referencia a las cuatro dimensiones (maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros, y herramientas para integrarse al mundo). Del mismo modo, determina cómo integrarlas en el desarrollo de la práctica pedagógica. Además, se establecen las habilidades esperadas y los perfiles de salida de la persona estudiante en los diferentes niveles educativos, los cuales son determinados por las cuatro dimensiones citadas.

2.2.5 Política Educativa de Promoción de Idiomas (2021)

Para lograr la ruta hacia la Costa Rica bilingüe es indispensable contar con una política que defina el trayecto y sirva como guía. Por eso se determina la *Política Educativa de Promoción de Idiomas* (PEPRI), esta política se sustenta en La Política Educativa *La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*, La Política Curricular *Educar para una nueva ciudadanía*, el *Plan Nacional de Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario*, y el Decreto Ejecutivo No. 41858 del 2019, donde se declaró la enseñanza del Inglés una prioridad e impulsa la Alianza para el Bilingüismo (Abi)".

Esta política educativa determina perspectivas para la adquisición de un segundo idioma, dentro de las cuales se mencionan las filosóficas, psicológicas, neurológicas, socio cognitivas y socioculturales. Igualmente, hace referencia a los pilares del aprendizaje los cuales son; aprender a saber (cómo vivir con dignidad y contribuir a la sociedad), aprender a hacer (aplicación del conocimiento en la práctica) y aprender a ser y vivir en comunidad (desarrollo de toda la persona mediante cualidades).

Del mismo modo, hace referencia a las habilidades para la adquisición de un segundo idioma, las cuales son: lingüística (fonología, morfología, léxico y sintaxis), sociolingüística (aspecto sociocultural como las condiciones de uso del lenguaje, el repertorio léxico del grupo o las reglas de cortesía) y pragmática (conocimiento de los principios según los cuales los mensajes se organizan, estructuran y ordenan, tiene que ver con funciones comunicativas).

Finalmente, el objetivo general de esta política es asegurar que la población estudiantil adquiera las habilidades y aprendizajes necesarios que le permitan satisfacer las necesidades comunicativas en un segundo idioma con un nivel de usuario independiente para enfrentar los retos interculturales que demanda una sociedad globalizada (*Política Educativa de Promoción de Idiomas* p.61).

2.2.6 Marco Común Europeo de Referencia

El *Marco Común Europeo de Referencia* proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, entre otros, en toda Europa. Del mismo modo, permite determinar los aprendizajes del estudiantado con el fin de utilizar una lengua para comunicarse eficazmente, comprende el contexto cultural y los niveles del dominio de la lengua. Para ello, determina los siguientes niveles comunes de referencia: A1, A2, B1, B2, C1, y C2 (Council of European, 2001).

En Costa Rica, los planes de estudio de Inglés para primaria se fundamentan en el *Marco Común Europeo de Referencia* y determina que para primer ciclo se establece un nivel básico de A1 (Badilla, 2016). Para el caso de esta investigación, se enfoca en el nivel de A1, en el cual el estudiantado es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, frases sencillas para satisfacer necesidades inmediatas, se puede presentar a sí mismo y a otros, puede dar información personal sobre su domicilio, sus pertenencias y las de personas que conoce. Igualmente, se puede relacionar de forma elemental siempre que la otra persona hable despacio y con claridad y esté dispuesta a cooperar (Council of European, 2001).

2.2.7 Programas de Inglés del MEP

Para el 2017, se implementa un cambio en los planes de estudio de Inglés; estos nuevos planes brindan una guía fundamentada para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, están fundamentados en los tres pilares de la educación: el desarrollo sostenible, la ciudadanía digital, y la ciudadanía global. Asimismo, presentan cuatro dimensiones del aprendizaje: maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros, y herramientas para integrarse al mundo. El enfoque accional es el que se plantea para el desarrollo del plan de estudio, el cual ve a la persona estudiante como un agente activo responsable de su propio conocimiento, para lograr tareas específicas en actividades sociales (MEP, 2016, p. 26).

Es importante destacar que en este plan de estudio el perfil del estudiante y del docente se establece con mayor claridad, lo que significa un gran aporte porque permite la ruta para lograr un aprendizaje significativo. El rol del docente es de facilitador y ayuda a los estudiantes a ser autónomos con base en los siguientes pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a aprender. El rol del estudiante es de agente de cambio, de persona completa con valores, creencias con identidad y el idioma. Con respecto al nivel de Inglés que debe de alcanzar el aprendiz para tercer grado de la educación primaria es de A1 para el I ciclo de la Educación Diversificada (Ministerio de Educación Pública, 2016, p. 5).

Los pilares de la educación, las dimensiones del aprendizaje, el enfoque que se va a aplicar, los perfiles del estudiantado y del docente, en general la fundamentación del programa de estudio permite determinar cuál va a ser la guía y el camino a seguir a la hora de la enseñanza y aprendizaje del Inglés en primaria. Esto permite obtener insumos para determinar la elaboración de la propuesta curricular en curso, para propiciar la coherencia entre los planes de estudio y la propuesta curricular para la adquisición de la CF.

El marco contextual y el marco normativo brindan a la presente investigación cuál es su posicionamiento con respecto al contexto, las leyes, los decretos y las políticas que determinan el estudio. Además, permite conocer la fundamentación en la que se basa para el desarrollo de la propuesta curricular y las bases para su implementación.

2.3 Referente conceptual

La elaboración de una propuesta curricular se fundamenta en diferentes teorías, autores y corrientes que le den soporte. Este apartado hace referencia a los posicionamientos que dan las bases para la propuesta curricular en curso. Los referentes conceptuales que se enfatizan son: educación, el currículo y sus diferentes áreas, la CF en Inglés y el juego como herramienta de apoyo.

2.3.1 Educación

A través de los años, la educación ha sido fundamental para el desarrollo de los seres humanos. En esta línea, Giuseppe (1985) conceptualiza la educación como:

Un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso social, todo esto de acuerdo con la realidad de cada uno (p. 19).

A partir de lo expuesto, se puede considerar la educación como un proceso integral que considera las particularidades de cada persona y que tiene como fin el desarrollo de seres en la sociedad, conscientes y capaces de analizar y tomar sus propias decisiones. Ahora bien, al tratarse de un proceso en constante transformación es importante hacer referencia a la educación en el contexto más reciente que representó y representa diferentes desafíos y limitaciones: la educación en el contexto de la pandemia COVID 19.

2.3.1.1 Educación frente a la pandemia.

El contexto de pandemia durante los años 2020, 2021 y 2022 implicó una serie de transformaciones en el sistema educativo que propiciaron el desarrollo de herramientas digitales para llevar las clases a la modalidad virtual. Del mismo modo, la apertura hacia el teletrabajo y el paso de un modo presencial a uno virtual o a distancia permite un acercamiento a la realidad que se vive en los hogares de los estudiantes, docentes, y al contexto que enfrenta la educación en tiempo de pandemia.

Cabe destacar que ese proceso hacia la virtualidad y la educación digital implicaron muchas limitaciones. Además, aumentó la brecha de desigualdad en el acceso a la educación, por tanto, no fueron las mismas condiciones para todos, generando que algunos estudiantes no logran adquirir los aprendizajes necesarios, de acuerdo con el nivel que se esperaba. De acuerdo con Reimers

(2021), si bien en algunos países, como en el caso de Costa Rica, se hicieron esfuerzos por parte de las y los docentes para continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de las plataformas digitales; “...las alternativas digitales creadas durante la pandemia fueron en gran parte improvisadas; no fueron el resultado de una planificación y un diseño cuidadosos y, hasta la fecha, han sido poco documentadas o estudiadas” (p.4).

Por esta razón, se considera relevante apostar por el desarrollo de un currículo que vaya de acuerdo con las necesidades educativas de la población estudiantil, que permita conocer su realidad para lograr la implementación de modelos educativos que satisfagan las necesidades del estudiantado en situaciones particulares. Un ejemplo de ello, es la implementación de la educación híbrida, es decir que combina la modalidad presencial con el aprendizaje en línea.

Según Reimers (2021), para enfrentar el proceso educativo tras la pandemia y la pérdida de aprendizaje que pudo desarrollarse en algunos casos, es importante en primer lugar “evaluar el funcionamiento del sistema educativo”, es decir analizar cuáles fueron las limitaciones de aprendizaje para cada caso; en segundo lugar, “desarrollar una estrategia a nivel de la escuela o del sistema para enseñar durante la fase aguda de la pandemia o para recuperarse de ella”. Esto implica que las personas docentes evalúen las habilidades y conocimientos de sus estudiantes, para implementar un currículo adecuado al contexto y la realidad social que se presente.

En tercer lugar, Reimers (2021) recalca la importancia de “comprometerse con los alumnos”, ello implica docentes conscientes de las realidades sociales que enfrenta el estudiantado. En cuarto lugar, señala la necesidad de “desarrollar una plataforma educativa que integre la educación presencial con la enseñanza remota y que permita la personalización y la diferenciación”, se recalca la búsqueda de alternativas educativas para combinar la parte presencial con el aprendizaje a distancia. Y, finalmente, en el quinto lugar, hace referencia a la necesidad de “re-priorizar el plan de estudios, basarlo en el desarrollo de competencias y en la educación integral del niño”, es decir, generar un currículo pensado realmente en

las competencias necesarias para que el estudiantado logre adquirir habilidades y destrezas, incluyendo las herramientas tecnológicas para un desarrollo integral. (Reimers, 2021, p.22)

2.3.2 Currículo

La concreción de la propuesta que se viene exponiendo encuentra su fundamento en la noción de currículo. La concepción del currículo ha tenido varias definiciones, hay posicionamientos referentes a que el plan de estudio es igual al currículo y se llega a considerar como el instrumento mediador para seleccionar, organizar y ordenar todos los aspectos de una profesión para los fines de enseñanza. Sin embargo, el currículo es más que un plan o un programa de estudios, incluye una serie de elementos que contribuyen a fundamentar su estructura como lo son los contenidos de aprendizaje, las actividades, la metodología, los criterios de acreditación de un curso, las experiencias de aprendizaje y todas aquellas circunstancias que resultan de esta interacción entre el profesor, el estudiante y los contenidos. (Paz 2012)

El currículo es visto como el producto de un grupo de personas que enfrentan una serie de decisiones políticas, técnicas y económicas guiadas y limitadas por su propio sistema de creencias personales (Posner, 2005). El currículo es un ámbito muy amplio donde los diferentes posicionamientos políticos, económicos, sociales, laborales, personales son vitales para su desarrollo e implementación, ya que su elaboración se basa en responder a las necesidades de una sociedad para fomentar su crecimiento. Adicionalmente, no solo se debe considerar esta primera parte de elaboración del currículo, también es vital su implementación, su evaluación, y la determinación de los logros alcanzados para realizar las mejoras necesarias.

El currículo es un proceso en el cual se integran diferentes aspectos educativos como lo son los procesos de enseñanza y aprendizaje, los perfiles del docente y del estudiante, la participación de los padres de familia y la comunidad, la metodología de enseñanza, la puesta en práctica de los planes de estudio, la

evaluación, los fundamentos educativos, el contexto, los recursos, las necesidades de la comunidad, entre otros. Todo esto con el fin de lograr una educación que responda a la situación actual de la sociedad y que busque el desarrollo académico, profesional y emocional de los participantes. El currículo abarca todas las experiencias, los recursos, los contextos y elementos que involucran los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para esta investigación, el concepto de currículo empleado hace referencia a la incorporación de varios aspectos, donde se tomen en cuenta los planes de estudio, el contexto en el que se aplica, la metodología de aprendizaje, el rol del estudiantado y el del docente. Esto debido a que su conceptualización es más amplia, incorpora más elementos para su estudio y toma en cuenta la práctica educativa, la cual está muy relacionada con la presente investigación. Por otra parte, el currículo se puede presentar en varios tipos, los cuales se estudian a continuación.

Tipo de currículo

El currículo se puede implementar de varias maneras, los diferentes tipos de currículo, según Posner (2005), son; currículo oficial (es el descrito en los documentos formales), currículo operativo (el que materializa las prácticas y los exámenes de la enseñanza reales), currículo oculto (sus normas y valores no son abiertamente reconocidos por docentes o funcionarios escolares), currículo nulo (la materia que no se enseña), y currículo adicional (experiencias planeadas fuera del currículo formal).

Para la presente investigación se trabaja con el tipo de currículo operativo, el cual se refiere a lo que el profesor realmente enseña y cómo se comunica con el estudiante. Está compuesto por dos aspectos: el primero es el contenido incluido y el énfasis que le da el profesor en clase y el segundo se refiere a los resultados del aprendizaje o los estándares que son responsabilidad de las personas estudiantes. En este tipo de currículo el profesorado tiende a interpretarlo según sus conocimientos, creencias y actitudes (Posner 2004). Se decide trabajar con

este tipo de currículo ya que la investigación gira en torno a cómo el personal docente enseña la CF durante el desarrollo de las clases de Inglés en tercer grado, aspecto que se relaciona más con la práctica educativa.

También se considera relevante para esta investigación el currículo tipo adicional, en vista de que hace referencia a las experiencias fuera de las materias escolares y se caracteriza por su capacidad de respuesta a los intereses de los estudiantes. Además, considera las lecciones acerca de las competencias, el juego limpio, y la participación en equipo que se aprenden en el campo del juego (Posner 2004). Este tipo de currículo aporta para la investigación ya que permite ver al aprendiz como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se toma en cuenta como sujeto activo, debido a que se incorporan sus intereses por el juego, lo que propicia el logro de un aprendizaje significativo y de manera interactiva.

Una vez expuesta la conceptualización y detallado el tipo de currículo designado para la presente investigación, se procede a realizar la planificación curricular.

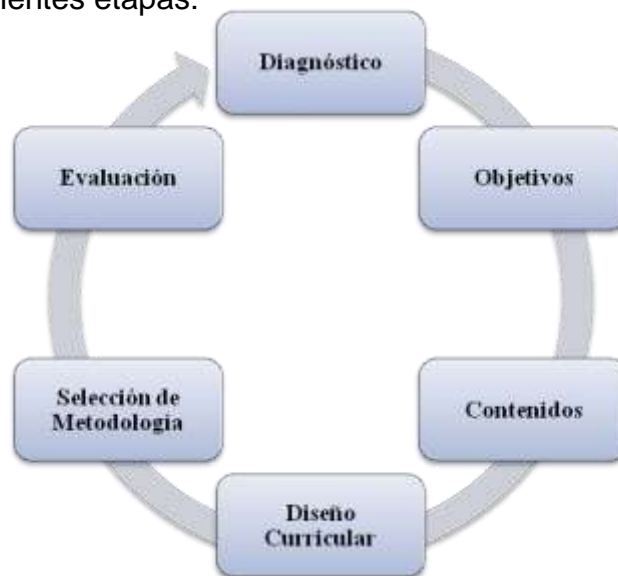
Planificación curricular

La planificación curricular es indispensable para la implementación del currículo. De acuerdo con Hurtado (2020), esta es considerada como el plan que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del centro educativo, es decir, es el elemento fundamental en el proceso de toma de decisiones del docente, para el accionar de enseñanza y aprendizaje dentro del aula. El mismo Hurtado (2020) menciona que debe tener como base las necesidades educativas, esto con el fin de que la planificación responde a realidades de la sociedad.

Aunado a lo anterior, Sánchez (2019) señala que para una adecuada planificación curricular es necesario contemplar el contexto socioeconómico y académico, por tanto, está orientada a garantizar mejores resultados en la población estudiantil. Además, Bolaños y Molina (1990) señalan que la planificación curricular debe poseer las siguientes características; “concebirse

como un proceso integral; ser participativo, visualizarse como un proceso permanente; ser flexible” (p. 110).

De esta manera, la planificación curricular debe realizarse de manera participativa, articulando lo estipulado dentro del currículo nacional y organizando las diferentes fases para el logro de los objetivos. En esta línea, Hurtado (2019) señala las siguientes etapas:



Fuente: Elaboración propia.

La planificación curricular presenta diferentes etapas, para el caso del presente trabajo se enfatiza en la de diseño curricular, la cual se expone a continuación.

Diseño curricular

El diseño curricular consiste en la sistematización de cómo se van a planear, desarrollar, fundamentar, aplicar y evaluar los procesos educativos. El diseño curricular es un proceso cuyo resultado es el documento que reúne un conjunto de elementos necesarios para lograr cierta formación en una institución, en este caso el currículo (Aranda, 2005). El diseño curricular ofrece una ruta a seguir para el logro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, visualizando las acciones y los recursos educativos.

En este sentido, Rodríguez (2018) hace referencia al diseño curricular de la siguiente manera:

Para llevar a cabo el diseño de un currículo se requiere un riguroso análisis de necesidades, del contexto y de todo aquello que permita dar información sobre los micro-procesos adecuados en su desarrollo. El diseño curricular precisa de una gran cantidad de aspectos a considerar, ya sean cognitivos, psicológicos, pedagógicos, políticos, entre otros, pues tiene que encajar con las exigencias de estudiantes, docentes y todos los actores que resulten implicados en él y su carácter debe ser integrador. (pp. 51-52)

El diseño curricular es un proceso en el que se involucra el análisis de diferentes elementos, componentes, fundamentos, recursos, entre otros y cuyo propósito es dar respuestas a las necesidades de la sociedad. Es relevante determinar el desempeño que tiene el personal docente, las personas estudiantes, la población que está involucrada en los procesos educativos, los recursos con los que se cuentan, todo esto permite tener claridad y una ruta a seguir para aplicarlo con mayor éxito. Aquí radica la importancia de un buen diseño curricular, el cual se determina por el nivel curricular, el cual se expone a continuación.

Nivel curricular- micro

El nivel curricular hace referencia a la concreción del currículo, este puede ser maso (a nivel nacional), meso (a nivel institucional) y micro (a nivel del aula). El nivel empleado para esta investigación es micro ya que se determinan los objetivos didácticos, contenidos, actividades de desarrollo, actividades de evaluación y metodología de cada área que se materializa en el aula, y en él se confeccionan los planes anuales, unidades didácticas y los planes de clases (Fernández, 2015). La propuesta curricular consiste en un recurso para ser implementado en el desarrollo de las clases, específicamente en el tema de CF.

Fundamentos curriculares

Los fundamentos curriculares son las bases en las cuales se sustentan el currículo, es el cómo se realiza las prácticas educativas. Para la presente investigación se toma en cuenta los siguientes fundamentos:

-Fundamento filosófico

La filosofía “estudia las regularidades esenciales de la universalidad de interrelaciones del ser humano con el mundo objetivo y subjetivo, tanto natural como social y mental, integrando así el fenómeno educativo a su campo de análisis de la actividad humana en su conjunto” (Morales, Reza, Galindo, y Rizzo, 2019, p. 117). Su aporte en el campo educativo se relaciona con el tipo de ser humano y de sociedad que se espera alcanzar (Molina, 2014).

Para el presente estudio, el fundamento filosófico permite determinar cuál es el papel del estudiantado, en esta ocasión se pretende formar estudiantes capaces de adquirir competencias para la implementación del Inglés en la cotidianidad, y no solo adquirirlas, sino también tener habilidades para la vida que le permitan ser una persona activa en la sociedad, capaz de trabajar en equipo, utilizar los recursos tecnológicos y ser consciente del medio ambiente.

-Fundamento psicológico

En este apartado se toma en consideración la persona estudiante y sus características, según sus edades, nivel de aprendizaje, condición de cada individuo y sus necesidades. Con esto se brinda sustento para responder a preguntas como: “¿Cuándo aprender?, ¿qué es posible de aprender en cada momento?, ¿cómo aprenderlo?” (Molina 2016, p. 71).

Tal y como señala Molina (2014) la psicología permite plantear objetivos, seleccionar contenidos y secuenciarlos, así como diseñar secuencias de aprendizaje acordes con cada etapa del desarrollo y cada estilo de aprendizaje. Además, “aporta información relativa a factores y procesos que intervienen en el

desarrollo psíquico y en el crecimiento personal del alumno” (p.33). Esta información permite que las actividades que se realicen en los salones de clases sean planeadas y adaptadas al nivel evolutivo de cada estudiante.

Para la presente investigación, se pretende reforzar el tema de la CF en estudiantes de tercer grado. Se trabaja con esta población debido a que en este grado el estudiantado tiene las capacidades para reconocer palabras, sílabas, y fonemas. Del mismo modo, son capaces de segmentar, unir letras y realizar combinaciones entre ellas.

Se pretende que la persona estudiante logre los diferentes niveles de la CF por medio de la aplicación de juegos que sería capaz de ejecutar en forma grupal, de desarrollar una buena relación con los demás, de crear juegos para su estudio, de realizar su propia evaluación y de emplear material reciclado o reusado para el estudio en su cotidianidad.

-Fundamento sociológico

La sociología ofrece estudios sobre el comportamiento del ser humano en la sociedad y se relaciona con la educación ya que es un centro de formación y responde a las necesidades y condiciones de la población. “La sociología, como ciencia que estudia la sociedad y sus instituciones, tiene un aporte muy significativo que dar al proceso curricular en cuanto este constituye el proceso de concreción de las intencionalidades y expectativas educativas que plantea la sociedad” (Molina, 2014, p.72).

Para esta propuesta curricular, la relación entre la sociedad y el centro educativo se concreta en la necesidad de dar respuestas a cómo la escuela puede brindar soluciones educativas a la situación presentada en la sociedad. Esto se relaciona específicamente con los aportes curriculares para fomentar el Inglés en la cotidianidad, brindando de este modo mayores posibilidades educativas, laborales y personales.

Del mismo modo, se busca promover competencias y habilidades para que la persona estudiante sea creativa e innovadora, pueda trabajar en equipo, proteja el medio ambiente y sea capaz de usar la tecnología como recurso didáctico. Además, esto permite formar personas activas en la sociedad, capaces de adaptarse a nuevas situaciones y conservadoras de su entorno.

Rol del estudiante y del docente

-Rol del estudiante

De acuerdo con el MEP (2016), se considera a la persona estudiante como un sujeto activo y constructor de su conocimiento. Para el I Ciclo, el MEP señala que el perfil del estudiantado debe generarse a través del aprendizaje y la adquisición de habilidades tales como conocimiento declarativo, sociocultural y la conciencia intercultural; la cual, se desarrolla a medida que va aprendiendo el idioma. Además, destaca las competencias comunicativas, las cuales les permiten interactuar en el idioma en estudio. Dentro de estas competencias, enfatiza en la “competencia lingüística (aprender a conocer)”, promoviendo la parte de fonética, de la cual es muy relevante para esta propuesta porque incluye el tema de CF.

Para la presente investigación, se toma en cuenta el papel de la persona estudiante como sujeto activo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se pretende que sea capaz de conocer y utilizar los recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma responsable. Y que del mismo modo, pueda crear juegos para su propio estudio con material que tenga a su disposición, que pueda determinar su evaluación con la guía del docente, que tenga conciencia de proteger el medio creando recursos educativos con material reutilizable, que logren relacionarse con los demás de forma asertiva durante el juego.

-Rol del docente

Según Rodríguez (2020), los roles y responsabilidades del docente se pueden agrupar en cuatro categorías: pedagógica, social, administrativa y técnica. Seguidamente se detalla esta propuesta:

- En lo pedagógico: el tutor es un facilitador que contribuye con el conocimiento especializado, focaliza la discusión en puntos críticos, hace las preguntas y responde a las contribuciones de los participantes, le da coherencia a la discusión, sintetiza los puntos destacando los temas emergentes.
- En lo social: necesita habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje. .
- En lo administrativo: conocer el software para poder generar subconferencias, grupos de trabajos y poder mover o borrar mensajes de la conferencia.
- En el aspecto técnico: debe garantizar que los participantes se sientan cómodos con el software y si es necesario apoyarlos. (Rodríguez, 2020. p.31)

Para la presente investigación, el rol del docente será concebido como el de facilitador, desde donde se guía la labor educativa, brindando espacios de colaboración y para el conocimiento de herramientas digitales, específicamente en la parte virtual. Es la persona encargada de guiar, motivar y propiciar espacios adecuados para que los estudiantes logren adquirir los conocimientos y habilidades necesarias según sus capacidades.

Evaluación

La evaluación permite conocer el estado de una situación o persona, incluye procesos para recolectar información, tomar decisiones y realizar mejoras.

La evaluación puede ser conceptualizada como un proceso mediante el cual se recoge, analiza e interpreta información relativa a una determinada actividad, con el objeto de emitir juicios y facilitar la toma de decisiones en términos de ajustes temáticos, reorientación de objetivos, reformulación de perfiles, selección y reorganización de recursos, entre otros temas (Roldán, 2005, p.114).

Por otra parte, Guzmán (2012) hace referencia a algunas de las funciones de la evaluación, a saber: “diagnosticar fortalezas y debilidades, facilitar la toma de decisiones futuras, promover la retrocomunicación al sistema instruccional y proveer indicadores operativos” (p.67). En general, la evaluación busca conocer la situación actual de lo que se estudia para que a partir de la información obtenida se busquen soluciones viables y se realice las mejoras necesarias. De acuerdo con Roldán (2005) la evaluación debe ser un proceso integral, que comprenda teoría y práctica, así como aspectos axiológicos. La evaluación permite evidenciar los resultados para las mejoras necesarias y para la toma de decisiones.

Los procesos evaluativos son necesarios para buscar el mejoramiento en el desempeño educativo. Estos procesos deben cumplir con ciertos requerimientos, en procura de que los resultados sean los más acordes para responder a las necesidades educativas. Fernández (2015) recalca la importancia de entender la evaluación como un proceso; para que sea un proceso confiable, se debe asegurar una validez objetiva, que considere tanto el proceso como el resultado, de tal forma que se logre calificar un resultado cualitativa y cuantitativamente.

Enfoque curricular

El enfoque curricular determina la ruta que sigue el currículo, se fundamenta en la teoría para identificar los elementos curriculares que se aplican durante el proceso educativo. Para este caso, se enfatiza en el enfoque por competencias, para el cual Garragori (2007) señala que el currículo basado en competencia tiene que ver con la toma de conciencia de que la educación formal ha sido y sigue siendo demasiado académica, y que prepara insuficientemente a los jóvenes para que puedan vivir una vida más plena para integrarse al mundo del trabajo, así como para que puedan seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida.

De acuerdo con lo anterior, el enfoque por competencias se identifica con ese propósito de la educación orientada al desarrollo de personas que sean socialmente responsables, es decir, busca ir más allá de lo académico, desarrollando herramientas que le permitan al estudiante una mayor comprensión de su realidad y de cómo se integra a la sociedad.

El MEP propone el enfoque por competencias, el cual implica que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas, socioemocionales, actitudinales y domine procedimientos y técnicas de modo que aproveche una variedad de saberes que le permitan protagonismo en el momento de enfrentar la realidad para poder modificarla.

Por su parte, el MEP (2016) sostiene que “la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p.29). El docente debe conocer la importancia de generar situaciones que permitan a los estudiantes desarrollar competencias, ya que ser competente significa estar preparado para comprender la situación que se debe afrontar, tener las habilidades necesarias para el progreso de la sociedad y evaluar las posibilidades que se tiene para resolver problemas de la cotidianidad.

Ahora bien, después de tener claridad en el diseño, los fundamentos, los elementos y enfoque curricular, procede a la gestión curricular, a la cual se hace referencia en el siguiente apartado.

Gestión curricular

Para el logro de una adecuada implementación del currículo, es necesaria una eficaz y eficiente gestión curricular. En el caso del presente estudio, es importante recalcar la importancia de que tanto directores como docentes conozcan cómo está conformado el plan de estudio, para qué se implementa, cuál es su finalidad, cuáles son los métodos para aplicarlo, entre otros. Con este conocimiento se facilita su aplicación en la práctica, de manera que se encamine al logro de los objetivos propuestos.

Con la pandemia por el COVID 19, se han propuesto significativos cambios en la gestión curricular. Entre ellos está la incorporación de las clases virtuales, la combinación entre clases a distancia y presenciales, la incorporación de las guías de trabajo autónomo. Todos estos cambios en la gestión llegaron para garantizar la continuidad del curso lectivo.

Solís y Satya (2020) señalan que, frente a lo vivido con la pandemia, el apoyo que brinda la tecnología es fundamental para replantearse nuevas formas de cómo se puede gestionar el currículo. Con base en esa consideración, se establece el uso de la tecnología como recurso para los procesos educativos, destacando las ventajas que ofrece para ser empleada en momentos como el vivido por el Covid 19.

Seguido del tema del currículo y sus componentes se presenta otro gran tema, el de la CF el cual se detalla a continuación.

2.3.3 Conciencia fonológica

La CF es la habilidad relacionada con la comprensión de los sonidos, su segmentación y combinación. Además, permite el reconocimiento de palabras, sílabas y fonemas, lo que ofrece beneficios para el dominio de los procesos de la lectura, la escritura, el habla y la escucha del idioma. De acuerdo con Gutiérrez y Díez (2018):

La conciencia fonológica es la habilidad metalingüística que permite reflexionar sobre el lenguaje oral y hace referencia a la habilidad para identificar, segmentar o combinar de modo intencional, las unidades subléxicas de las palabras, es decir, las sílabas, las unidades intrasilábicas y los fonemas (p.4).

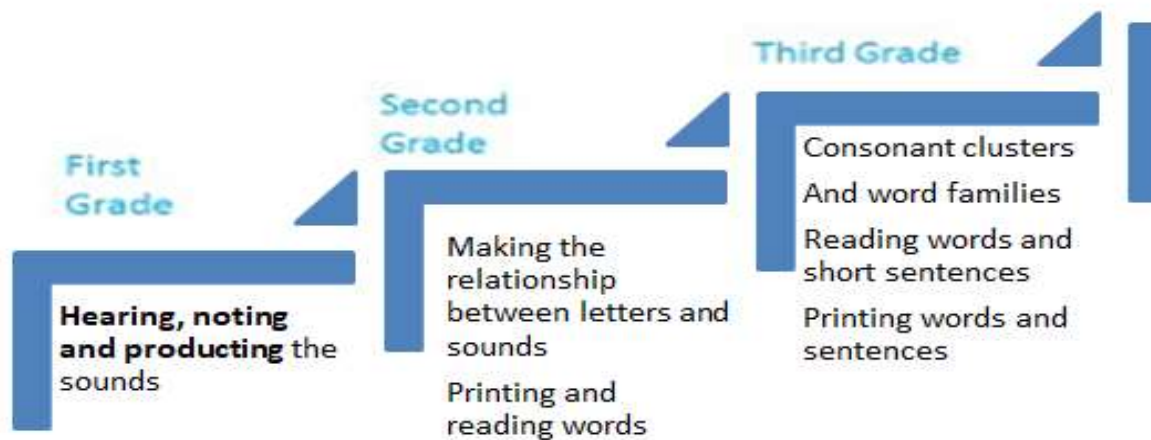
En esta línea, Murillo (2019) coincide con Gutiérrez y Díez (2018) al referirse a la CF como habilidad que permite la producción oral y su dominio. Además, Murillo (2019) señala que esta habilidad es un predictor de éxito para el aprendizaje de la lectura y la escritura en etapas iniciales, pues aquí radica el papel relevante que brinda esta conciencia para los procesos de lectoescritura y su aplicabilidad en los primeros años escolares.

En este sentido, generalmente, la CF está presente durante los primeros años de vida del ser humano, cuando logra establecer relaciones entre los sonidos y su significado, para posteriormente alcanzar el proceso de lectoescritura; lo que implica la integración de una serie de competencias lingüísticas para comprender oraciones. De acuerdo con Araya (2009), si el estudiantado está en la capacidad para analizar y segmentar los componentes del habla, como lo son las palabras, rimas, sílabas, sonidos, fonemas, y de efectuar operaciones complejas con ellos, está asimilando en su interior la CF.

Si bien la CF es un proceso y en algunos casos implica limitaciones para su desarrollo, ya sea por la falta de estimulación en la formación anterior o por alguna situación especial, mayores son las limitaciones que se presentan cuando se

aborda en la enseñanza de la lengua extranjera. Por esta razón, se considera primordial que la CF sea estimulada durante el primer ciclo escolar, con lo que se facilitarían los procesos de enseñanza y aprendizaje en la adquisición de una lengua extranjera.

Ahora bien, como se mencionara, el desarrollo de la CF es fundamental durante el primer ciclo escolar. Con respecto a la enseñanza del Inglés para el primer ciclo, el MEP (2019) propone el desarrollo de las siguientes competencias:



Fuente: Process of teaching phonemic Awareness and Phonics in First Cycle (MEP, 2019, p.18).

La propuesta determina que, para el nivel de estudio de CF en tercer grado, el estudiantado sea capaz de agrupar consonantes y palabras, leer palabras y pequeñas oraciones, y escribir palabras y oraciones. Esto permite tener claridad en las actividades que se proponen para esta investigación, debido a que la propuesta curricular responde a los planes de estudio del MEP.

En síntesis, “la competencia en conciencia fonológica depende de la habilidad para manipular los distintos elementos del lenguaje hablado” (Gutiérrez y Díez, 2018, p.400), permitiendo con ello el desarrollo de habilidades comunicativas. Para adquirir esta competencia, es necesario alcanzar los niveles de CF que se exponen a continuación.

Niveles de conciencia fonológica

La CF se puede distinguir en diferentes niveles, Ramos (2003) propone los siguientes tres niveles:

- **Conciencia léxica:** En la cual se especifican actividades en las que los y las escolares deben diferenciar las palabras y frases: son capaces de discriminar los sonidos que componen las palabras.

-**Conciencia silábica:** Este nivel se refiere a los siguientes aspectos:

- Segmentar las sílabas que componen las palabras
- Identificar sílabas iguales
- Formar nuevas palabras
- Omisión de sílabas.

Conciencia fonémica: Con respecto la conciencia fonémica, esta se implementa paralelamente con la adquisición de la lectoescritura inicial (p. 24).

También, Defior y Serrano (2011) se refiere a la conciencia léxica como la habilidad para identificar las palabras que componen las frases y manipularlas, por ejemplo responder a la pregunta de cuántas palabras hay en una frase dada; a la conciencia silábica como la habilidad para segmentar y manipular las sílabas que componen las palabras, por ejemplo responder a la pregunta de cuántas sílabas hay en una palabra (3 en “castillo”) y, a la conciencia fonémica, como la habilidad para segmentar y manipular las unidades más pequeñas del habla que son los fonemas, por ejemplo responder a la pregunta de cuántos sonidos se escuchan en una palabra (7 en “castillo”). El dominio de estos niveles sigue una secuencia, se empieza de lo general a lo específico, reconociendo las palabras, seguido de sílabas y, finalmente, los fonemas.

En la presente investigación se toman en cuenta los tres niveles de CF propuestos por Ramos (2003), y en los cuales se integran los diferentes procesos que caracterizan a cada uno. Es importante aclarar que el aprendizaje de esta conciencia tiene su particularidad ya que no es lo mismo aplicarla para la lengua madre, que para el dominio de una lengua extranjera. En el siguiente apartado se hará énfasis al caso de su aprendizaje en una lengua extranjera, para una mayor contextualización.

2.3.4 Aprendizaje de una lengua extranjera

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso continuo de formación, que necesita de su constante práctica para el acercamiento al idioma. De acuerdo con Ussa (2011), la adquisición de la lengua es vital para el niño y la adquisición de una lengua extranjera depende de múltiples factores en cuya base está la lengua materna que “contribuye con el desarrollo cognitivo de una nueva lengua” (p.8). De igual forma, la autora sugiere que la enseñanza de una lengua extranjera está sujeta al tipo de aprendizaje que se utilice. Sugiere que dentro de los tipos de aprendizajes están los siguientes:

- Memorístico: En el cual el estudiante repite contenidos sin comprenderlos o generar relaciones entre los mismos.
- Receptivo: El estudiante comprende y reproduce los contenidos, sin generar nuevos aprendizajes.
- Aprendizaje por descubrimiento: El alumno desarrolla sus conceptos en relación con el entorno y sus necesidades cognitivas.
- Aprendizaje significativo: El discente logra relacionar de manera coherente sus aprendizajes previos y nuevos, de manera integral a sus estructuras cognitivas. (Ussa, 2011)

La presente investigación se enfoca en el aprendizaje significativo, específicamente en la aplicación de la CF en Inglés, para lo que se hace indispensable tener claridad en estrategias para la enseñanza de este idioma

como lengua extranjera, principalmente referidas a dominio de las palabras, los sonidos y las letras.

Inglés como lengua extranjera

Ahora bien, respecto a la enseñanza del Inglés, es importante considerar que se hace referencia a una lengua diferente a la lengua materna y que además no se utiliza en la cotidianidad del estudiante. De acuerdo con Beltrán (2017), existe una diferencia entre aprender un nuevo idioma y adquirir un nuevo idioma, ya que todos los estudiantes pueden aprender un nuevo idioma, pero para adquirirlo es necesario que logren utilizarlo al mismo nivel en el que emplean su lengua materna.

El Inglés como lengua franca tiene gran relevancia para la educación, ya que no se trata solo de aprender un idioma, sino también de conocer las costumbres y tradiciones de los países de habla inglesa. Los procesos de enseñanza y aprendizajes de un idioma extranjero tienen su particularidad a la hora de llevarlos a la práctica.

Beltrán (2017) señala dos componentes fundamentales en la enseñanza del Inglés, el rol docente y rol del estudiante. Considera que, en el caso del docente, este debe estar capacitado para utilizar las metodologías necesarias de acuerdo con las necesidades de cada estudiante, mientras que en el estudiante, debe recaer el rol más participativo. El autor también hace referencia a la necesidad de utilizar nuevos métodos de aprendizaje, en los que se utilicen metodologías que coloquen al estudiante como el centro del aprendizaje. Esta propuesta tiene su fundamento en el método comunicativo, el cual:

(...) busca principalmente desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, dentro de las cuales pueden estar situaciones de tipo formal, informal, científica, académica, etc., desarrollando sus destrezas comunicativas con el

uso del idioma Inglés, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase. (Beltrán, 2017, p.3)

El aprendizaje de un idioma extranjero se debe enseñar según su particularidad y brindar estrategias para motivar y fomentar la participación del estudiantado durante el proceso. Por eso, el juego es considerado como estrategia que brinda espacio para el aprendizaje en momentos de disfrute.

2.3.6 Juego

A través de los años, el juego ha sido una actividad fundamental para el desarrollo del ser humano, como un espacio de esparcimiento, pero que, a la vez, permite el desarrollo de múltiples habilidades. De acuerdo con la UNESCO (1980) el juego es vital en la infancia, por tanto, permite un desarrollo óptimo de la persona. Durante muchos años el juego ha sido visto como una actividad recreativa, desarrollado en lugares de relajación y diversión; sin embargo, en los tiempos actuales, el concepto ha adquirido relevancia en los procesos educativos, brindando oportunidades de aprendizaje en ambientes divertidos.

El juego se ha presentado de distintas formas según la época, la sociedad y la realidad vivida en el momento. En la antigüedad, se caracterizaba más el juego físico, la literatura, la música y la recitación; además, el niño era ejercitado durante sus primeros años en juegos educativos para encaminarlo a su perfección como adulto (Arias y Castiblanco, 2015). Con el tiempo, la sociedad y su cultura van cambiando, también los juegos; actualmente existen juegos tecnológicos que son utilizados con mayor frecuencia. “El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes” (Eguía, Contreras, Solano 2012, p.10).

Para este trabajo, se parte de un concepto que concibe al juego como herramienta de aprendizaje. En consonancia con esta idea, Calero (2003) señala que:

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. (p.25)

En el mismo sentido, Mieles, Cerchiaro y Rosero (2020) agregan que, por medio del juego, las personas desarrollan capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales. Además, estimula el interés, el espíritu de observación, agudiza la atención y la memoria convirtiéndose en un camino para la realidad externa, proceso donde los infantes van construyendo y reestructurando el concepto de sí mismos y del contexto que les rodea.

Tipos de juego

Existen diferentes formas de clasificar los juegos, para esta investigación se van a considerar los relacionados con el uso de recursos tecnológicos y el de construcción. Al relacionar los juegos con el uso de la tecnología, se habla de la gamificación en la educación, la cual incluye la incorporación de nuevas tecnologías para aplicar dinámicas, elementos y técnicas de juego, con la finalidad de transferir un mensaje o contenidos mediante actividad lúdica que incentive, motive e implique diversión en el aprendizaje (Anzules, Marcillo, Acebo y Calderón, 2022). Los juegos relacionados con el uso de recursos tecnológicos permiten aprender de forma divertida y, al mismo tiempo, adquirir destrezas en el dominio de esos recursos.

Existen diversas conceptualizaciones de los tipos de juego, dependiendo de la categorización que se utilice, de acuerdo con el espacio en que se realice, quien lo dirija, el tipo de actividades, entre otras. Para la presente investigación, se consideran las cuatro categorías del juego de Piaget e Inhelder (2007); con respecto a los juegos según la edad, estos son: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Este trabajo se enfoca en

los juegos de construcción, debido a que se adecuan a la edad de la población en estudio.

El juego de ejercicio se presenta en el período sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática. Estas acciones inciden sobre contenidos sensoriales y motores, son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. El siguiente juego es el simbólico, aparece alrededor de los dos años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos, por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche, está realizando juego simbólico. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los cinco y los seis años y deja de ser predominante a los siete años, cuando es sustituido por los juegos de reglas (Piaget e Inhelder, 2007).

Es importante señalar que los juegos constructivos permiten crear e innovar, con ellos se propicia que los estudiantes busquen diferentes soluciones para alcanzar un desafío o un logro. El estudiantado disfruta con los juegos constructivos, no sólo son motivadores y divertidos, sino que además proporciona una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática y, asimismo, las cuatro habilidades del idioma (Rubio y Conesa, 2013).

Según lo expuesto, el juego facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que es primordial su utilización dentro de las clases, al aprender jugando se adquieren conocimientos, partiendo del disfrute y la motivación que conlleva al juego. Cabe destacar que, para que el juego cumpla realmente su objetivo como metodología de enseñanza, debe ser orientado y debe cumplir con los objetivos educativos seleccionados. Para esto, la persona docente debe considerar los diferentes tipos de juegos de acuerdo con el aprendizaje que desee alcanzar, las habilidades y destrezas de las personas.

CAPÍTULO III: Metodología

En el siguiente apartado, se expone cómo se configuró la presente investigación y cada uno de los elementos metodológicos que la integran: el enfoque, los participantes, los criterios de inclusión, el lugar donde se recolecta la información, las fases, las técnicas e instrumento, el análisis de la información y los procesos para validar.

3.1 Enfoque

En esta investigación se emplea un enfoque cualitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) este tipo de enfoque presenta una mayor flexibilidad y profundización en los hechos, así como en su interpretación. Además, la investigación cualitativa pretende acercarse al mundo de “ahí fuera” y entender, describir y, en ocasiones, explicar fenómenos sociales “desde el interior” mediante el análisis de las experiencias de los individuos o de los grupos (Bibbs, 2012). De acuerdo con Guardián (2010):

La principal característica de la investigación cualitativa es su interés por captar la realidad, en este caso sociedad, a través de los ojos de las y los sujetos actuantes, esto es a partir de la percepción que ellas y ellos tienen de su propio contexto. Recordemos que la realidad se construye socialmente, es histórica y cambia constantemente (p. 200).

La elección de optar por la vía cualitativa se debe a que este trabajo pretende conocer más de cerca la vivencia de los procesos fonológicos, su aplicabilidad, la metodología aplicado en las clases y la inserción del juego didáctico para fomentar las competencias lingüísticas. Además, se contextualiza en un centro educativo para conocer más de cerca la realidad de la enseñanza, determinada por las experiencias vividas en el aula y la forma de llevar a la práctica los métodos para el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

Asimismo, “la investigación cualitativa se orienta a analizar casos concretos en su particularidad temporal y local y a partir de las expresiones y actividades de las personas en sus contextos locales” (Flick, 2007, p.24). En esta investigación se pretende buscar los métodos para llegar a conocer la realidad educativa de la escuela en estudio, con el fin de dar al personal docente las herramientas para el mejoramiento de la enseñanza del Inglés como idioma extranjero.

También, esta investigación tiene un carácter interpretativo, pues las opiniones, las experiencias y las percepciones de los docentes de Inglés, más las observaciones realizadas, son utilizadas para construir los elementos de una propuesta curricular que mejore la práctica de aula en estudiantes de tercer grado.

Con respecto a los métodos de recolección de datos, son del tipo no estandarizados ni predeterminados completamente. Consisten en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes como emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos; por lo que el interés se centra en las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. Las preguntas son abiertas y recolectan datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, también lo visual cuenta (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Para el presente trabajo, se toman en consideración las observaciones como medio visual para su interpretación, además, entrevista abierta para las docentes y un instrumento para analizar a los planes de las docentes.

En este sentido, se busca conocer más de cerca los procesos relacionados con la enseñanza de la CF del idioma Inglés en tercer grado, específicamente en el caso de la Escuela República de Colombia, procurando evidenciar la realidad educativa a partir de las observaciones en el aula, las experiencias aportadas por las docentes de tercer grado por medio de la entrevista abierta y con el análisis de los planes de las docentes. Con los resultados, se busca proponer una forma de enseñanza a partir del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

3.2 Fuentes de información

Esta investigación empleó como fuentes primarias las escritas presentadas en el cuestionario resuelto aplicado a las docentes e instrumentos para analizar los planes de lecciones de las docentes participantes. Además, se utilizaron otras fuentes secundarias como documentos del MEP, trabajos finales de graduación, artículos, entre otros.

Participantes

Los participantes de la investigación fueron docentes en la enseñanza del Inglés que imparten lecciones a tercer grado en la Escuela República de Colombia, los cuales inicialmente leyeron y completaron el consentimiento informado (Anexo 1). El procedimiento para su selección se realizó atendiendo los siguientes criterios.

Criterios de inclusión

Los criterios de inclusión consistieron en que la persona docente seleccionada debería:

- tener más de un año de laborar en el MEP
- trabajar la conciencia fonológica
- impartir clases en primaria
- atender tercer grado.

El total de participantes fueron dos docentes de Inglés, las cuales laboran con los grupos de tercer grado de la Escuela República de Colombia.

Lugar de recopilación de la información

La información se recolectó en la Escuela República de Colombia, mediante la observación de lecciones de Inglés impartidas en diferentes grupos de tercer grado. Además, se aplicó un cuestionario abierto a las personas docentes de la institución, previo consentimiento informado con las participantes, con el fin de

garantizar la confidencialidad de la información recolectada, para fines solamente de la investigación.

3.3 Fases del trabajo de investigación

El trabajo se realizó por medio de cuatro fases, desarrolladas durante el final del curso lectivo 2021 y primer semestre del 2022. Según Rodríguez, y García (1996) las fases para un proceso de investigación son las siguientes:

La fase preparatoria: se divide en dos grandes etapas: reflexiva y diseño. La parte reflexiva en la investigación cualitativa parte del propio investigador; para esta etapa se considera el acercamiento que tiene el investigador al campo, ya que labora en la institución de estudio. Cabe mencionar que, aunque trabaja ahí, no es participe de la investigación.

En la etapa del diseño, se presenta la planeación y el diseño como tal. Se pretende responder a las siguientes preguntas: a) ¿Qué diseño resultará más adecuado a la formación, y experiencia del investigador?; b) ¿Qué o quién va a ser estudiado?; c) ¿Qué técnicas de investigación se utilizarán para recoger y analizar los datos? d) ¿Desde qué perspectiva, o marco conceptual, van a elaborarse las conclusiones de la investigación?

El trabajo de campo: Está integrado por el acceso al campo y la recogida productiva de datos. En el caso del primero, para el acceso a la información, se procedió mediante un contacto inicial con el centro educativo, en donde se obtuvo el visto bueno de la directora para el desarrollo de la investigación, así como de la aplicación de los instrumentos. Del mismo modo, se les comunicó a las docentes de Inglés sobre su participación en la investigación y se les entregó el consentimiento informado.

Por otro lado, en la recogida productiva de datos, se relaciona con la manera en que se obtiene la información; se inicia con un proceso de recolección de datos que realmente sea útil. En esta fase, se realizó la aplicación de los

instrumentos. Primero se realizaron las observaciones; posteriormente, se realizó el análisis de información basado en los planes de tercer grado del personal docente y, finalmente, se completó el cuestionario abierto por parte de las docentes.

Fase analítica: Una vez que se han recolectado los datos, se procede a realizar la triangulación de la información para proceder con su análisis. En este punto es relevante una reducción de la información y una adecuada manipulación de la misma; se toma en consideración si hay similitudes y diferencia en las respuestas obtenidas de los instrumentos.

Fase informativa: Este proceso culmina con la presentación y difusión de los resultados obtenidos en las fases anteriores. Para esta investigación se desarrolló la propuesta curricular para atender la problemática relacionada con el abordaje de la CF en Inglés en tercer grado de educación primaria.

3.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas para la recolección de información consistieron en: la observación, la entrevista abierta y un instrumento para el análisis de los planes de las docentes.

3.4.1 La observación

Se define como una técnica que “mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia dependiente al método utilizado” (Campos y Martínez 2012, p. 49).

En esta investigación, se realizaron cuatro observaciones a las docentes de Inglés de la Escuela República de Colombia, durante el mes de noviembre de 2021. La información se registró por medio de una guía de observación, en la cual se toman en cuenta el inicio, desarrollo y el cierre de la clase; se determina el tema por tratar y la manera en que se desarrolla. Esta guía de observación se detalla en el apartado de anexos.

3.4.2 Entrevista abierta

La entrevista es un instrumento abierto que permite conversar con el entrevistado de manera más reflexiva. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) las entrevistas pueden ser de tipo estructuradas, semiestructuradas o abiertas. Para el presente trabajo se aplica la entrevista abierta utilizando recursos de la web, específicamente un formulario de Google Forms, con preguntas generales y enfocadas en el currículo, la CF y el juego como estrategia didáctica.

En referencia a este tipo de preguntas, Hernández, Fernández y Baptista (2006), señala que las preguntas generales, “parten de planteamientos globales para dirigirse al tema que interesa al entrevistador” (p.598). Para desarrollar esta investigación, se preguntaron aspectos generales en torno al uso de la CF, los conocimientos que las personas docentes tenían según su experiencia, las actividades aplicadas y la metodología implementada en las clases. En el anexo 2 se presenta las preguntas de las entrevistas abiertas, y en el anexo 3 la validación del instrumento.

3.4.3 Instrumento para el análisis de planes de las docentes

La confección del instrumento para la revisión de los planes de las docentes de Inglés de tercer grado, toma en cuenta el tema de la CF y qué estrategias de enseñanza - aprendizaje incluyen para la aplicabilidad de esta habilidad. El

objetivo primordial de este instrumento es conocer la parte escrita e identificar cómo las docentes plantean el tema de la CF. Además, es importante verificar si las educadoras agregan el tema del juego en los planes, lo cual permite identificar información relevante acerca de cómo planifican las lecciones y qué metodología siguen.

Los resultados obtenidos del análisis de los planes permiten contrastar la información de las entrevistas y las observaciones, así mismo determinar la coherencia entre los instrumentos y técnicas utilizadas. El instrumento brinda el respaldo escrito por parte de las docentes.

3.5 Procedimiento para el análisis de la información

El análisis de la información es una forma de investigación que tiene como objetivo la captación, evaluación, selección y síntesis de los mensajes subyacentes en el contenido de los documentos. De esta manera, ayuda a la toma de decisiones, al cambio en el curso de las acciones y de las estrategias, siendo el instrumento por excelencia de la gestión de la información (Dulzaides y Molina, 2004).

El análisis se aplica a la información consignada en los planes de tercer grado utilizados por las docentes que imparten lecciones durante el curso lectivo 2021, específicamente el plan del mes de noviembre de ese año. Se realiza una comparación entre las observaciones de las clases, las entrevistas y lo que propusieron las docentes por medio de sus planeaciones específicas. Además, considerar el programa del MEP fue clave para identificar cuáles son esos elementos necesarios de contemplar para la implementación de la CF.

Asimismo, lo manifestado por las docentes en las entrevistas aplicadas brindan insumos con respecto a cómo aprecian y enseñan la CF, además de la percepción que tienen sobre el juego en la educación y las adaptaciones

curriculares implementadas producto de la situación presentada por la pandemia. Esta información es contrastada con la obtenida mediante el análisis de las observaciones y del instrumento de análisis de planes docentes.

3.5.1 Procedimiento para validar los datos y establecer categorías

Para validar la información recopilada se utilizó la técnica de la triangulación, a la cual, Benavides y Restrepo (2005) se refieren en los siguientes términos:

La triangulación es vista también como un procedimiento que disminuye la posibilidad de malos entendidos, al producir información redundante durante la recolección de datos que esclarece de esta manera significados y verifica la repetibilidad de una observación. También es útil para identificar las diversas formas como un fenómeno se puede estar observando (3). De esta forma, la triangulación no sólo sirve para validar la información, sino que se utiliza para ampliar y profundizar su comprensión (p.4).

Para este trabajo, la triangulación fue fundamental para contrastar la información obtenida del cuestionario, con la de los planes de las docentes, las observaciones y lo que establece el programa del MEP. Esto permitió validar la información y obtener resultados más objetivos.

Se procede con un análisis de categorías considerando la información obtenida de las respuestas de las docentes, de la teoría y de lo que se pretende lograr con la propuesta curricular. Para este análisis se toman en cuenta las siguientes categorías:

Categorías	Subcategorías
Categoría 1. Concepción sobre la conciencia fonológica.	1.1 Definición. 1.2 Beneficios de su adquisición.
Categoría 2. Enseñanza del tema conciencia fonológica.	2.1 Tiempo invertido en la enseñanza. 2.2 Método de enseñanza empleado. 2.3 Actividades más eficaces. 2.4 Percepción sobre el juego como estrategia. 2.5 Juegos empleados en la enseñanza de CF.
Categoría 3. Implementación de la conciencia fonológica.	3.1 Propuesta del MEP. 3.2 Capacitación recibida. 3.3 Destrezas y conocimientos esperados en Inglés por parte de las personas estudiantes.

Cabe mencionar que, aparte del cuadro de categorías, se analizan los resultados del análisis de los planeamientos y de las observaciones realizadas, con el fin de buscar concordancia en la información para, posteriormente, tener los insumos necesarios para definir la propuesta curricular.

3.6 Alcances y limitaciones de la elección metodológica

La presente investigación tiene como **alcance** los siguientes puntos:

- Analizar el tema la CF en el aprendizaje de un idioma extranjero, en este caso, el Inglés.
- Se puede contextualizar a otras instituciones públicas, ya que se aplica el mismo plan de estudio.
- Brindar insumos para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la adquisición de un idioma extranjero.
- Reconocer la relevancia del juego en la educación, como estrategia de enseñanza y aprendizaje para incorporarla en el desarrollo de la CF.

Las principales **limitaciones** que se presentaron a la elección metodológica:

- La institución seleccionada solo disponía de tres docentes en el nivel educativo elegido, de las cuales participaron dos en vista de que una era la investigadora. Este hecho da la percepción de pocos participantes en la investigación. Por eso, para futuras investigaciones se pueden contemplar más centros educativos y más docentes.
- La situación derivada por el Covid-19 ocasionó varias dificultades, entre ellas la imposibilidad de desarrollar más observaciones. Por eso se es consciente de que más oportunidad de observar clases, hubiese contribuido a obtener más información para contrastar.
- Otra situación vinculada con la pandemia fue que en las observaciones no se contara con la totalidad del grupo; aproximadamente, la participación de estudiantes era de siete a diez niños y niñas por grupo.

CAPÍTULO IV: Análisis de resultados

Los datos obtenidos mediante los instrumentos empleados permiten pasar a la siguiente etapa de la investigación que consiste en el análisis. En este caso se abordará en dos apartados de estudio: uno **la funcionalidad de la CF** y el otro el **juego en la enseñanza del Inglés**. Además, para ampliar el análisis de resultados se expone un cuadro donde se presentan detalladamente las respuestas de las docentes, la discusión con aspectos teóricos y los elementos que se presentarán en la propuesta curricular.

4.1 Funcionalidad de la conciencia fonológica

La funcionalidad de la CF se determina, en primer lugar, por su **concepción**. En este sentido, las docentes mostraron claridad en el concepto, se refirieron a él como la habilidad para manipular los sonidos, el reconocimiento de palabras, sílabas y fonemas. Esta percepción acerca del concepto concuerda con la concepción de Gómez (2007) quien señala que “es la capacidad para analizar y segmentar los componentes del habla (palabras, rimas, sílabas, sonidos, fonemas), y de efectuar operaciones complejas sobre ellos” (p.573).

Este hallazgo evidencia que las docentes tienen claridad acerca del significado de la CF, mencionan los componentes del habla como las palabras, rimas, sonidos entre otros, los cuales son relevantes para llevar un orden en su adquisición. El manejo del concepto de CF es necesario como punto de partida para su desempeño y su puesta en práctica en las clases, ya que si no se conocen su significado y sus aportes, muy difícilmente tendrá una adecuada aplicabilidad.

En cuanto a los **beneficios de la conciencia fonológica**, las docentes expusieron que “permite tener una mejor comprensión oral y auditiva, en primera instancia, y es la base para una mejor comprensión lectora y escrita.” (D1). Además, que “contribuye con el aprendizaje de la lectura” (D2). Como se puede detallar, para una docente los beneficios están en la parte de lectoescritura (D2),

algo similar piensa la D1, quien además incluye beneficios en las habilidades orales, de escucha, de lectura y de escritura.

Al comparar los aspectos señalados por las docentes participantes con la teoría estudiada, aparecen coincidencias con lo expuesto por Murillo (2019), quien señala que los beneficios de la CF presentes en la oralidad son un predictor para la lectura y escritura.

Ahora bien, respecto a las observaciones realizadas durante la clase, se constató la presencia de actividades de dictado de los dos tipos de sonidos explicados y, al finalizar la clase, las personas estudiantes mencionaban palabras aprendidas con el sonido que la docente les solicitaba. Aquí se logra apreciar cómo esta práctica de CF promueve las habilidades de escucha, ya que se tiene que estar atento a la palabra que se menciona, para luego escribirla. Del mismo modo, aparte de la escritura, también se trabaja la parte oral, ya que se solicita que el infante hable. En estas observaciones se ven plasmadas las habilidades que se fomentan mediante la conciencia fonológica.

Por otro lado, en relación con el **método de enseñanza para la CF**, una docente lo visualiza como “el uso de juegos o dinámicas grupales que motiven a los estudiantes a utilizar el idioma como medio para participar en clases, intercambiar conocimientos e interactuar con sus compañeros” (D1). Adicionalmente, otra docente hace referencia a los “juegos de memoria, rimas, videos, bingos, canciones” (D2). Con respecto a la información de los planes mensuales de las docentes, se identifica su coincidencia en la parte de utilizar videos durante la clase. Además, también en los planes se evidencia la incorporación de poemas, el asocie de palabras con los dibujos, lectura y subrayado de palabras, unión y escritura de palabras y actividades de completar oraciones.

Se llega a la conclusión de que, según lo revelado en las técnicas e instrumentos, no existe un método específico para la enseñanza de la CF. Durante las clases que se imparte este tema, se incorporan actividades como videos,

dictados, canciones, rimas, entre otras, como forma de mostrar técnicas específicas de su aplicación; pero no un método en el que se presente una secuencia de contenidos y actividades.

El abordaje metodológico de la CF se realiza a partir de la secuencia de los niveles, de lo simple a lo complejo (Murillo, 2019). Adicional a la secuencia que se debe seguir, se pueden realizar ejercicios donde se asocien frases con imágenes, se ilustren palabras, se combinen sílabas y palabras para crear nuevas palabras y oraciones y buscar la relación entre grafema y fonema; todo esto permite del mismo modo evaluar la CF (MEP Programa de Español I grado, 2013).

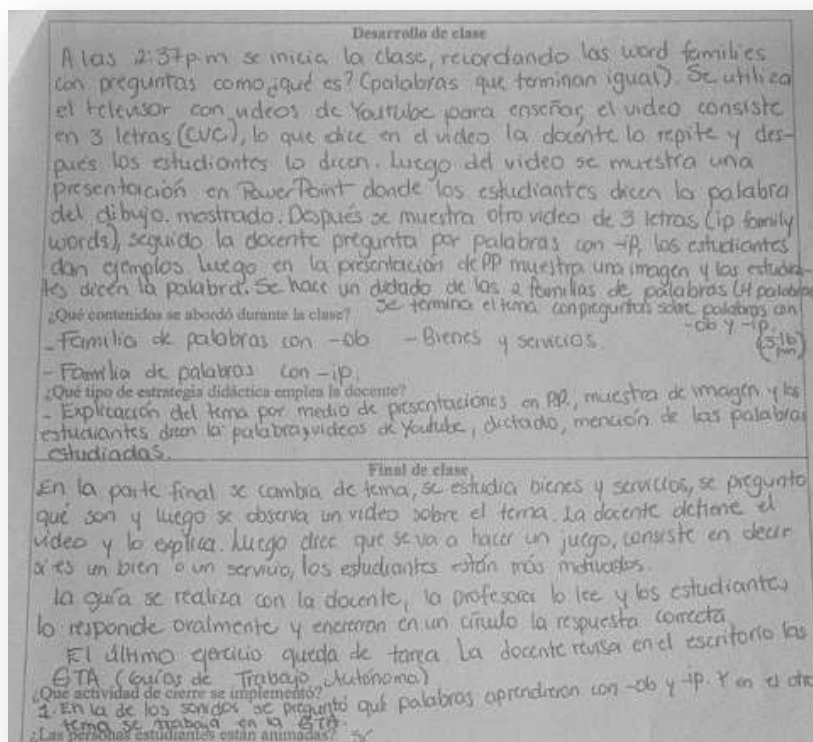
En la misma línea, las participantes mencionan que para las clases virtuales se fomenta “el uso de herramientas tecnológicas interactivas que permiten a los estudiantes practicar el idioma de forma dinámica e incrementa el deseo de participar durante las clases” (D1); de igual forma, se hace referencia a los “videos, ejercicios de repetición de sonidos, juegos de identificación de sonidos seleccionando imágenes” (D2).

Dentro de las observaciones se logra visualizar la incorporación de videos del sonido *-ip*. Posteriormente, la docente pregunta por palabras que llevan ese sonido y el estudiantado da ejemplos; consecuentemente en la presentación se muestran imágenes y los educandos las mencionan. Para la parte final de la clase, la docente realiza un dictado y finaliza con preguntas de palabras con el sonido de *-ip* y *-op*. Cabe mencionar que solamente esta es la observación en la que se trabaja con la CF, ya que, por la particularidad de las clases en pandemia, el grupo se dividió en dos partes y se repetía la misma lección.

Por último indicar que, según las entrevistas realizadas, se concluye que la metodología se caracteriza por el empleo de juegos, presentación en el proyector, videos de *YouTube*, presentación de imágenes, mención de palabras y dictado. Mientras que, en los planes revisados, se enfatiza la escritura de palabras, dictado, asocie de imagen con palabra, trabalenguas, poemas, identificación de sonidos, canciones en *YouTube* y completar oraciones.

Asimismo, la información consignada en las entrevistas tiene relación con la obtenida en las observaciones, ya que se visualiza el trabajo con videos de *YouTube* al iniciar la lección; primero con el *-ob*, luego se proyecta una presentación de *Power Point*, para que las personas estudiantes pronuncien la palabra de acuerdo con el dibujo. Del mismo modo, al contrastar la información obtenida de las entrevistas y las observaciones con el análisis de los planes, se encuentra concordancia en actividades para el uso de la CF, pero no se visualiza una metodología determinada.

A continuación se presenta un extracto de la observación documentada en un registro para la toma de notas.



La incorporación de recursos tecnológicos en el proceso educativo tiene como ventaja el uso de herramientas para integrarse al mundo, propiciando la apropiación de las tecnologías digitales. Además, facilita su uso, ya que si se cuenta con los recursos necesarios, se puede tener acceso desde diferentes lugares y a la hora que dispongan. Adicionalmente, al ser un recurso de la

actualidad propicia el interés por el estudiantado motivándolo a su utilización. Estas ventajas pueden brindar un gran aporte a la incorporación de la CF en la cotidianidad, ya que posibilitan el aprendizaje en esta área.

Sin duda, el empleo de recursos digitales brinda beneficios en los procesos educativos, pero del mismo modo, presenta retos a los que se pueden enfrentar los estudiantes, docentes y familiares. Algunas personas no cuentan con los recursos digitales ni el acceso a internet, situación que los ubica en desventaja en comparación con los que sí poseen esos recursos. Otro reto importante es saber qué información buscar en la web, saber si es confiable y veraz para el estudio.

A manera de conclusión, es importante rescatar que se utilizan recursos tecnológicos, sin embargo, no se logra relacionar su empleo con el desarrollo de los juegos para la enseñanza de la CF. Por el empleo de los juegos, se deduce que sí existe un acercamiento al tema de CF, ya que se conocen y utilizan actividades con ese fin. En síntesis, el proceso de enseñanza y aprendizaje puede ser mejorado con la inclusión del juego y el uso de la tecnología en el desarrollo de la clase.

4.2 El juego en la enseñanza del Inglés

El juego como recurso educativo tiene gran relevancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, más cuando se trata de aprender un idioma extranjero. En este apartado, se analizan las respuestas relacionadas con el juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje de la CF en Inglés.

Las docentes se refieren al juego como “una manera mediante la cual los estudiantes aprenden sin sentirse preocupados por el proceso” (D2). Del mismo modo, se menciona que “definitivamente es una forma de motivar a los estudiantes a adquirir conocimientos y salir de la rutina” (D1), lo cual permite un disfrute en los procesos educativos promoviendo la motivación y el uso del idioma.

Según la teoría, el juego desarrolla capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; mediante él las personas estimulan el interés, el espíritu de observación, y agudiza la atención y la memoria. (Mieles, Cerchiaro y

Rosero, 2020). Lo expresado por las docentes se relaciona con lo expuesto en la cita, ya que concuerdan en que el juego fomenta el interés y la motivación del estudiantado.

Según lo manifestado en la entrevista abierta, el **juego** como recurso de estrategia educativa está presente en la memoria, rimas, videos, bingos, canciones. Por otra parte, una docente, (D1), se refiere a la tecnológica como insumo para fomentar la participación en clases. Con respecto a las observaciones, se puede visualizar el empleo de actividades de juego, sin embargo, es importante aclarar que estas estrategias lúdicas fueron utilizadas en otros temas distintos al de la CF. Esto debido a que, de las cuatro observaciones, solamente en una se evidencia la aplicación de esta habilidad y fue en esta observación donde no se visualizó la utilización del juego, debido a que, por la situación de pandemia, se trabaja con la mitad del grupo cada quince días, por lo cual el desarrollo de los temas ha invertido más tiempo.

Por otro lado, en los planes de las docentes están incluidas las siguientes actividades: cantar, escuchar y escribir las palabras, colorear las imágenes con el sonido estudiado, unir y escribir palabras, escribir nombre según el dibujo, leer un poema, subrayar palabras, asociar la imagen con palabra, identificar sonidos en el texto, completar oraciones con palabras de la caja, encerrar la imagen correcta, leer un trabalenguas (D1). Del mismo modo, el planeamiento de la otra docente incluye: escuchar canciones, ver vídeos de *Youtube* (al iniciar la clases), asociar palabras con imagen, escribir la palabra de acuerdo con la imagen, dictar palabras, reconocer sonidos, mencionar palabras según los sonidos estudiados, decir trabalenguas, ordenar las letras de acuerdo con la palabra (D2).

El planeamiento docente incluye algunos juegos, como juegos lingüísticos relacionados con los trabalenguas y poemas. Aunque algunas actividades no corresponden específicamente a juegos para el desarrollo de la CF, estos se pueden adaptar y así lograr estrategias más lúdicas.

Seguidamente, al analizar **las actividades eficaces** para la aplicación de la CF en Inglés, una docente, por medio de la entrevista se refiere a actividades lúdicas y la otra responde enfatizando las rimas y canciones. Durante una observación realizada a la D1, se pudo notar que cuando se utilizan juegos en línea, donde las personas estudiantes ganan puntos, se muestran emocionadas y con ganas de seguir participando, el juego se denomina *Word Wall*. Por otro lado, en el planeamiento docente, generalmente, se identifican actividades relacionadas con la escucha de canciones, identificación y señalamiento de sonidos, escucha y escritura de palabras, asociación de palabras con imágenes, poemas y trabalenguas.

En síntesis, las docentes concuerdan en la importancia de estrategias lúdicas, rimas y canciones como una forma de lograr actividades eficaces y, en los planes, se ve reflejado explícitamente en la inclusión de trabalenguas, poemas y canciones. Estas estrategias son las bases para crear juegos educativos, sin embargo, es importante destacar que en las observaciones se lograron ver juegos y el uso de herramientas tecnológicas, pero no como estrategia para el desarrollo de la CF. Por eso se concluye, que sí se emplean juegos en las lecciones de Inglés en general, pero se pueden emplear también para el refuerzo de la CF como lengua extranjera.

Vale recalcar que, con las entrevistas abiertas, las observaciones, la teoría y el estudio de los planes se logró constatar que muchas veces se utilizan estrategias para trabajar la CF. Sin embargo, en la propuesta curricular que se diseñará, se brindarán estrategias educativas para implementar el juego en las clases de Inglés, considerando algunas actividades que utilizan las docentes, como es el caso de los juegos lingüísticos, incluyendo además los juegos según el nivel de CF que se desea aplicar.

En el siguiente cuadro, se evidencia la sistematización realizada a partir de los elementos más destacados, recolectados en las entrevistas y observaciones efectuadas, colocadas por categorías de análisis para tener una mayor visualización de los alcances.

Categorías	Entrevista abierta		Teoría	Elementos para la propuesta
	Docente 1	Docente 2		
Categoría 1. Concepción sobre la conciencia fonológica.				
1.1 Definición.	"Habilidad de comprender que las palabras están compuestas por sílabas y que estas sílabas pueden ser pronunciadas de forma diferente dependiendo de la composición de vocales o consonantes."	"Habilidad de conocer sonidos y símbolos (fonemas y grafemas) con el fin de iniciar con el proceso de lectura."	"Capacidad para analizar y segmentar los componentes del habla (palabras, rimas, sílabas, sonidos, fonemas), y de efectuar operaciones complejas sobre ellos" (Gómez , 2007).	Capacidad para organizar reconocer, combinar, segmentar y agregar fonemas, siguiendo los niveles de la conciencia fonológica (léxica, silábica y fonémica).
1.2 Beneficios de su adquisición.	"Permite tener una mejor comprensión oral y auditiva, en primera instancia, y es la base para una mejor comprensión lectora y escrita."	"Contribuye con el aprendizaje de la lectura."	"La conciencia fonológica (CF), habilidad sumada a otras correspondientes a la expresión oral, es básica para el desarrollo y reconocimiento de la producción de la oralidad y su dominio; además, en un momento específico del proceso educativo, se	Oral: ayuda a la pronunciación y reconocimiento de sonidos para aplicarlos de la mejor manera. Escucha: reconocimiento de palabras, identificando sonidos

			constituye en un predictor de éxito del aprendizaje de la lectura y la escritura iniciales” (Murillo, 2019).	muy parecidos para mayor comprensión de enunciados. Lectura: comprensión de frases y textos cortos. Escritura: Permite reconocer los sonidos para luego escribirlos.
Categoría 2. Enseñanza tema conciencia fonológica.				
2.1 Tiempo invertido en la enseñanza.	“40 minutos mínimo.”	“40 minutos por semana.”	Profesores pueden tomar una lección para desarrollar conciencia fonológica cuando es posible (MEP, 2016. P.33).	-Actividades de 15 minutos para incluir dentro del desarrollo de la lección.
2.2 Método de enseñanza empleado.	Presenciales: “El uso de juegos o dinámicas grupales que motiven a los estudiantes a utilizar el idioma como medio para participar en clases, intercambiar conocimientos e	Presencial: “Juegos de memoria, rimas, videos, bingos, canciones” Virtual: “Videos, ejercicios de repetición de sonidos, juegos de	El abordaje metodológico se debe realizar a partir de la secuenciación de niveles (de lo simple a lo más complejo: la palabra, la sílaba y el fonema) (Murillo, 2019). Realizar ejercicios donde los	1 Actividad -Identificar palabras con el mismo sonido final dentro de un poema.

	<p>interactuar con sus compañeros.”</p> <p>Virtuales: “El uso de herramientas tecnológicas interactivas que permiten a los estudiantes practicar el idioma de forma dinámica e incrementan el deseo de participar durante las clases.”</p>	<p>identificación de sonidos seleccionando imágenes”</p>	<p>estudiantes deben asociar palabras y frases con imágenes, para evaluar conciencia fonológica y relaciones entre grafema y fonema. Además, ilustrar palabras, combinar sílabas y palabras para crear nuevas palabras y oraciones. (MEP Programa de Español I grado, 2013).</p>	<p>2. Actividad</p> <p>-Reconocer el número de sílabas de acuerdo con lo que representa la imagen.</p> <p>3. Actividad</p> <p>-Distinguir fonemas y ordenarlos según la palabra mencionada.</p>
<p>2.3 Actividades más eficaces.</p>	<p>“Las actividades lúdicas que propicien la búsqueda de autoaprendizaje y que motiven a los estudiantes a adquirir el idioma sin que lo vean como una obligación.”</p>	<p>“Rimas, canciones.”</p>	<p>Algunas de las actividades encontradas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repetición de palabras. • Identificación de sonidos iniciales y finales. • Identificación y análisis de rimas. • Reproducción de fonemas. • Reconocimiento del número de sílabas (Araya, 2019). 	<p>-Implementar una aplicación que contenga juegos con poemas, rimas, identificación de palabras, relacionado a la unidad 5 del plan de tercer grado de Inglés.</p>

<p>2.4 Percepción sobre el juego como estrategia.</p>	<p>“Definitivamente es una forma de motivar a los estudiantes a adquirir conocimientos y salir de la rutina.”</p>	<p>“Es una manera mediante la cual los estudiantes aprenden sin sentirse preocupados por el proceso.”</p>	<p>“El juego cumple especiales funciones en el ámbito educativo, en cuanto favorece el desarrollo de procesos cognitivos, psicomotrices, estéticos, valorativos, culturales, sociales y afectivos, así como estimula el interés, el espíritu de observación, la agudización de la atención y la memoria, entre otras capacidades. Por lo anterior, cuando los niños cuentan con tiempos y escenarios para jugar, están expuestos a recibir diversos y valiosos estímulos que llevan mensajes al cerebro, produciendo nuevas conexiones neuronales que aumentarán su capacidad para conocer, comprenderse y comprender</p>	<p>El juego se ve como la manera de llegar al aprendizaje por medios interactivos, donde el estudiantado se sienta tranquilo, con ganas de participar, sin miedo al hablar un idioma extranjero, motivado y que pueda disfrutar de los procesos del aprendizaje.</p> <p>El juego se visualiza de forma, una con el uso del recurso tecnológico, y la otra donde los estudiantes pueden crear su juego.</p>
---	---	---	---	--

			el entorno en que viven” (Mieles, Cerchiaro & Rosero, 2020).	
2.5 Juegos empleados para la enseñanza de la conciencia fonológica.	<p>“Ruletas con vocabulario, <i>role play</i>, <i>memory games</i>”</p> <p>Las ruletas son muy útiles, formación de palabras, etc. Ordenar oraciones con audios, una vez visto el vocabulario se les brinda una serie de sílabas, palabras o expresiones, las cuales deben escuchar y ordenar siguiendo las indicaciones. Luego deben leer y pronunciar correctamente para ganar puntos”.</p>	<p>“Bingos, papa caliente, juegos de memoria, charadas Bingos, <i>word search</i> Juegos de memoria donde se encuentran imágenes y palabras, bingos de palabras”.</p>	<p>“Los juegos lingüísticos, el canto, las rondas, las consignas, la poesía con rimas consonantes constituyen recursos valiosos para iniciar el proceso de atención acerca de la musicalidad del lenguaje, de las semejanzas y diferencias entre las palabras y de la forma en que se produce el habla” (Murillo, 2019).</p>	<p>-Aplicación que contiene poemas, trabalenguas, canciones, juegos de Identificación de palabras, sílabas y fonemas.</p> <p>-Ideas de juegos que los estudiantes puedan crear.</p>

Categoría 3. Implementación de la conciencia fonológica.				
3.1 Propuesta del MEP.	“Con inclusión de vocabulario simple dentro del contexto de aula y uso cotidiano”	“Por medio de la utilización de juegos de memoria, videos, ejercicios de repetición”	Implementación de un enfoque orientado en la acción, donde los aprendices conozcan y puedan comunicarse exitosamente por tareas completas usando y especificando competencias en el significado del contexto y los escenarios de la vida real (MEP, 2016. P25).	Se involucran el tema de conciencia fonológica, específicamente en la unidad cinco con los sonidos: <i>-un, -ut, -et, -eg, -ing.</i>
3.2 Capacitación recibida.	“No he recibido una capacitación formal por parte del MEP, sin embargo, por iniciativa propia he buscado cursos de metodologías de enseñanza que han sido muy útiles en esta área.”	“No”		

<p>3.3 Destrezas y conocimientos esperados en Inglés por parte de las personas estudiantes.</p>	<p>“Expresiones simples de uso cotidiano, saludar, despedirse, solicitar algún objeto o pedir permiso. Deberían poder interactuar en forma oral mediante diálogos cortos con vocabulario básico.”</p>	<p>“Habilidades básicas con respecto a escucha y habla. Además de conocimientos básicos en cuanto a la escritura y lectura de palabras, frases u oraciones sencillas.”</p>	<p>“-Entender y usar expresiones familiares y frases básicas para satisfacer las necesidades de un tema concreto y básicas. -Introducirse a ellos mismos y a otros, puede preguntar y responder sobre detalles personales. - Interactuar con otra persona despacio. -Muestra habilidades gramaticales simples (MEP, 2016. P24).</p>	<p>-Identificar palabras con el mismo sonido en el poema. -Reconocer las sílabas de cada palabra -Distinguir los fonemas (sonidos) de palabras relacionadas a un mismo sonido.</p>
<p>Categoría 4. Influencia de pandemia.</p>				
<p>4.1 Educación en la pandemia.</p>	<p>“El distanciamiento y la poca interacción social con otras personas que utilicen el idioma Inglés para comunicarse generaron un desfase en los niños ya que es</p>	<p>“Ha influido en gran manera, ya que los estudiantes tienen un rezago bastante importante”.</p>	<p>“Aunque el efecto neto de la pandemia en la educación fue negativo, también hubo algunos impactos positivos. Es importante destacar que los educadores desarrollaron una variedad de</p>	<p>Aunque la pandemia representa varios retos, la propuesta brinda la posibilidad de poder usarse en los centros educativos y en cualquier lugar,</p>

	<p>difícil para ellos entablar una conversación o comunicase con sus compañeros, porque les da miedo o vergüenza. Su dominio de vocabulario es muy bajo y, por lo tanto, la conciencia fonológica es muy baja actualmente, tomando como base a niños de tercer grado que vienen de vivir dos años de pandemia”.</p>		<p>innovaciones para mantener las oportunidades educativas durante el período de suspensión de la educación presencial. La investigación emergente sobre estas innovaciones está aportando un conocimiento valioso sobre los alcances y las limitaciones de las estrategias de educación digital y sobre las condiciones que apoyaron la innovación creada por los docentes y el uso efectivo de las pedagogías digitales” (Reimers, 2021).</p>	<p>ya que se trata de una aplicación y la creación por parte del estudiante de juegos sobre la CF.</p>
--	---	--	---	--

4.3 Síntesis de ideas y reflexiones alcanzadas

Al finalizar este apartado, luego de exponer los aspectos identificados con respecto a la CF en la enseñanza del Inglés, las percepciones obtenidas a través de las entrevistas, las observaciones y el análisis de los planes, se cuenta con una visión más amplia de la forma en que las docentes manejan el proceso de enseñanza aprendizaje de este importante componente. Además, se constata que:

- La CF, como habilidad para manipular las palabras, sílabas y sonidos, brinda mejoras en la lectoescritura, en la parte oral y en la escucha. Sus niveles permiten disponer de una secuencia de aprendizaje de lo más amplio (reconocer palabras) a lo más específico (identificar fonemas). Estos procesos deben seguir esa secuencia y estar relacionados con el desarrollo del infante.
- Se necesitan mayores insumos para la incorporación de la CF en la cotidianidad, del mismo modo, la actualización constante permite mejoras significativas en este aspecto.
- El juego como recurso educativo brinda un espacio de disfrute y motivación durante el aprendizaje, lo cual puede traer beneficios en la parte oral, de escucha y en los procesos de lectoescritura.
- Es óptimo que la persona docente incorpore los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en sus clases para fomentar la participación en espacios de confianza y diversión.
- Los cambios curriculares han llevado a realizar adaptaciones en el desarrollo de las clases, respondiendo a la condición vivida por la pandemia.
- Los desafíos enfrentados han permitido buscar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, con la incorporación de los recursos digitales, para dar continuidad al proceso educativo.

CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones

La presentación de las conclusiones girará en torno a dar respuesta a los objetivos y a los principales cuestionamientos realizados en esta investigación. Además, se resaltarán lo aprendido y las contribuciones que este estudio brinda para continuar reflexionando acerca de la importancia de la CF para el dominio de una lengua extranjera y la necesidad de incorporar el juego como recurso didáctico.

Dentro de las conclusiones están las siguientes:

- La CF es una habilidad lingüística que consiste en identificar, combinar y manipular las palabras, sílabas y sonidos. Esta habilidad trae beneficios en la parte oral como la mejora en la pronunciación; en la escritura, permite identificar los sonidos y palabras para ser escritas correctamente; en la lectura reconoce los sonidos, sílabas y palabras para ser leídos; y en la escucha tiene beneficios como distinguir las palabras que riman e identificar sílabas que componen una palabra.
- Para trabajar la CF es necesario pasar por tres niveles, los cuales son: conciencia léxica (reconocimiento de palabras), conciencia silábica (identificación de sílabas) y conciencia fonémica (identificación de los fonemas). Estos niveles se organizan de manera secuencial, de lo general a lo específico, con lo que se ofrece una ruta segura que debe seguirse, pues es clave en la adquisición de la CF.
- Las personas docentes conocen la relevancia de la CF en las diferentes habilidades ya sea en la parte oral, escrita, lectura y escritura. No obstante, se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con la aplicación del juego en los distintos niveles de conciencia.

- El juego es un recurso viable para el aprendizaje ya que permite la motivación, participación y confianza para implementar un idioma. Además propicia un ambiente de comodidad y disfrute para los participantes.
- Se constata la socialización de la propuesta curricular con docentes de Inglés, para la valoración y mejoras. Esta propuesta curricular se compartió por medio de la plataforma Zoom, desde donde fue mostrada a docentes de Inglés de primaria, se explicó en qué consiste *Dragonflies Games* y cómo se utiliza. Entre los comentarios mencionaron que, en la primera parte del juego en línea se pueden agrupar las palabras, esto para que el estudiante trabaje el reconocimiento de las mismas. La cual se tomó en consideración para realizar los cambios en este apartado. En general, las docentes manifestaron su agrado a la propuesta presentada.

5.1 Constataciones generales del estudio

La propuesta curricular brinda un apoyo a las personas docentes del MEP que trabajan con estudiantes de tercer grado, ya que los contenidos fueron seleccionados a partir del programa de estudio de Inglés de primer ciclo. Aunque el estudio se realizó en una institución pública, brinda la posibilidad de ser adaptado y contextualizados a diferentes realidades educativas.

Dragonflies Games es el resultado de la propuesta curricular, se basa en trabajar la CF por medio del juego como estrategia didáctica para estudiantes de tercer grado. Esta estrategia se fundamenta en las dimensiones y las habilidades establecidas por el MEP y busca que la persona estudiante desempeñe un papel activo mediante el cual participe creando juegos, comparta con los demás, sean consciente de la importante de cuidar el medio ambiente y utilice los recursos didácticos. Del mismo modo, el papel docente es indispensable para guiar y facilitar al estudiantado todos los recursos necesarios para su aprendizaje.

Mediante este trabajo se logró una aproximación al campo educativo, tanto por el acercamiento a docentes como por la indagación realizada. Se adquirieron datos de realidades presentadas en el contexto educativo, como la concepción de la CF en Inglés para lengua extranjera, el juego aplicado en la educación, la incorporación de recursos tecnológicos para acceder desde distintos lugares al contenido educativo y la adaptación de las clases en tiempos de pandemia.

Se diseñan juegos educativos para la aplicación de la CF en el idioma Inglés como lengua extranjera, para ser aplicados en cada uno de los tres niveles establecidos: para el primer nivel, la conciencia léxica (identificación de palabras); para el segundo nivel, la conciencia silábica (reconocimiento de sílabas) y para el tercer nivel, la conciencia fonémica (distinguir fonemas en palabras). Adicionalmente, se incluyen actividades lúdicas para trabajar el aspecto orofacial, como ejercicios previos antes del juego correspondiente según el nivel de CF establecido.

En general, la propuesta busca un acercamiento al campo educativo en lo que corresponde a la enseñanza y aprendizaje del Inglés como idioma extranjero, específicamente en la parte de la CF, proponiendo el juego como estrategia educativa para su desarrollo. Aunque se logró ese acercamiento al campo, se motiva a que se realicen más investigaciones enfocadas en estos temas, para seguir mejorando las prácticas educativas en el idioma extranjero.

5.2 Recomendaciones y perspectivas futuras

Las recomendaciones para este estudio se dividen en los tres apartados que se exponen en seguida:

Recomendaciones para próximas investigaciones: Se insta a indagar más a profundidad acerca de métodos para la enseñanza de la CF en Inglés. Además, en la investigación se pueden incorporar más centros educativos y un mayor número de docentes.

Recomendaciones para profesores: Es necesario fomentar la socialización de las experiencias de aprendizaje con colegas de trabajo, esto es muy enriquecedor ya que permite compartir consejos y vivencias de la cotidianidad. Asimismo, otra recomendación es estar en constante actualización, para conocer los cambios necesarios, los métodos y las técnicas que presenten novedades efectivas. Los juegos didácticos son un gran recurso para la motivación y el disfrute de los procesos educativos, recordar que cada juego debe responder a un aprendizaje esperado y debe estar adecuado a la realidad del estudiantado.

Recomendaciones para universidades: Incluir en sus ofertas académicas cursos sobre la CF para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, tanto para carreras como en la modalidad de cursos libres. Asimismo, realizar talleres donde se trabajen juegos educativos, específicamente referidos al desarrollo de la CF en Inglés. Es importante contextualizar las actividades lúdicas a la realidad nacional y global, con ello se logra que los procesos educativos sean más significativos, para formar personas conscientes de su entorno.

Finalmente, se pretende propiciar un acercamiento a las personas involucradas en estos procesos de enseñanza y aprendizaje, para que se aseguren insumos relacionados con la adquisición de la CF en Inglés como lengua extranjera y la gamificación. Los cuales respondan a las adaptaciones curriculares de la actualidad y al contexto de los involucrados.

CAPÍTULO VI: Propuesta Curricular

Dragonflies Games



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

TRABAJO FINAL DE INVESTIGACIÓN APLICACIÓN
MAESTRÍA PROFESIONAL EN PLANIFICACIÓN CURRICULAR
ANA GABRIELA LEDEZMA MÉNDEZ

2022

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
Sistema de Estudios de Posgrado
Maestría Profesional en Planificación Curricular

Propuesta curricular para la enseñanza de la conciencia fonológica en el idioma Inglés por medio del juego.

Ana Gabriela Ledezma Méndez.

Programador del juego en línea: Gabriel Sánchez Ramírez.

Revisión filológica: Carlos Blanco Benavides.

Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro

Costa Rica

2022

Tabla de contenido

Introducción	1
Glosario	5
Propuesta curricular: Dragonflies Games	6
1. Fundamentación curricular	9
1.1 Legislación que sustenta la propuesta	9
Constitución Política de Costa Rica (1949)	9
Ley Fundamental de la Educación (Ley No. 02160.)	9
Política Educativa: La persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.	10
Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía.”	11
Política Educativa de Promoción de Idiomas (2021)	11
Marco Común Europeo de Referencia.....	12
Programas de Inglés del MEP	13
1.2 Conceptos relevantes para la propuesta.....	14
1.2.1 Currículo	14
Tipo de currículo	15
Nivel curricular- micro	16
Fundamentos curriculares	17
Evaluación.....	19
Enfoque curricular	20
1.2.2 Conciencia fonológica.....	21
Niveles de conciencia fonológica	23
1.2.3 Juego.....	24
Tipos de juego	25
2. Roles de estudiante y docente	27
2.1 Rol del estudiante	27
2.2 Rol del docente.....	28
3. Metodología	29
Bibliografía	40
Anexo	44

Introducción

Dragonflies Games significa juegos de libélulas. Según la Real Academia Española, la palabra libélula procede del latín *libellula*, que es el diminutivo de *libella* 'libélula', en latín 'nivel', 'balanza', porque se mantiene en equilibrio en el aire. En países como Japón, a la libélula se les denominó *kachi-mushi* que significa insectos victoriosos (Masayasu, 2004).

Las libélulas se vinculan con cambio y transformación, debido a su manera de mover las alas, ya que lo pueden hacer en diferentes direcciones. Por otra parte, para muchos representa felicidad, fuerza, encontrarse a sí mismo y buena suerte. Para esta propuesta se relacionará con el balance entre el uso de recursos tecnológicos y la creatividad, tanto por parte del estudiante como del docente, para elaborar juegos que propicien el aprendizaje de la conciencia fonológica (CF) en la cotidianidad. Además, se apela a su fuerza y el poder de adaptarse a diferentes situaciones, como sucede con las palabras, las sílabas y fonemas que se pueden combinar para formar otras nuevas.

Esta propuesta curricular está basada en la implementación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la CF de Inglés en estudiantes de tercer grado de la Escuela República de Colombia. Es el resultado del trabajo final de graduación: *Propuesta Curricular para la Enseñanza de la Conciencia Fonológica en el Idioma Inglés por medio del juego*, de la Maestría Profesional en Planificación Curricular de la Universidad de Costa Rica.

Este diseño curricular es el resultado del análisis de la información obtenida en las entrevistas abiertas, las observaciones, y el instrumento para el análisis de planes de docentes. Se toman en consideración las respuestas expresadas por las docentes, como insumo valioso para el desarrollo de una guía de estrategias educativas. De la misma manera, se consideran los aportes de investigaciones y estudios relacionados con la CF, la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, el currículo y el juego.

El **propósito** es elaborar una propuesta curricular basada en estrategias que incluyan el juego, esto para que las personas docentes cuenten con recursos lúdicos en el momento de desarrollar actividades relacionadas con la CF en el Inglés como idioma extranjero. La idea es proveer al estudiantado de espacios donde pueda aprender jugando, sea un sujeto activo, se sienta motivado, use los recursos digitales, comparta con los demás y se sienta confiado al comunicarse en Inglés.

Es importante tener presente que las estrategias han sido creadas para su implementación de acuerdo con un orden específico según los niveles fonológicos: el primer nivel, la conciencia léxica (identificación de palabras); el segundo, la conciencia silábica (reconocimiento de sílabas) y el tercer nivel, la conciencia fonémica (distinguir fonemas en palabras). Los apartados llevan esta secuencia porque su adquisición se relaciona con el desarrollo del infante, inicialmente para aprender un idioma, se trabaja con la identificación de palabras, seguidamente de las sílabas y, finalmente, los fonemas.

La aplicación de esta propuesta requiere dominio de los conocimientos previos correspondientes a la *Unidad 5* del programa de estudio de Inglés, relacionada con el apartado de CF. En el siguiente cuadro se expone la información referida, correspondiente a la citada *Unidad 5*:

Level: 3°

Unit: 5

Scenario: Fun Places and Spaces	Themes: 1. Let's Go Outside 2. Indoor Fun on a Rainy Day 3. Come on! Make-up your Mind 4. Are you Ready to Have Fun?
Enduring understanding: When we are with the right people, doing things we enjoy, any place could be fun.	
Essential Question: What makes a place fun?	

Fuente: Programa de Estudio de Inglés Primer Ciclo de la Educación General Básica (MEP, 2016, P.170)

Como se mencionó, esta unidad incluye el tema de la CF y, para la propuesta curricular que aquí se expone, las personas estudiantes deben estar familiarizadas con los sonidos de las sílabas (*-et, -un, -ut, -ing*) que componen las palabras expuestas en el siguiente cuadro:

<u>Phonemic Awareness</u>	
	<u>Ng:</u>
-	playing, watching, running, jumping
-	un: bun, fun, nun, sun
-	ut: but, cut, hut, nut
-	et: get, jet, let, met, net, pet, set, vet, wet
-	eg: leg, beg, peg, Meg, egg

Fuente: Programa de Estudio de Inglés Primer Ciclo de la Educación General Básica (MEP, 2016, P.174 y 175)

Asimismo, debido a las características de la estrategia didáctica, los juegos diseñados para esta propuesta pueden ser adaptados de acuerdo con los sonidos, sílabas o palabras que se estén estudiando en cada unidad. Por ejemplo, si hay un juego en el que se clasifican las palabras según los sonidos en *-un* y *-ut*, este mismo se puede utilizar para clasificar palabras según *-et* y *-eg*. Del mismo modo, si se está aplicando un juego para reconocer palabras, se puede usar la misma actividad lúdica, pero en vez de identificar palabras, se tenga que distinguir sílabas o fonemas.

En otras palabras, el mismo juego se puede aplicar para trabajar diferentes sonidos y niveles, siempre que cumpla con los requerimientos necesarios para propiciar

el aprendizaje esperado, seguir el orden en los niveles de la CF, y recordar que los juegos deben de responder a un objetivo didáctico establecido.

Los juegos son ideados para ser utilizados de varias formas:

✿ **Al terminar una tarea con anterioridad:** En muchas ocasiones, es normal toparse con la persona estudiante que concluye muy rápido la práctica y los ejercicios asignados, en estos casos, el juego constituye una manera para reforzar el tema visto de forma divertida. Se pueden asignar, por ejemplo, juegos de memoria o material para desarrollar ejercicios orofaciales, como el que se muestra en los anexos.

✿ **Como repaso previo a un examen:** El juego permite reforzar la materia antes de una prueba, de manera que el estudiante se sienta cómodo, confiado y no presionado. Se pueden utilizar juegos que incluyan actividad física y que se desarrollen con los demás compañeros. Por ejemplo, que el estudiante tome una oración y de acuerdo con el número de palabras que la estructuran, pueda avanzar brincando la cantidad de espacios correspondiente; el estudiante que llega primero es el ganador.

✿ **Como material extra para reforzar en el hogar:** Los juegos didácticos que incluyen la tecnología y que usa internet permiten el acceso desde diferentes lugares, lo cual es una ventaja para los que tiene conectividad. Ejemplo de ello es *Educativo*, un recurso puesto a disposición desde un apartado en la página web del MEP.

Los juegos diseñados para el desarrollo de la CF permiten la flexibilidad y la adaptación a diferentes situaciones, pero, para eso, es condición tener siempre claridad con respecto al objetivo que se desea alcanzar. Además, brindan espacios de disfrute y motivación para el aprendizaje, lo que se traduce en una forma de aprender jugando.

Glosario

Conciencia fonológica (CF): Capacidad para organizar, reconocer, combinar, segmentar y agregar fonemas, siguiendo los niveles de la conciencia fonológica (léxica, silábica y fonémica.)

Conciencia léxica: Capacitar para reconocer palabras y oraciones.

Conciencia silábica: Capacidad para identificar sílabas dentro de las palabras.

Conciencia fonémica: Habilidad para reconocer los fonemas (sonidos) que integran la palabra.

Ejercicios orofaciales: Ejercicios que toman conciencia de los órganos que permiten la producción del habla.

Propuesta curricular: *Dragonflies Games*

Dragonflies Games incluye tres apartados: fundamentación curricular, roles y metodología. El primer apartado, **fundamentación curricular**, se divide en dos partes, uno que tiene que ver con leyes, políticas, fundamentos y programas que respalda la propuesta curricular; y la otra con los conceptos de currículo, conciencia fonológica y el juego.

Dentro de esta fundamentación se destaca el *Programa de Estudio de Inglés en Primer Ciclo de la Educación General Básica* (2016) y en la *Política Curricular: “Educar para una nueva ciudadanía”* (2016). Con respecto al **programa de estudio de Inglés**, se enfoca en el contenido de tercer grado, específicamente en la unidad 5 en el apartado de la conciencia fonológica. En el caso de la Política Curricular **“Educar para una nueva ciudadanía”** se toman en consideración las cuatro dimensiones (aprender a aprender, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros, y herramientas para integrarse al mundo). De la misma manera, se enfatiza en las habilidades que estructuran esas dimensiones y que buscan formar ciudadanos creativos e innovadores, conscientes de la responsabilidad personal y social, que logren habilidades de comunicación y colaboración para relacionarse con otros, así como la apropiación de las tecnologías digitales.

Además en la parte del **currículo**, se hace mención al concepto, tipo de currículo para la propuesta, nivel en el que se desarrolla, los fundamentos curriculares, el enfoque curricular y la evaluación. Seguidamente se hace referencia a la **conciencia fonológica**, su concepto y sus tipos, los cuales son: conciencia léxica, conciencia silábica y conciencia fonémica. Y finalmente se menciona el concepto del **juego**, y sus tipos, los cuales se hace referencia al juego tecnológico y el juego de construcción.

El segundo apartado expone el **rol del docente y del estudiante**. En el caso de los **docentes**, consiste en un apartado para reflexionar sobre su labor docente,

recomendaciones para implementar la CF con estrategias didácticas que incluyan los juegos relacionados con situaciones de la cotidianidad y sugerencias para la evaluación. Se pretende formar docentes comprometidos con su labor, interesados en su actualización constante, en compartir sus experiencias, y en la aplicabilidad de diferentes estrategias educativas, que fomenten la motivación en los estudiantes para su continuo aprendizaje y, en esto, el juego será su aliado.

Debido a las características de la propuesta, los juegos pueden ser adaptados según los sonidos que se estén estudiando en cada unidad, y también de acuerdo con el nivel de CF. En otras palabras, el mismo juego se puede aplicar con diferentes sonidos y niveles, siempre que cumpla con los requerimientos del proceso, y los objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, la innovación y la creatividad del alumnado son enriquecedoras para el rol del **estudiante**. Para ello, se le presenta una reflexión con respecto a cómo es su desempeño como escolar, los aspectos por mejorar y las habilidades para fomentar la creación de juegos como estrategia didáctica. Asimismo, tienen la oportunidad de diseñar instrumentos para la evaluación de los juegos creados por ellos mismos, los cuales deben cumplir requisitos previamente establecidos. El estudiante que manifiesta deseo de aprender es un infante activo en los procesos educativos, capaz de proponer, crear e innovar durante la clase.

Finalmente, el tercer apartado detalla la **metodología**, incluye las estrategias de mediación y está enfocada en la incorporación del juego como recurso educativo para promover competencias lingüísticas en Inglés como lengua extranjera. Esta metodología aparece estructurada en dos apartados, *Dragonfly Techno Game* y *Dragonfly Active Game*, en cada apartado se detalla un juego. El primero juego se denomina **Dragonfly Techno Game** y consiste en ingresar a un sitio web, registrarse como usuario y participar para superar los desafíos presentados. Este recurso

tecnológico está dividido en tres niveles, los cuales coinciden con los tres niveles de la conciencia fonológica (conciencia léxica, conciencia silábica y conciencia fonémica).

El segundo juego, ***Dragonfly Active Game***, consta de estrategias para el desarrollo de la conciencia fonológica con recursos que el mismo estudiantado puede crear. Para participar en este juego no se necesita conectividad a internet. El propósito es que, tanto la persona docente como las personas estudiantes tengan un rol activo. Este juego cuenta con los mismos apartados que el juego tecnológico: juegos para ejercicios orofaciales y para los tres niveles de CF expuestos. A diferencia del anterior juego, aquí tanto docentes como estudiantes pueden realizar actividades de inicio, crear juegos, y organizar insumos de evaluación según su creatividad y afinidad.

A continuación se presenta la ruta metodológica que va a seguir la presente propuesta curricular, como una manera de resumen.



Fuente: Elaboración Propia

1. Fundamentación curricular

1.1 Legislación que sustenta la propuesta

Existen leyes, decretos y políticas educativas que sustentan la elaboración de la presente propuesta curricular entre ellos están:

Constitución Política de Costa Rica (1949)

La *Constitución Política de Costa Rica* respalda la educación y la cultura en el título VII, en cuyo artículo 77 señala la importancia de la educación integral desde la etapa inicial hasta la universitaria, y en el artículo 78 la educación obligatoria desde preescolar hasta la general básica, las cuales son gratuitas y costeadas por la Nación. Estos apartados respaldan la educación de los ciudadanos costarricenses y, al mismo tiempo, se presenta la responsabilidad de velar por una educación integral.

Ley Fundamental de la Educación (Ley No. 02160.)

La *Ley Fundamental de la Educación*, en su artículo ocho, menciona que la enseñanza primaria es obligatoria, gratuita y costeada por la Nación. En el segundo capítulo, establece las finalidades de la educación primaria donde hace referencia a estimular y guiar el desenvolvimiento armonioso de la personalidad del niño; proporcionar los conocimientos básicos y las actividades que favorezcan el desenvolvimiento de la inteligencia, las habilidades, las destrezas, la creación de actitudes y hábitos necesarios para actuar con eficiencia en la sociedad; favorecer el desarrollo de una sana convivencia social, el cultivo de la voluntad de bien común, la formación del ciudadano y la afirmación del sentido democrático de la vida costarricense; entre otras.

En el tercer capítulo, se establece que la formación de profesionales docentes deberá inspirarse en los principios democráticos que fundamentan la vida institucional del país, y en el criterio sobre la educación que establece el Artículo 77 de la

Constitución Política: asegurar al educador una cultura general y profesional y los conocimientos especiales necesarios para el buen servicio docente y promover en el educador la formación de un genuino sentimiento de los valores de la nacionalidad, el aprecio de los valores universales y la comprensión de la trascendencia de su misión (Artículo 24).

Política Educativa: La persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.

En el 2017, el Consejo Superior de Educación aprueba la *Política Educativa La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*, la cual fundamenta su marco filosófico y conceptual en el paradigma de la complejidad, el humanismo y el constructivismo social. En la complejidad, el ser humano tiene conciencia sobre sí y su entorno. En el campo educativo, este paradigma se caracteriza porque la persona estudiante propone nuevas estrategias para abordar una realidad que cambia a diario. El humanismo se orienta al crecimiento personal y a la experiencia de la persona estudiante, incluyendo sus aspectos emocionales; en la parte educativa, se centra en la persona siendo ella misma la evaluadora y guía de su propia experiencia. El constructivismo social propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de las personas estudiantes y se cumple cuando se considera el aprendizaje en el contexto de una sociedad donde se toma en cuenta las experiencias previas y las propias estructuras mentales de la persona que participa en los procesos de construcción de los saberes (Consejo Superior de Educación, 2016, p.8, 9).

Los ejes que permean esta política educativa son: la educación centrada en la persona estudiante, la educación basada en los Derechos Humanos y los Deberes Ciudadanos, la educación para el desarrollo sostenible, la ciudadanía planetaria con identidad nacional, la ciudadanía digital con equidad social, y la evaluación transformadora para la toma de decisiones. Adicionalmente, hace referencia a que el proceso educativo centrado en la persona se concibe a partir de las

siguientes dimensiones: nuevas maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otras personas, y herramientas para integrarse al mundo.

Al referir paradigmas y ejes que permean la política educativa, brindan insumos importantes para la presente investigación, que permite determinar el perfil del estudiantado y del docente, aspectos de importancia en la definición de los enfoques curriculares.

Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía.”

La *Política Curricular* es aprobada por el Consejo Superior de Educación en el 2016. Esta política trasciende tomando como base los procesos educativos costarricenses ya que permite orientar los nuevos programas de estudio y la práctica pedagógica. La política curricular tiene como pilares: la educación para el desarrollo sostenible, la ciudadanía digital con equidad social y el fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad nacional.

De la mano con la *Política Educativa*, la *Política Curricular* también hace referencia a las cuatro dimensiones (maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros, y herramientas para integrarse al mundo). Del mismo modo, determina cómo integrarlas en el desarrollo de la práctica pedagógica. Además, se establecen las habilidades esperadas y los perfiles de salida de la persona estudiante en los diferentes niveles educativos, los cuales son determinados por las cuatro dimensiones citadas.

Política Educativa de Promoción de Idiomas (2021)

Para lograr la ruta hacia la Costa Rica bilingüe es indispensable contar con una política que defina el trayecto y sirva como guía. Por eso se determina la *Política Educativa de Promoción de Idiomas* (PEPRI), esta política se sustenta en La Política Educativa *La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*, La Política Curricular *Educar para una nueva ciudadanía*, el *Plan Nacional de*

Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario, y el Decreto Ejecutivo No. 41858 del 2019, donde se declaró la enseñanza del Inglés una prioridad e impulsa la Alianza para el Bilingüismo (Abi)".

Esta política educativa determina perspectivas para la adquisición de un segundo idioma, dentro de las cuales se mencionan las filosóficas, psicológicas, neurológicas, socio cognitivas y socioculturales. Igualmente, hace referencia a los pilares del aprendizaje los cuales son; aprender a saber (cómo vivir con dignidad y contribuir a la sociedad), aprender a hacer (aplicación del conocimiento en la práctica) y aprender a ser y vivir en comunidad (desarrollo de toda la persona mediante cualidades).

Del mismo modo, hace referencia a las habilidades para la adquisición de un segundo idioma, las cuales son: lingüística (fonología, morfología, léxico y sintaxis), sociolingüística (aspecto sociocultural como las condiciones de uso del lenguaje, el repertorio léxico del grupo o las reglas de cortesía) y pragmática (conocimiento de los principios según los cuales los mensajes se organizan, estructuran y ordenan, tiene que ver con funciones comunicativas).

Finalmente, el objetivo general de esta política es asegurar que la población estudiantil adquiera las habilidades y aprendizajes necesarios que le permitan satisfacer las necesidades comunicativas en un segundo idioma con un nivel de usuario independiente para enfrentar los retos interculturales que demanda una sociedad globalizada (Política Educativa de Promoción de Idiomas p.61).

Marco Común Europeo de Referencia

El *Marco Común Europeo de Referencia* proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, entre otros, en toda Europa. Del mismo modo, permite determinar los aprendizajes del estudiantado con el fin de utilizar una lengua para comunicarse eficazmente, comprende el contexto cultural y los niveles del dominio de la lengua. Para ello,

determina los siguientes niveles comunes de referencia: A1, A2, B1, B2, C1, y C2 (Council of European, 2001).

En Costa Rica, los planes de estudio de Inglés para primaria se fundamentan en el *Marco Común Europeo de Referencia* y determina que para primer ciclo se establece un nivel básico de A1 (Badilla, 2016). Para el caso de esta investigación, se enfoca en el nivel de A1, en el cual el estudiantado es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, frases sencillas para satisfacer necesidades inmediatas, se puede presentar a sí mismo y a otros, puede dar información personal sobre su domicilio, sus pertenencias y las de personas que conoce. Igualmente, se puede relacionar de forma elemental siempre que la otra persona hable despacio y con claridad y esté dispuesta a cooperar (Council of European, 2001).

Programas de Inglés del MEP

Para el 2017, se implementa un cambio en los planes de estudio de Inglés; estos nuevos planes brindan una guía fundamentada para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, están fundamentados en los tres pilares de la educación: el desarrollo sostenible, la ciudadanía digital, y la ciudadanía global. Asimismo, presentan cuatro dimensiones del aprendizaje: maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros, y herramientas para integrarse al mundo. El enfoque accional es el que se plantea para el desarrollo del plan de estudio, el cual ve a la persona estudiante como un agente activo responsable de su propio conocimiento, para lograr tareas específicas en actividades sociales (MEP, 2016, p. 26).

Es importante destacar que en este plan de estudio el perfil del estudiante y del docente se establece con mayor claridad, lo que significa un gran aporte porque permite la ruta para lograr un aprendizaje significativo. El rol del docente es de facilitador y ayuda a los estudiantes a ser autónomos con base en los siguientes pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a aprender. El rol del estudiante es de agente de cambio, de persona completa con valores, creencias con identidad y el idioma. Con respecto al nivel de Inglés que debe de alcanzar el aprendiz para tercer grado de la

educación primaria es de A1 para el I ciclo de la Educación Diversificada (Ministerio de Educación Pública, 2016, p. 5).

Los pilares de la educación, las dimensiones del aprendizaje, el enfoque que se va a aplicar, los perfiles del estudiantado y del docente, en general la fundamentación del programa de estudio permite determinar cuál va a ser la guía y el camino a seguir a la hora de la enseñanza y aprendizaje del Inglés en primaria. Esto permite obtener insumos para determinar la elaboración de la propuesta curricular en curso, para propiciar la coherencia entre los planes de estudio y la propuesta curricular para la adquisición de la CF.

Estos fundamentos para la propuesta curricular brinda el posicionamiento con respecto al contexto, las leyes, los decretos y las políticas que determinan el *Dragonflies Games*. Del mismo modo, a continuación se hace referente al posicionamiento con respecto al currículo, la conciencia fonológica y el juego que se basa esta propuesta.

1.2 Conceptos relevantes para la propuesta

1.2.1 Currículo

La concreción de la propuesta que se viene exponiendo encuentra su fundamento en la noción de currículo. La concepción del currículo ha tenido varias definiciones, hay posicionamientos referentes a que el plan de estudio es igual al currículo y se llega a considerar como el instrumento mediador para seleccionar, organizar y ordenar todos los aspectos de una profesión para los fines de enseñanza. Sin embargo, el currículo es más que un plan o un programa de estudios, incluye una serie de elementos que contribuyen a fundamentar su estructura como lo son los contenidos de aprendizaje, las actividades, la metodología, los criterios de acreditación de un curso, las experiencias de aprendizaje y todas aquellas circunstancias que resultan de esta interacción entre el profesor, el estudiante y los contenidos (Paz 2012).

El currículo es visto como el producto de un grupo de personas que enfrentan una serie de decisiones políticas, técnicas y económicas guiadas y limitadas por su propio sistema de creencias personales (Posner, 2005). El currículo es un ámbito muy amplio donde los diferentes posicionamientos políticos, económicos, sociales, laborales, personales son vitales para su desarrollo e implementación, ya que su elaboración se basa en responder a las necesidades de una sociedad para fomentar su crecimiento. Adicionalmente, no solo se debe considerar esta primera parte de elaboración del currículo, también es vital su implementación, su evaluación, y la determinación de los logros alcanzados para realizar las mejoras necesarias.

El currículo es un proceso en el cual se integran diferentes aspectos educativos como lo son los procesos de enseñanza y aprendizaje, los perfiles del docente y del estudiante, la participación de los padres de familia y la comunidad, la metodología de enseñanza, la puesta en práctica de los planes de estudio, la evaluación, los fundamentos educativos, el contexto, los recursos, las necesidades de la comunidad, entre otros. Todo esto con el fin de lograr una educación que responda a la situación actual de la sociedad y que busque el desarrollo académico, profesional y emocional de los participantes. El currículo abarca todas las experiencias, los recursos, los contextos y elementos que involucran los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para esta investigación, el concepto de currículo empleado hace referencia a la incorporación de varios aspectos, donde se tomen en cuenta los planes de estudio, el contexto en el que se aplica, la metodología de aprendizaje, el rol del estudiantado y el del docente. Esto debido a que su conceptualización es más amplia, incorpora más elementos para su estudio y toma en cuenta la práctica educativa, la cual está muy relacionada con la presente investigación. Por otra parte, el currículo se puede presentar en varios tipos, los cuales se estudian a continuación.

Tipo de currículo

El currículo se puede implementar de varias maneras, los diferentes tipos de currículo, según Posner (2005), son; currículo oficial (es el descrito en los documentos

formales), currículum operativo (el que materializa las prácticas y los exámenes de la enseñanza reales), currículum oculto (sus normas y valores no son abiertamente reconocidos por docentes o funcionarios escolares), currículum nulo (la materia que no se enseña), y currículum adicional (experiencias planeadas fuera del currículum formal).

Para la presente investigación se trabaja con el tipo de currículum operativo, el cual se refiere a lo que el profesor realmente enseña y cómo se comunica con el estudiante. Está compuesto por dos aspectos: el primero es el contenido incluido y el énfasis que le da el profesor en clase y el segundo se refiere a los resultados del aprendizaje o los estándares que son responsabilidad de las personas estudiantes. En este tipo de currículum el profesorado tiende a interpretarlo según sus conocimientos, creencias y actitudes (Posner 2004). Se decide trabajar con este tipo de currículum ya que la investigación gira en torno a cómo el personal docente enseña la CF durante el desarrollo de las clases de Inglés en tercer grado, aspecto que se relaciona más con la práctica educativa.

También se considera relevante para esta investigación el currículum tipo adicional, en vista de que hace referencia a las experiencias fuera de las materias escolares y se caracteriza por su capacidad de respuesta a los intereses de los estudiantes. Además, considera las lecciones acerca de las competencias, el juego limpio, y la participación en equipo que se aprenden en el campo del juego (Posner 2004). Este tipo de currículum aporta para la investigación ya que permite ver al aprendiz como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se toma en cuenta como sujeto activo, debido a que se incorporan sus intereses por el juego, lo que propicia el logro de un aprendizaje significativo y de manera interactiva.

Nivel curricular- micro

El nivel curricular hace referencia a la concreción del currículum, este puede ser maso (a nivel nacional), meso (a nivel institucional) y micro (a nivel del aula). El nivel empleado para esta investigación es micro ya que se determinan los objetivos didácticos, contenidos, actividades de desarrollo, actividades de evaluación y

metodología de cada área que se materializa en el aula, y en él se confeccionan los planes anuales, unidades didácticas y los planes de clases (Fernández, 2015). La propuesta curricular consiste en un recurso para ser implementado en el desarrollo de las clases, específicamente en el tema de CF.

Fundamentos curriculares

Los fundamentos curriculares son las bases en las cuales se sustentan el currículo, es el cómo se realiza las prácticas educativas. Para la presente investigación se toma en cuenta los siguientes fundamentos:

-Fundamento filosófico

La filosofía “estudia las regularidades esenciales de la universalidad de interrelaciones del ser humano con el mundo objetivo y subjetivo, tanto natural como social y mental, integrando así el fenómeno educativo a su campo de análisis de la actividad humana en su conjunto” (Morales, Reza, Galindo, y Rizzo, 2019, p. 117). Su aporte en el campo educativo se relaciona con el tipo de ser humano y de sociedad que se espera alcanzar (Molina, 2014).

Para el presente estudio, el fundamento filosófico permite determinar cuál es el papel del estudiantado, en esta ocasión se pretende formar estudiantes capaces de adquirir competencias para la implementación del Inglés en la cotidianidad, y no solo adquirirlas, sino también tener habilidades para la vida que le permitan ser una persona activa en la sociedad, capaz de trabajar en equipo, utilizar los recursos tecnológicos y ser consciente del medio ambiente.

-Fundamento psicológico

En este apartado se toma en consideración la persona estudiante y sus características, según sus edades, nivel de aprendizaje, condición de cada individuo y sus necesidades. Con esto se brinda sustento para responder a preguntas como:

“¿Cuándo aprender?, ¿qué es posible de aprender en cada momento?, ¿cómo aprenderlo?” (Molina 2016, p. 71).

Tal y como señala Molina (2014) la psicología permite plantear objetivos, seleccionar contenidos y secuenciarlos, así como diseñar secuencias de aprendizaje acordes con cada etapa del desarrollo y cada estilo de aprendizaje. Además, “aporta información relativa a factores y procesos que intervienen en el desarrollo psíquico y en el crecimiento personal del alumno” (p.33). Esta información permite que las actividades que se realicen en los salones de clases sean planeadas y adaptadas al nivel evolutivo de cada estudiante.

Para la presente investigación, se pretende reforzar el tema de la CF en estudiantes de tercer grado. Se trabaja con esta población debido a que en este grado el estudiantado tiene las capacidades para reconocer palabras, sílabas, y fonemas. Del mismo modo, son capaces de segmentar, unir letras y realizar combinaciones entre ellas.

Se pretende que la persona estudiante logre los diferentes niveles de la CF por medio de la aplicación de juegos que sería capaz de ejecutar en forma grupal, de desarrollar una buena relación con los demás, de crear juegos para su estudio, de realizar su propia evaluación y de emplear material reciclado o reusado para el estudio en su cotidianidad.

-Fundamento sociológico

La sociología ofrece estudios sobre el comportamiento del ser humano en la sociedad y se relaciona con la educación ya que es un centro de formación y responde a las necesidades y condiciones de la población. “La sociología, como ciencia que estudia la sociedad y sus instituciones, tiene un aporte muy significativo que dar al proceso curricular en cuanto este constituye el proceso de concreción de las intencionalidades y expectativas educativas que plantea la sociedad” (Molina, 2014, p.72).

Para esta propuesta curricular, la relación entre la sociedad y el centro educativo se concreta en la necesidad de dar respuestas a cómo la escuela puede brindar soluciones educativas a la situación presentada en la sociedad. Esto se relaciona específicamente con los aportes curriculares para fomentar el Inglés en la cotidianidad, brindando de este modo mayores posibilidades educativas, laborales y personales.

Del mismo modo, se busca promover competencias y habilidades para que la persona estudiante sea creativa e innovadora, pueda trabajar en equipo, proteja el medio ambiente y sea capaz de usar la tecnología como recurso didáctico. Además, esto permite formar personas activas en la sociedad, capaces de adaptarse a nuevas situaciones y conservadoras de su entorno.

Evaluación

La evaluación permite conocer el estado de una situación o persona, incluye procesos para recolectar información, tomar decisiones y realizar mejoras.

La evaluación puede ser conceptualizada como un proceso mediante el cual se recoge, analiza e interpreta información relativa a una determinada actividad, con el objeto de emitir juicios y facilitar la toma de decisiones en términos de ajustes temáticos, reorientación de objetivos, reformulación de perfiles, selección y reorganización de recursos, entre otros temas (Roldán, 2005, p.114).

Por otra parte, Guzmán (2012) hace referencia a algunas de las funciones de la evaluación, a saber: “diagnosticar fortalezas y debilidades, facilitar la toma de decisiones futuras, promover la retrocomunicación al sistema instruccional y proveer indicadores operativos” (p.67). En general, la evaluación busca conocer la situación actual de lo que se estudia para que a partir de la información obtenida se busquen soluciones viables y se realice las mejoras necesarias. De acuerdo con Roldán (2005) la evaluación debe ser un proceso integral, que comprenda teoría y práctica, así como aspectos axiológicos. La evaluación permite evidenciar los resultados para las mejoras necesarias y para la toma de decisiones.

Los procesos evaluativos son necesarios para buscar el mejoramiento en el desempeño educativo. Estos procesos deben cumplir con ciertos requerimientos, en procura de que los resultados sean los más acordes para responder a las necesidades educativas. Fernández (2015) recalca la importancia de entender la evaluación como un proceso; para que sea un proceso confiable, se debe asegurar una validez objetiva, que considere tanto el proceso como el resultado, de tal forma que se logre calificar un resultado cualitativa y cuantitativamente.

Enfoque curricular

El enfoque curricular determina la ruta que sigue el currículo, se fundamenta en la teoría para identificar los elementos curriculares que se aplican durante el proceso educativo. Para este caso, se enfatiza en el enfoque por competencias, para el cual Garragori (2007) señala que el currículo basado en competencia tiene que ver con la toma de conciencia de que la educación formal ha sido y sigue siendo demasiado académica, y que prepara insuficientemente a los jóvenes para que puedan vivir una vida más plena para integrarse al mundo del trabajo, así como para que puedan seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida.

De acuerdo con lo anterior, el enfoque por competencias se identifica con ese propósito de la educación orientada al desarrollo de personas que sean socialmente responsables, es decir, busca ir más allá de lo académico, desarrollando herramientas que le permitan al estudiante una mayor comprensión de su realidad y de cómo se integra a la sociedad.

El MEP propone el enfoque por competencias, el cual implica que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas, socioemocionales, actitudinales y domine procedimientos y técnicas de modo que aproveche una variedad de saberes que le permitan protagonismo en el momento de enfrentar la realidad para poder modificarla.

Por su parte, el MEP (2016) sostiene que “la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr

un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p.29). El docente debe conocer la importancia de generar situaciones que permitan a los estudiantes desarrollar competencias, ya que ser competente significa estar preparado para comprender la situación que se debe afrontar, tener las habilidades necesarias para el progreso de la sociedad y evaluar las posibilidades que se tiene para resolver problemas de la cotidianidad.

Ahora bien, después de tener claridad en el diseño, los fundamentos, los elementos y enfoque curricular, procede a la gestión curricular, a la cual se hace referencia en el siguiente apartado.

1.2.2 Conciencia fonológica

La CF es la habilidad relacionada con la comprensión de los sonidos, su segmentación y combinación. Además, permite el reconocimiento de palabras, sílabas y fonemas, lo que ofrece beneficios para el dominio de los procesos de la lectura, la escritura, el habla y la escucha del idioma. De acuerdo con Gutiérrez y Diez (2018):

La conciencia fonológica es la habilidad metalingüística que permite reflexionar sobre el lenguaje oral y hace referencia a la habilidad para identificar, segmentar o combinar de modo intencional, las unidades subléxicas de las palabras, es decir, las sílabas, las unidades intrasilábicas y los fonemas (p.4).

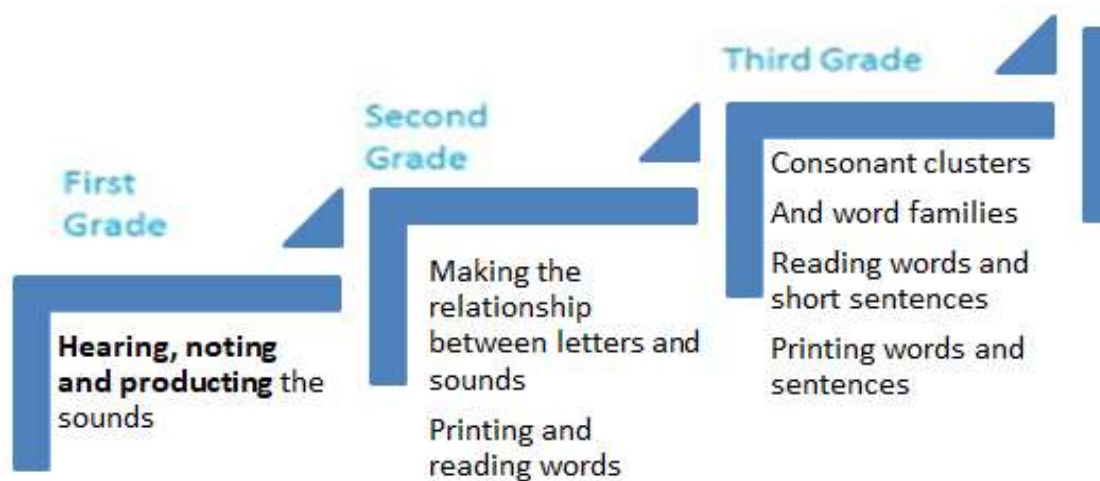
En esta línea, Murillo (2019) coincide con Gutiérrez y Diez (2018) al referirse a la CF como habilidad que permite la producción oral y su dominio. Además, Murillo (2019) señala que esta habilidad es un predictor de éxito para el aprendizaje de la lectura y la escritura en etapas iniciales, pues aquí radica el papel relevante que brinda esta conciencia para los procesos de lectoescritura y su aplicabilidad en los primeros años escolares.

En este sentido, generalmente, la CF está presente durante los primeros años de vida del ser humano, cuando logra establecer relaciones entre los sonidos y su

significado, para posteriormente alcanzar el proceso de lectoescritura; lo que implica la integración de una serie de competencias lingüísticas para comprender oraciones. De acuerdo con Araya (2009), si el estudiantado está en la capacidad para analizar y segmentar los componentes del habla, como lo son las palabras, rimas, sílabas, sonidos, fonemas, y de efectuar operaciones complejas con ellos, está asimilando en su interior la CF.

Si bien la CF es un proceso y en algunos casos implica limitaciones para su desarrollo, ya sea por la falta de estimulación en la formación anterior o por alguna situación especial, mayores son las limitaciones que se presentan cuando se aborda en la enseñanza de la lengua extranjera. Por esta razón, se considera primordial que la CF sea estimulada durante el primer ciclo escolar, con lo que se facilitarían los procesos de enseñanza y aprendizaje en la adquisición de una lengua extranjera.

Ahora bien, como se mencionara, el desarrollo de la CF es fundamental durante el primer ciclo escolar. Con respecto a la enseñanza del Inglés para el primer ciclo, el MEP (2019) propone el desarrollo de las siguientes competencias:



Fuente: Process of teaching phonemic Awareness and Phonics in First Cycle (MEP, 2019, p.18).

La propuesta determina que, para el nivel de estudio de CF en tercer grado, el estudiantado sea capaz de agrupar consonantes y palabras, leer palabras y pequeñas oraciones, y escribir palabras y oraciones. Esto permite tener claridad en las actividades que se proponen para esta investigación, debido a que la propuesta curricular responde a los planes de estudio del MEP.

En síntesis, “la competencia en conciencia fonológica depende de la habilidad para manipular los distintos elementos del lenguaje hablado” (Gutiérrez y Díez, 2018, p.400), permitiendo con ello el desarrollo de habilidades comunicativas. Para adquirir esta competencia, es necesario alcanzar los niveles de CF que se exponen a continuación.

Niveles de conciencia fonológica

La CF se puede distinguir en diferentes niveles, Ramos (2003) propone los siguientes tres niveles:

- **Conciencia léxica:** En la cual se especifican actividades en las que los y las escolares deben diferenciar las palabras y frases: son capaces de discriminar los sonidos que componen las palabras.

-**Conciencia silábica:** Este nivel se refiere a los siguientes aspectos:

- Segmentar las sílabas que componen las palabras
- Identificar sílabas iguales
- Formar nuevas palabras
- Omisión de sílabas.

Conciencia fonémica: Con respecto la conciencia fonémica, esta se implementa paralelamente con la adquisición de la lectoescritura inicial (p. 24).

También, Defior y Serrano (2011) se refiere a la conciencia léxica como la habilidad para identificar las palabras que componen las frases y manipularlas, por ejemplo responder a la pregunta de cuántas palabras hay en una frase dada; a la conciencia silábica como la habilidad para segmentar y manipular las sílabas que componen las palabras, por ejemplo responder a la pregunta de cuántas sílabas hay en una palabra (3 en “castillo”) y, a la conciencia fonémica, como la habilidad para segmentar y manipular las unidades más pequeñas del habla que son los fonemas, por ejemplo responder a la pregunta de cuántos sonidos se escuchan en una palabra (7 en “castillo”). El dominio de estos niveles sigue una secuencia, se empieza de lo general a lo específico, reconociendo las palabras, seguido de sílabas y, finalmente, los fonemas.

En la presente investigación se toman en cuenta los tres niveles de CF propuestos por Ramos (2003), y en los cuales se integran los diferentes procesos que caracterizan a cada uno. Es importante aclarar que el aprendizaje de esta conciencia tiene su particularidad ya que no es lo mismo aplicarla para la lengua madre, que para el dominio de una lengua extranjera. En el siguiente apartado se hará énfasis al caso de su aprendizaje en una lengua extranjera, para una mayor contextualización.

1.2.3 Juego

A través de los años, el juego ha sido una actividad fundamental para el desarrollo del ser humano, como un espacio de esparcimiento, pero que, a la vez, permite el desarrollo de múltiples habilidades. De acuerdo con la UNESCO (1980) el juego es vital en la infancia, por tanto, permite un desarrollo óptimo de la persona. Durante muchos años el juego ha sido visto como una actividad recreativa, desarrollado en lugares de relajación y diversión; sin embargo, en los tiempos actuales, el concepto ha adquirido relevancia en los procesos educativos, brindando oportunidades de aprendizaje en ambientes divertidos.

El juego se ha presentado de distintas formas según la época, la sociedad y la realidad vivida en el momento. En la antigüedad, se caracterizaba más el juego físico, la literatura, la música y la recitación; además, el niño era ejercitado durante sus primeros

años en juegos educativos para encaminarlo a su perfección como adulto (Arias y Castiblanco, 2015). Con el tiempo, la sociedad y su cultura van cambiando, también los juegos; actualmente existen juegos tecnológicos que son utilizados con mayor frecuencia. “El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes” (Eguía, Contreras, Solano 2012, p.10).

Para este trabajo, se parte de un concepto que concibe al juego como herramienta de aprendizaje. En consonancia con esta idea, Calero (2003) señala que:

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. (p.25)

En el mismo sentido, Mieles, Cerchiaro y Rosero (2020) agregan que, por medio del juego, las personas desarrollan capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales. Además, estimula el interés, el espíritu de observación, agudiza la atención y la memoria convirtiéndose en un camino para la realidad externa, proceso donde los infantes van construyendo y reestructurando el concepto de sí mismos y del contexto que les rodea.

Tipos de juego

Existen diferentes formas de clasificar los juegos, para esta investigación se van a considerar los relacionados con el uso de recursos tecnológicos y el de construcción. Al relacionar los juegos con el uso de la tecnología, se habla de la gamificación en la educación, la cual incluye la incorporación de nuevas tecnologías para aplicar dinámicas, elementos y técnicas de juego, con la finalidad de transferir un mensaje o contenidos mediante actividad lúdica que incentive, motive e implique diversión en el

aprendizaje (Anzules, Marcillo, Acebo y Calderón, 2022). Los juegos relacionados con el uso de recursos tecnológicos permiten aprender de forma divertida y, al mismo tiempo, adquirir destrezas en el dominio de esos recursos.

Existen diversas conceptualizaciones de los tipos de juego, dependiendo de la categorización que se utilice, de acuerdo con el espacio en que se realice, quien lo dirija, el tipo de actividades, entre otras. Para la presente investigación, se consideran las cuatro categorías del juego de Piaget e Inhelder (2007); con respecto a los juegos según la edad, estos son: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Este trabajo se enfoca en los juegos de construcción, debido a que se adecuan a la edad de la población en estudio.

El juego de ejercicio se presenta en el período sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática. Estas acciones inciden sobre contenidos sensoriales y motores, son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. El siguiente juego es el simbólico, aparece alrededor de los dos años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos, por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche, está realizando juego simbólico. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los cinco y los seis años y deja de ser predominante a los siete años, cuando es sustituido por los juegos de reglas (Piaget e Inhelder, 2007).

Es importante señalar que los juegos constructivos permiten crear e innovar, con ellos se propicia que los estudiantes busquen diferentes soluciones para alcanzar un desafío o un logro. El estudiantado disfruta con los juegos constructivos, no sólo son motivadores y divertidos, sino que además proporciona una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática y, asimismo, las cuatro habilidades del idioma (Rubio y Conesa, 2013).

Según lo expuesto, el juego facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que es primordial su utilización dentro de las clases, al aprender jugando se adquieren conocimientos, partiendo del disfrute y la motivación que conlleva al juego.

Cabe destacar que, para que el juego cumpla realmente su objetivo como metodología de enseñanza, debe ser orientado y debe cumplir con los objetivos educativos seleccionados. Para esto, la persona docente debe considerar los diferentes tipos de juegos de acuerdo con el aprendizaje que desee alcanzar, las habilidades y destrezas de las personas.

2. Roles de estudiante y docente

2.1 Rol del estudiante

De acuerdo con el MEP (2016), se considera a la persona estudiante como un sujeto activo y constructor de su conocimiento. Para el I Ciclo, el MEP señala que el perfil del estudiantado debe generarse a través del aprendizaje y la adquisición de habilidades tales como conocimiento declarativo, sociocultural y la conciencia intercultural; la cual, se desarrolla a medida que va aprendiendo el idioma. Además, destaca las competencias comunicativas, las cuales les permiten interactuar en el idioma en estudio. Dentro de estas competencias, enfatiza en la “competencia lingüística (aprender a conocer)”, promoviendo la parte de fonética, de la cual es muy relevante para esta propuesta porque incluye el tema de CF.

Se busca estudiantes capaces de construir su propio conocimiento, que sean críticos y logren conocer de qué forma pueden aprender mejor, es por esto que esta propuesta busca un rol activo del educando. Del mismo modo, puedan conocer sobre las diferentes áreas del Inglés para su adquisición.

Para la presente investigación, se toma en cuenta el papel de la persona estudiante como sujeto activo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se pretende que sea capaz de conocer y utilizar los recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma responsable. Y que del mismo modo, pueda crear juegos para su propio estudio con material que tenga a su disposición, que pueda determinar su evaluación con la guía del docente, que tenga conciencia de

proteger el medio creando recursos educativos con material reutilizable, que logren relacionarse con los demás de forma asertiva durante el juego.

2.2 Rol del docente

Según Rodríguez (2020), los roles y responsabilidades del docente se pueden agrupar en cuatro categorías: pedagógica, social, administrativa y técnica. Seguidamente se detalla esta propuesta:

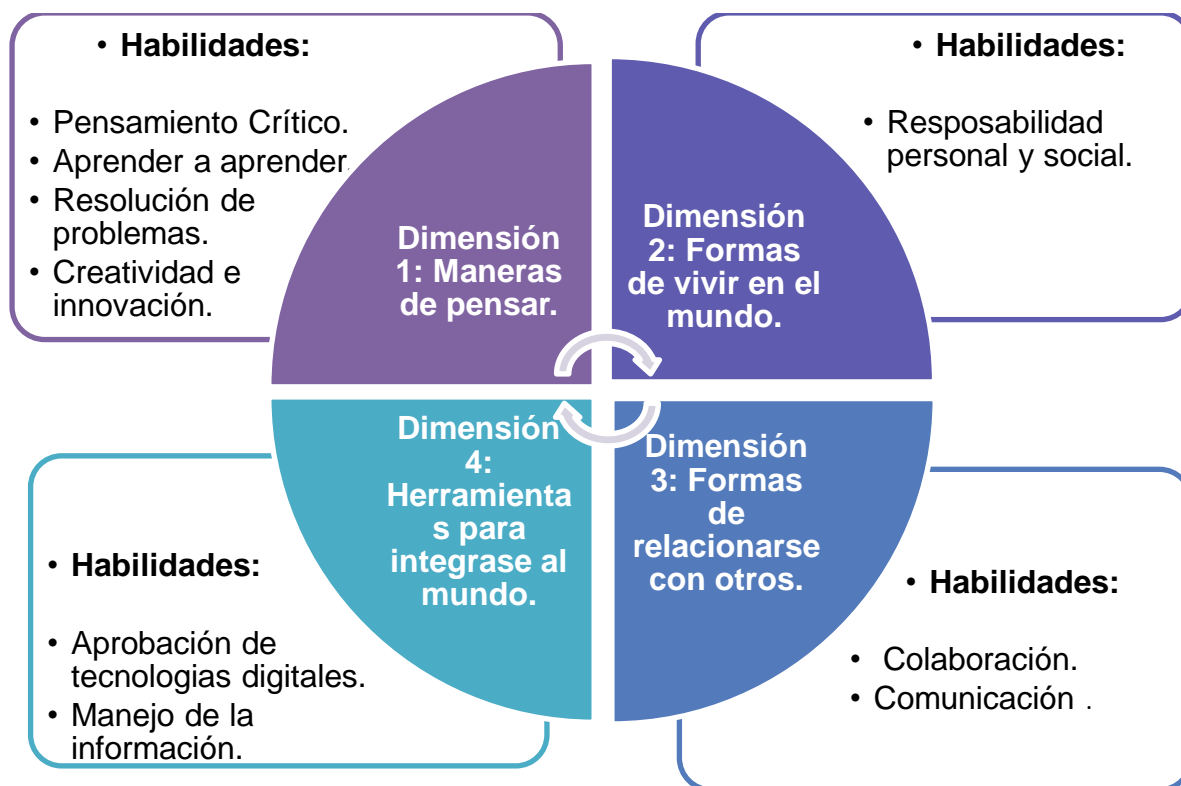
- En lo **pedagógico**: el tutor es un facilitador que contribuye con el conocimiento especializado, focaliza la discusión en puntos críticos, hace las preguntas y responde a las contribuciones de los participantes, le da coherencia a la discusión, sintetiza los puntos destacando los temas emergentes.
- En lo **social**: necesita habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje.
- En lo **administrativo**: conocer el software para poder generar subconferencias, grupos de trabajos y poder mover o borrar mensajes de la conferencia.
- En el aspecto **técnico**: debe garantizar que los participantes se sientan cómodos con el software y si es necesario apoyarlos. (Rodríguez, 2020. p.31)

Para la presente investigación, el rol del docente será concebido como el de facilitador, desde donde se guía la labor educativa, brindando espacios de colaboración y para el conocimiento de herramientas digitales, específicamente en la parte virtual. Es la persona encargada de guiar, motivar y propiciar espacios adecuados para que los estudiantes logren adquirir los conocimientos y habilidades necesarias según sus capacidades. Además, se insta a que está en constante actualización, para que de este modo logre aplicar el conocimiento reciente al desarrollo de las clases.

3. Metodología

La metodología define la ruta a seguir para alcanzar los objetivos educativos, en este caso, una propuesta curricular. Este apartado se divide en dos, correspondientes a los tipos de juegos que lo estructuran: *Dragonfly Techno Game* y *Dragonfly Active Game*. Para completar los juegos es importante tomar como punto de referencia las dimensiones y habilidades establecidas por el MEP las cuales brindara una guía para la estructura curricular.

A continuación se presenta las dimensiones adaptadas a esta propuesta curricular, esto como una guía para completar la elaboración del juego, específicamente estas dimensiones y habilidades son indispensables para completar la estructura curricular de *Dragonfly Active Game*.



Adaptado del documento *Competencias del siglo XXI. Guía práctica para promover su aprendizaje y evaluación. Proyecto ATC21s.*

El primer juego, ***Dragonfly Techno Game***, requiere ingresar al sitio web: <https://dragonfly.proinsar.com/> registrarse como usuario y participar en superar los desafíos presentados. Este recurso tecnológico está dividido en tres apartados, los cuales coinciden con los tres niveles de la CF (conciencia léxica, conciencia silábica y conciencia fonémica). El docente es el mediador de las estrategias educativas y el estudiantado es el encargado de participar en los juegos. Además, es importante que el educador dé las indicaciones antes de comenzar a jugar, y que revise el desempeño durante la actividad y al final de la misma.

Este juego cuenta con las indicaciones detalladas en la página web, estas están en Inglés ya que es la materia con la que se va a trabajar, en ellas se mencionan las siguientes:

- Se requiere haber estudiado los sonidos: -et, -ut y -un; y los siguientes verbos: *playing, running, jumping, y watching*.
- Está dirigido a estudiantes de tercer grado de la educación primaria, y a cualquier persona que esté interesada en aprender sobre la CF.
- Este juego cuenta con tres apartados: conciencia léxica (reconocimiento de palabras), conciencia silábica (identificación de sílabas), y conciencia fonémica (distinguir fonemas).
- Cada apartado va a tener juegos según la conciencia establecida, también se presentan ejercicios orofaciales. Es importante tener claro que se puede pasar al siguiente nivel, si logra completar todo lo solicitado.
- Al finalizar cada nivel va a tener estrellas de acuerdo a su desempeño, el significado de las estrellas es el siguiente:



Usted logra completar el juego, pero se necesita más práctica.



Usted logra completar el juego, y la mayoría de las respuestas están correctas.



Usted logra completar el juego, y todas las respuestas están correctas.

Adicionalmente, cada educando puede ver su evaluación al finalizar el apartado, esto permite que tanto estudiantes como docentes conozcan el desempeño en los juegos, en donde se puede ver los aspectos a mejorar y las fortalezas con las que se cuentan. A continuación se muestra cómo se puede visualizar las estrellas en los apartados de la cada conciencia.



Lexical Awareness

Let's listen to a poem.

Can I get a pet?



Let's Play



Phonemic Awareness

Let's learn by listening Word Families

Cut and a Nut

Sound -ut



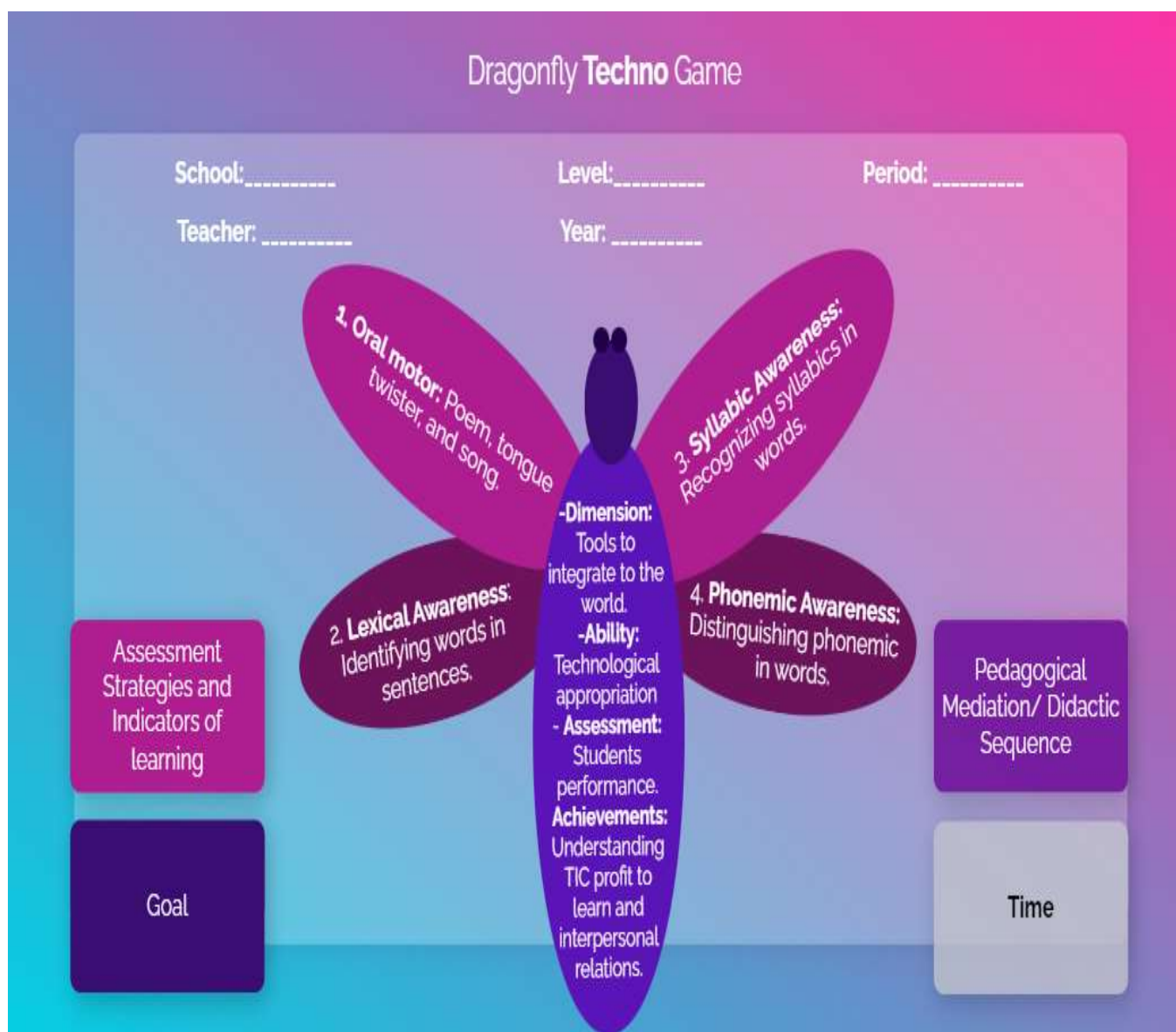
Let's Play

Igualmente, *Dragonfly Techno Game* cuenta con un apartado en la parte inferior de la página web en donde se puede observar las mejores calificaciones. Esto con el fin de que los estudiantes se motiven a jugar y del mismo modo pueda esforzarse por estar entre los mejores. Además, cabe mencionar que al ser un juego en línea, tanto los estudiantes como familiares pueden tener acceso desde una computadora con internet.

Para el uso de *Dragonflies Games*, pueden también ingresar a este código QR donde podrá disfrutar y aprender de estos juegos.



La estructura curricular de *Dragonfly Techno Game* es la siguiente:



Dragonfly Techno Game

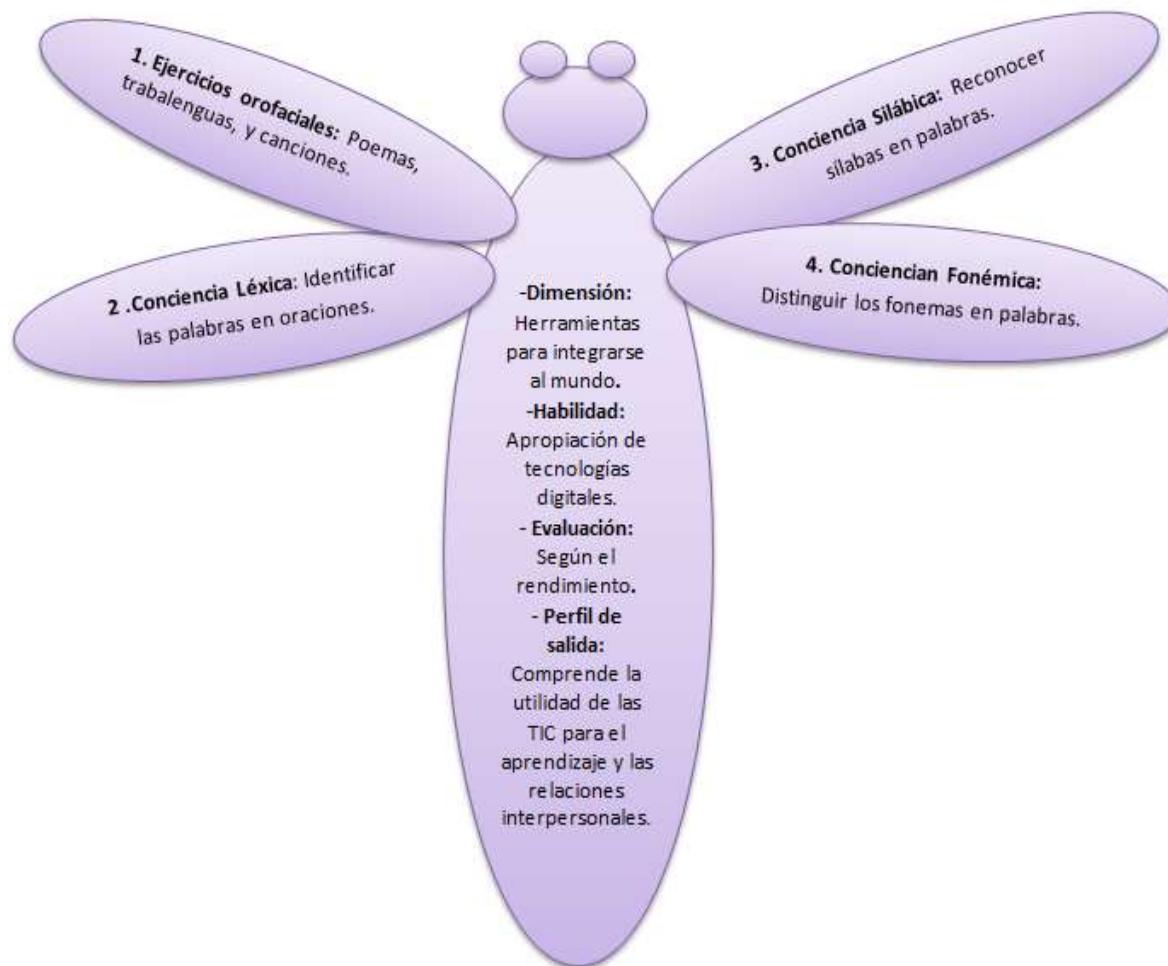
Escuela: _____

Periodo: _____

Grado: _____

Año: _____

Docente: _____



Valoración de estrategias e indicadores de aprendizaje	Objetivo	Mediación pedagógica / Secuencia didáctica	Tiempo

El segundo apartado, ***Dragonfly Active Game***, consiste en estrategias para el desarrollo de la CF con recursos que el mismo estudiantado crea. Para este juego, no es necesaria la conectividad a internet; sin embargo, se puede utilizar como recurso extra si se cuenta con ello. *Dragonfly Active Game* cuenta con los mismos apartados del juego tecnológico: juegos para ejercicios orofaciales y los tres niveles establecidos anteriormente. Busca que tanto los estudiantes como el docente tengan un rol activo durante su aplicación.

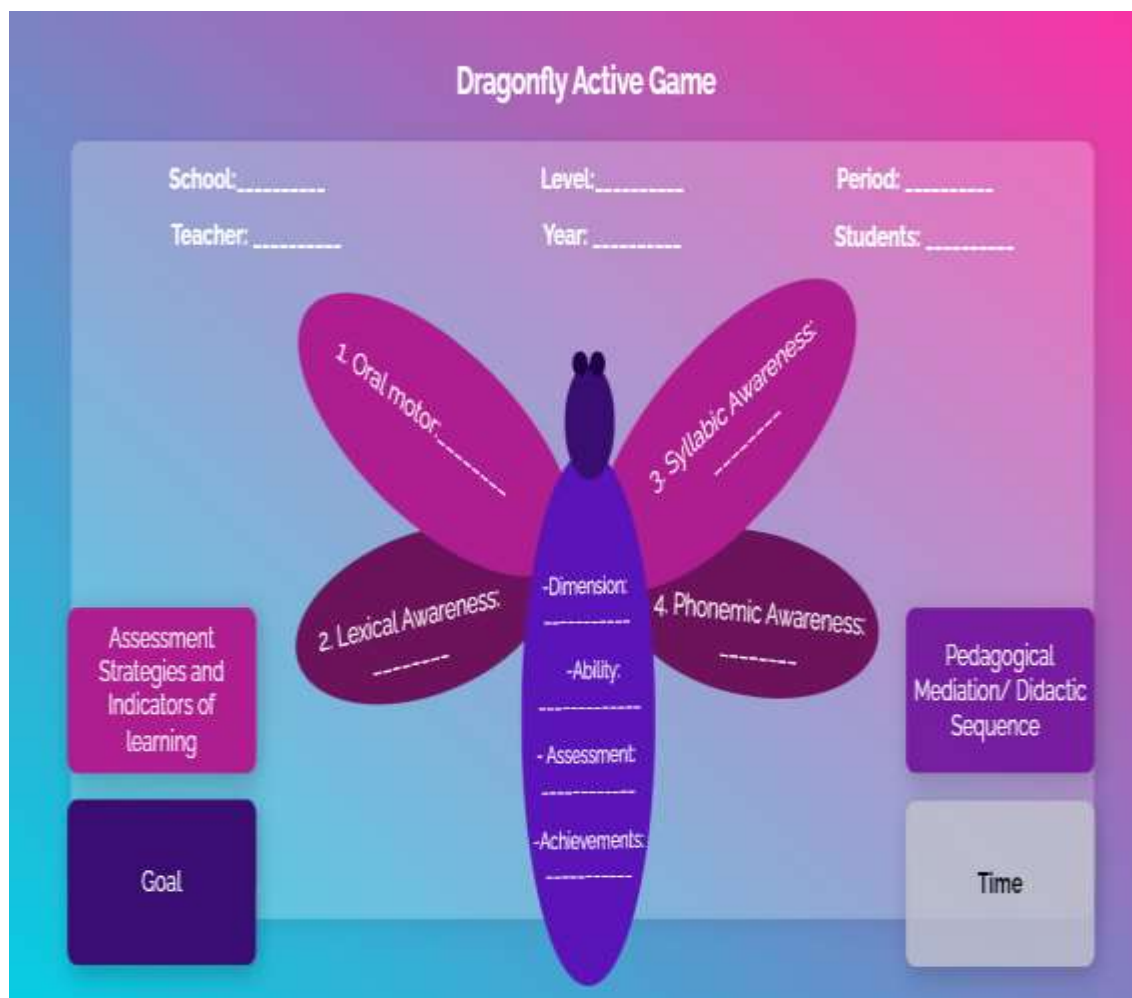
A diferencia del anterior juego, aquí tanto docentes como estudiantes pueden crear juegos y organizar insumos de evaluación, para ello se recomienda utilizar como guía las cuatro dimensiones con sus respectivas habilidades. En la dimensión 1 (maneras de pensar) se relaciona con habilidades donde se tenga un pensamiento crítico, puedan resolver problemas y hacer uso de la creatividad e innovación, es por esto que se insta al educando para ser el creador de su propio juego. Este apartado busca promover estas habilidades en la creación e innovación de actividades lúdicas por parte del estudiante, y del mismo modo se utiliza habilidades como resolución de problemas y pensamiento crítico.

En la dimensión 2 (formas de vivir en el mundo) se enfatiza la habilidad de responsabilidad personal y social, es por ello que se motiva al estudiante a utilizar material reciclado o reusado en los juegos, en donde se logre hacer conciencia que se es parte de un mundo, el cual se debe de proteger y cuidar para un mayor bienestar. Por otra parte, en la dimensión 3 (formas de relacionarse con otros) busca como habilidades la colaboración y comunicación, en donde el educando no solo pueda crear e innovar de una manera responsable, sino también, logre tener una buena convivencia con los demás, que tenga una comunicación asertiva y de colaborador.

Y en la dimensión 4 (herramientas para integrarse al mundo) se fomenta el uso de recursos tecnológicos para la creación del juego; si se encuentran en el centro

educativo y tienen acceso a internet, se puede utilizar este recurso responsablemente para la creación del juego. Por otro lado, cabe mencionar que las dimensiones que se utilizan son según las características del juego, no necesariamente se utilizan las cuatro al mismo tiempo, pero sí debe de contar con alguna para la elaboración de la estructura curricular. Finalmente, en la parte del anexo se establece algunos ejemplos de actividades lúdicas que pueden ser utilizados para la creación y adaptación de este juego.

Para la elaboración de *Dragonflies Active Game* se establece la siguiente estructura curricular:



Dragonfly Active Game

Escuela: _____

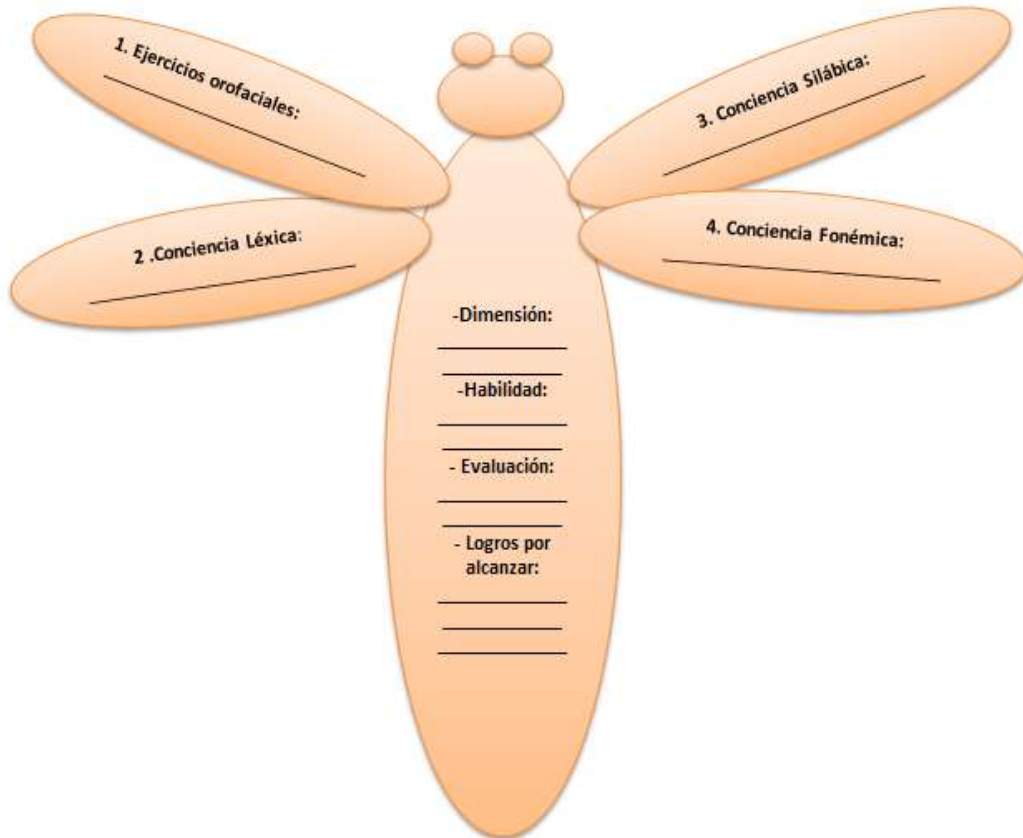
Periodo: _____

Grado: _____

Año: _____

Docente: _____

Estudiantes: _____



Valoración estrategias indicadores aprendizaje	de e de	Objetivo	Mediación pedagógica secuencia didáctica /	Tiempo

A continuación se presentan algunas recomendaciones para docentes y estudiantes, esto con el fin de conocer la disponibilidad para reflexionar sobre el desempeño, la actualización sobre temas de la actualidad y de la tecnología, y el compartir experiencias con sus pares.

Recomendaciones para docentes:

A continuación, se presentan recomendaciones para la labor mediadora de la persona docente:

1. Reflexiono sobre mi labor como docente, para ello respondo en mi interior las siguientes preguntas:

✿ ¿Cómo me siento con mi labor docente?

✿ ¿Hay algunas áreas en las que me gustaría mejorar?

✿ ¿Cómo podría mejorar mi práctica docente?

✿ ¿Cuáles son mis virtudes como docente?

✿ ¿Qué nivel de compromiso estoy dispuesto a asumir para mejorar mi desempeño docente?

2. Me actualizo con información sobre los procesos educativos, a continuación se presentan algunos enlaces como guía para la creación y actualización del juego en el campo educativo.

✿ Páginas web para crear juegos didácticos en línea:

- _ Kahoot: <https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek>
- -Quizlet: <https://www.youtube.com/watch?v=aE2uFbYyW7o>

✿ -Conferencia sobre gamificación:

- <https://www.youtube.com/watch?v=cRoYCoeLuG4>

3. Busco espacio de socialización para compartir estrategias didácticas con mis colegas de trabajo, esto con el fin de conocer experiencias para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Recomendaciones para estudiantes:

A continuación, se presenta recomendaciones para el desempeño educativo de la persona estudiante en el campo educativo:

1. Reflexiono cómo es mi desempeño como estudiante, para ello se comparten las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo me siento como estudiante en el área de Inglés?
 - ¿Cuáles son mis virtudes a la hora de aprender Inglés?
 - Como estudiante, ¿cuáles son mis puntos por mejorar en el área de Inglés?
 - ¿Por qué es importante el Inglés?
 - ¿Cuál es mi motivación para las clases de Inglés?

2. Utilizo diferentes recursos digitales para fomentar mi aprendizaje de forma responsable.

● ¿Conozco algunas de las siguientes páginas web, si es así las utilizo?

- App: Follow me

<https://www.mep.go.cr/educatico/follow-me>

- Diccionario en línea:

<https://dictionary.cambridge.org/>

3. Busco compartir experiencias con compañeros y amigos de la escuela, esto con el fin de mejorar en el campo educativo.

● Comparto espacios para el estudio y disfrute con los compañeros.

● Establezco grupos para crear estrategias de aprendizaje, como en este caso, los juegos educativos.

Bibliografía de la propuesta curricular

Anzules, T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma Inglés. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 368-383.

Araya, J. (2019) Los Principios de la Conciencia Fonológica En el Desarrollo de la Lectoescritura Inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, N.º 30, p. 163-181. Universidad de Costa Rica.

Arias Toca, M. F., & Castiblanco López, D. I. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en Inglés*.

Badilla, I. (2016). *Sexto Informe del Estado de la Educación. Principales características y desafíos del nuevo programa de Inglés para I y II ciclo*, 2016. San José, Costa Rica: Estado de la Educación.

Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.

Consejo Superior de Educación. (1957). Ley Fundamental de Educación. San José, C.R.: CSE. Recuperado de http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=31427&nValor3=33152&strTipM=TC

Consejo Superior de Educación. (2021). *Política Educativa de Promoción de Idiomas*. Recuperado de http://cse.go.cr/sites/default/files/documentos/folleto_politica_educativa.pdf

Consejo Superior de Educación. (2016). *Política educativa: La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*. Recuperado de http://cse.go.cr/sites/default/files/documentos/folleto_politica_educativa.pdf

Constitución Política de Costa Rica. Recuperado de:
<http://pdba.georgetown.edu/Parties/CostaRica/Leyes/constitucion.pdf>

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. United Kingdom: Cambridge University Press.
 Recuperado de <https://rm.coe.int/1680459f9>

Defior, S., y Serrano, F. (2011). La conciencia fonémica, aliada de la adquisición del lenguaje escrito. *Revista de logopedia, foniatría y audiología*, 31(1), 2-13.

Eguía, J. L., Contreras, R. S., & Solano Albajés, L. (2012). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*.

Fernández Lomelín, A. G. (2015). El diseño curricular. *La práctica curricular y la evaluación curricular*. Universidad Autónoma del Estado de México. Consultado el, 21.

Garagorri, X. (2007). Currículo basado en competencias: aproximación al estado de la cuestión. *Revista Aula de Innovación Educativa* No.161. Disponible en:
http://www.oriapat.net/documents/Curriculumbasadoencompetencias_Garagorri.pdf

Gutiérrez Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. E. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XX1: revista de la Facultad de Educación*.

Guzmán Paz, V. (2012). Teoría curricular. México: Red Tercer Milenio. Recuperado en http://www.oriental.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Teoria_curricular.pdf el, 12.

Masayasu K., (2004) Los Animales y la Cultura Japonesa. *Las Islas Libélula NIPPONIA* No.29. Recuperado de: <https://web-japan.org/nipponia/nipponia29/es/animal/animal01.html>

- Mieles M., Cerchiaro E., Y Rosero A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2).
- Ministerio de Educación Pública. (2015). *Educar para una nueva ciudadanía. Transformación Curricular. Costa Rica*: Ministerio de Educación Pública. Recuperado de http://idp.mep.go.cr/sites/all/files/idp_mep_go_cr/publicaciones/7-2016_educar_para_una_nueva_ciudadaniafinal.pdf
- Molina, Z. (2016). *Fundamentos del Currículo* (2 reimpr de la 1ª ed.). San José, C.R: EUNED.
- Morales-Gómez, G., Reza-Suárez, L., Galindo-Mosquera, S., & Rizzo-Bajaña, P. (2019). ¿Qué significa “fundamentos filosóficos” de un modelo educativo de calidad? *Revista Ciencia +Unemi*, 12(31), 116-127.
- Murillo, M. (2019). El desarrollo de la conciencia fonológica: una propuesta para la cotidianidad del aula. *Revista Electrónica Leer, Escribir y Descubrir*, 1(5), 2.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Posner, G. (2005). *Análisis de currículo* (3a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana
- Programa de Estudio de Inglés Primer Ciclo de la Educación General Básica*. (2016). Ministerio de Educación Pública.
- Ramos, J. (2003). Prueba fonológica PECO. *Revista de los psicólogos de la educación*, 11. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.
- Real Académica Española. Tomado de: <https://dle.rae.es/lib%C3%A9lula>
- Rodríguez, M. R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37.

Rubio, J., y Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.

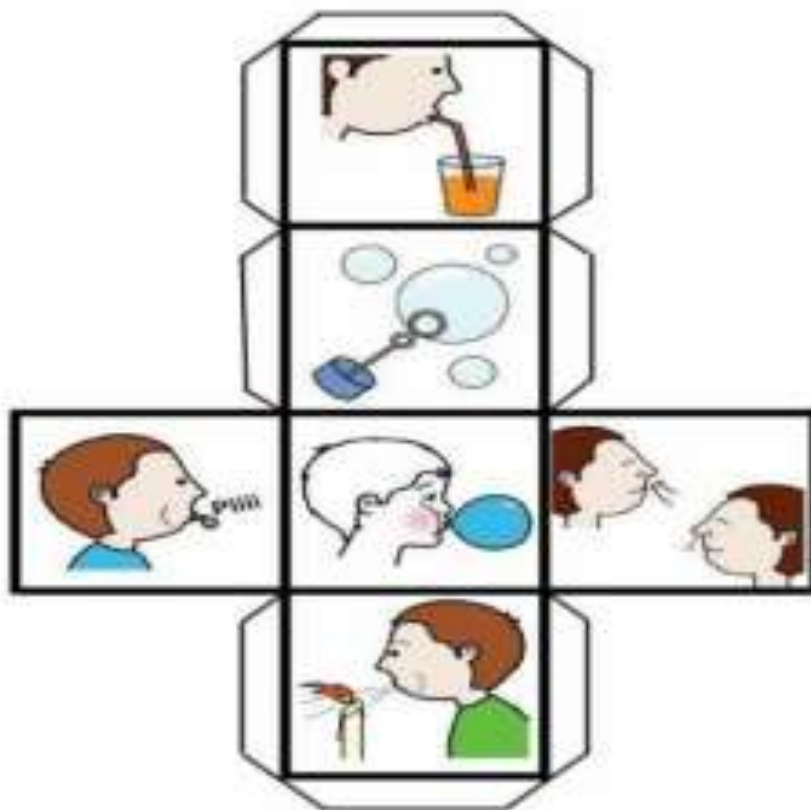
UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.

Anexos de la propuesta curricular

Ideas para crear juegos

1. **Cubo** con ejercicios orofaciales: Se lanza el cubo y la parte que queda visible indica lo que le corresponde realizar de acuerdo al dibujo. Se utiliza para ejercicios orofaciales, como una práctica antes de iniciar el tema principal.

Materiales: Cubo, vaso con agua/ fresco, burbujas, globo, pito, candela y encendedor.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/497507090087573422/?mt=login>

2. **Dragón:** Con material reusado, elaboran un dragón para poder soplar. Se utiliza para que, de acuerdo con la palabra, sílaba o fonemas, el dragón “tire fuego.” Esto puede servir para la aplicación de cualquier nivel de la CF.

Materiales: Tubo de cartón redondo (puede ser el de papel higiénico), gomas, tijeras, hojas de colores, si gustan pinturas, ojos.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/5277724555674657/?mt=login>

3. **Mi creación artística:** Las personas estudiantes sopla para crear una obra de arte, puede soplar el número de veces que encuentren palabras, sílabas o fonemas, según el nivel de conciencia fonológica que se está estudiando.

Materiales: Lápices, hoja en blanco, pinturas y pajillas.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/3518505945647335/>

4. Listos para el **juego de futbol**: Los estudiantes pueden crear una cancha de futbol y trasladar la bola soplando por medio de una pajilla. Esto sirve como ejercicios orofaciales, antes de iniciar con el tema de conciencia fonológica. Además, se puede adaptar a “tirar penales”, esto según el número de palabras de una oración, las sílabas o los fonemas.

Materiales: pajillas, una bola pequeña, cartón, pinturas.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/294704369368978534/>

5. Subir la **bola**: El número de palabras de una oración, las sílabas de una palabra, o los fonemas de una palabra, determinará la cantidad de veces que la bola va a subir en el vaso impulsada por el viento que se sopla a través de una pajilla adaptada al fondo de un vaso.

Materiales: Vaso, bola, pajilla.



Tomado de: [Oral motor respiracion | Atividades de fonoaudiologia, Fonoaudiologia, Fonoaudiologia ejercicios \(pinterest.com\)](#)

6. **Carrera de gusanitos:** Los estudiantes confeccionan un gusano de papel que movilizarán soplando por una pajilla para impulsarlo. El primero que llegue a la meta gana (ejercicios orofaciales). También se puede adaptar a que, según la cantidad de palabras, sílabas o fonemas van a poder soplar y, de esta manera, avanzar.

Materiales: Pajillas, papel, tijeras.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/111675265752046790/>

7. **Código secreto:** Los estudiantes diseñan un código secreto en el que las letras con las que inician las palabras se representan mediante un dibujo que representa el significado de esas palabras. Ejemplo: se dibuja una manzana (*apple*) para la letra **A**, para la letra **T** se dibuja un *tree* (árbol) y así con todas las letras.

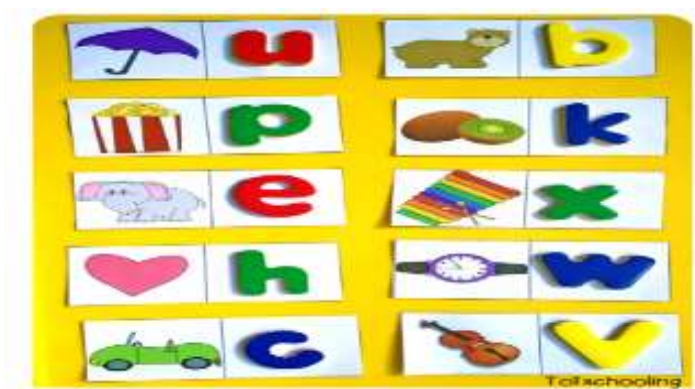
Materiales: Hoja, lápiz.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/153685406022805520/?mt=login>

8. **Encontrando la letra de inicio:** Los estudiantes, junto con la docente, realizan dibujos en una hoja y dejan un espacio al lado para que otros estudiantes completen el desafío de llenar la hoja primero. Se coloca la letra inicial de acuerdo al dibujo mostrado.

Materiales: una hoja, lápiz, una lista de palabras con todas las letras del abecedario.



Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/22658804366507649/?mt=login>

Bibliografía

- Anzules, T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma Inglés. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 368-383.
- Aranda Barradas, J. S.; Salgado Manjarrez, E. (2005). El diseño Curricular y la Planeación Estratégica. *Innovación Educativa*, 5(26), mayo-junio, 25-35.
- Araya, J. (2019) Los Principios de la Conciencia Fonológica En el Desarrollo de la Lectoescritura Inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, N.º 30, p. 163-181. Universidad de Costa Rica.
- Arias Toca, M. F., & Castiblanco López, D. I. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en Inglés*.
- Badilla, I. (2016). Sexto Informe del Estado de la Educación. Principales características y desafíos del nuevo programa de Inglés para I y II ciclo, 2016. San José, Costa Rica: *Estado de la Educación*.
- Barreto Nieto, A. -. A. (2020). *Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica*. Editorial Paulinas. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/es/lc/sibdi/titulos/133344>
- Becerra Anguló, M. V., & Velásquez Suárez, C. (2016) *Diseño creativo: hacia la búsqueda de diseño de material basado en el juego para la enseñanza y el aprendizaje del Inglés en nivel preescolar*.
- Beltrán, M. (2017) *El aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119355.pdf>

- Benavides, M. O., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(1), 118-124.
- Bibbs G. (2012) *El análisis de datos cualitativos en la investigación cualitativas*.
- Bolaños, G y Molina, Z. (1990). *Introducción al currículo*. San José, Costa Rica: EUNED.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmaj*, 7(13), 45-60.
- Chacón, G. P., y Badilla, D. C. (2015). Problemas fonológicos en aprendientes costarricenses de Inglés. *Letras*, (58), 141-171.
- Consejo Superior de Educación. (1957). *Ley Fundamental de Educación*. San José, C.R.: CSE. Recuperado de http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=31427&nValor3=33152&strTipM=TC
- Consejo Superior de Educación. (2021). *Política Educativa de Promoción de Idiomas*. Recuperado de http://cse.go.cr/sites/default/files/documentos/folleto_politica_educativa.pdf
- Consejo Superior de Educación. (2016). *Política educativa: La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*. Recuperado de http://cse.go.cr/sites/default/files/documentos/folleto_politica_educativa.pdf
- Convención sobre los Derechos del Niño (United Nations Children's Fund [UNICEF], 2006).
- Cortina Pérez, B., y Andúgar Soto, A. (2020). *Aprendiendo Inglés en Educación Infantil. Un relato de prácticas innovadoras*.

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. United Kingdom*: Cambridge University Press.
Recuperado de <https://rm.coe.int/1680459f9>

Constitución Política de Costa Rica. Recuperado de:
<http://pdba.georgetown.edu/Parties/CostaRica/Leyes/constitucion.pdf>

Cubillo, P. C., Ramírez, X. R., y Gaubil, T. H. (2015). The Design and Implementation of an In-service EFL Teacher Training Model in the Costa Rican Public School System. *GIST–Education and Learning Research Journal*, (10), 29-50.

Defior, S., y Serrano, F. (2011). La conciencia fonémica, aliada de la adquisición del lenguaje escrito. *Revista de logopedia, foniatría y audiología*, 31(1), 2-13.

Diseño Curricular Universitario Orientación para los Procesos de Diseño Curricular (2015). *Programa de Desarrollo Curricular del Centro de Evaluación Académica (CEA)*. Universidad de Costa Rica.

Dulzaides Iglesias, M. E., & Molina Gómez, A. M. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *Acimed*, 12(2), 1-1.

Escuela República de Colombia. Recuperado de:
<https://republicadecolombia.wixsite.com/escuela/blank>

Eguía, J. L., Contreras, R. S., & Solano Albajés, L. (2012). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*.

Fernández Lomelín, A. G. (2015). El diseño curricular. *La práctica curricular y la evaluación curricular. Universidad Autónoma del Estado de México. Consultado el, 21*.

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cuantitativa*. Madrid: Ediciones Morata, SL.

- Flórez Romero, R., Restrepo, M. A., & Schwanenflugel, P. (2016). *Alfabetismo emergente: investigación, teoría y práctica. El caso de la lectura.*"
- Fonseca, M., Fernández, A. (2017). Procesamiento fonológico y aprendizaje de la lectura en lengua extranjera. *Revista Española de Lingüística Aplicada/Spanish Journal of Applied Linguistics*, 30(1), 166-187.
- Freire Quintana, J. L., Cristina Páez, M., Núñez Espinoza, M., Narváez Rios, M., & Infante Paredes, R. (2018). El Diseño Curricular, Una Herramienta Para El Logro Educativo. *Revista de Comunicación de La SEECI*, 22(45), 75–86. Recuperado de: <https://doi-org.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/10.15198/seeci.2018.45.75-86>
- García, Cerdas J, Virginia Cerdas-Montano, and Nancy Torres-Vitoria. "Gestión Curricular En Centros Educativos Costarricenses: Un Análisis Desde La Percepción Docente Y La Dirección." *Revista Educare* 22.1 (2018): 225-52. Web.
- Garagorri, X. (2007). Currículo basado en competencias: aproximación al estado de la cuestión. *Revista Aula de Innovación Educativa* No.161. Disponible en: http://www.oriapat.net/documents/Curriculumbasadoencompetencias_Garagorri.pdf
- Giuseppe Nerici (1985). *Hacia una didáctica general dinámica*. Editorial Kapelusz S.A Buenos Aires Argentina. Tercera edición. Recuperado de: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/
- Gómez, L., Duarte, A., Merchán, V., Aguirre, D. y Pineda, D. (2007). Conciencia fonológica y comportamiento verbal en niños con dificultades de aprendizaje. *Universitas Psychologica*, 6(3), pp. 571-580.

Gurdián, A. (2010). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa*. San José: EUCR.

Gutiérrez, R; Díez, A. (2018) Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XX1*, vol. 21, núm. 1, 2018, pp. 395-415 Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70653466018.pdf>

Guzmán Paz, V. (2012). Teoría curricular. *México: Red Tercer Milenio*. Recuperado en http://www.affiliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Teoria_curricular.pdf el, 12.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). Análisis de los datos cuantitativos. *Metodología de la investigación*, 407-499.

Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación. 5ta Edición*. D.F, México: Editorial Mc Graw Hill.

Hernández Tomás, J. (2016). Didáctica de los métodos fónicos para la enseñanza de la lectura del Inglés como lengua extranjera en los primeros niveles de enseñanza primaria. *Proyecto de investigación*.

Hofmann, V. (2021). App-based learning in phonological awareness and word-reading comprehension and its specific benefits for lower achieving students. *International Journal of Educational Research Open*, 2, 100066.

- Hurtado, F.. (2020) Planificación y Evaluación Curricular: Elementos Fundamentales en el proceso educativo. *Revista Dissertare*, vol. 5. N° 2. Universidad Centrooccidental, México. Recuperado de:
<https://revistas.uclave.org/index.php/dissertare/article/download/2928/1826/2994>
- Lineamientos sobre Horarios para los Diferentes Ciclos, Niveles, Ofertas y Modalidades del Sistema Educativo Costarricense (2016). Ministerio de Educación Pública.
- López, O. (2020). Diseño de la Planificación Curricular en el área de Inglés para sexto grado de primaria en el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú.
- Méndez, M. (2017). Análisis de la conciencia fonológica del idioma Inglés en el estudiantado de IV año de la Escuela Sector Siete, Dirección Regional Desamparados, Circuito 02, para el aprendizaje de la lectura en idioma Inglés como segunda lengua durante el primer semestre de 2017 (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA).
- Ministerio de Educación Pública. (2015). Educar para una nueva ciudadanía. Transformación Curricular. Costa Rica: Ministerio de Educación Pública. Recuperado de
http://idp.mep.go.cr/sites/all/files/idp_mep_go_cr/publicaciones/7-2016_educar_para_una_nueva_ciudadaniafinal.pdf
- Ministerio de Educación Pública. (2016). Programas de Estudios de Inglés: Segundo Ciclo de la Educación General Básica. San José, Costa Rica. Recuperado de
http://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/ingles_2ciclo.pdf
- Ministerio de Educación Pública. (2017). Política educativa. Recuperado de
<http://mep.go.cr/politica-educativa>

- Mieles M., Cerchiaro E., Y Rosero A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2).
- Molina, Z. (2016). *Fundamentos del Currículo* (2 reimpr de la 1ª ed.). San José, C.R: EUNED
- Montañés Rodríguez, J., Parra Casado, M., Sánchez Núñez, M. T., López Honrubia, R., Latorre Postigo, J. M., Blanc Portas, P., ... & Turégano Moratalla, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete*.
- Morales-Gómez, G., Reza-Suárez, L., Galindo-Mosquera, S., & Rizzo-Bajaña, P. (2019). ¿ Qué significa “fundamentos filosóficos” de un modelo educativo de calidad?. *Revista Ciencia +Unemi*, 12(31), 116-127.
- Murillo, M. (2019). El desarrollo de la conciencia fonológica: una propuesta para la cotidianidad del aula. *Revista Electrónica Leer, Escribir y Descubrir*, 1(5), 2.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Posner, G. (2005). *Análisis de currículo* (3a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana
- Programa de Estudio de Inglés Primer Ciclo de la Educación General Básica. (2016). Ministerio de Educación Pública.
- Ramos, J. (2003). Prueba fonológica PECO. *Revista de los psicólogos de la educación*, 11. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.
- Reimers, F. (2021). Educación y COVID-19: Recuperarse de la pandemia y reconstruir mejor. *Serie Prácticas Educativas*, nro, 34. Recuperado de: http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/34_educacion_y_covid-19_spa.pdf

- Rodríguez Dueñas, L. X. (2018). Propuesta de lineamientos curriculares del área de lengua extranjera (Inglés) para el Colegio Cooperativo Próspero Pinzón.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). Proceso y fases de la investigación cualitativa. *Metodología de la investigación cualitativa*, 62-78.
- Rodríguez, M. R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37.
- Roldán Santamaría, L. M. R. (2005). Elementos para evaluar planes de estudio en la educación superior. *Revista Educación*, 29(1), 111-123.
- Rotela M., Tapias I., Martínez L. y Meza K. (2019). Phonological consciousness and lecturing of third grade students of primary basic education. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 11(1), 165–174. <https://doi-org.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/10.22335/rlct.v11i2.763>
- Rubio, J., y Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- Sánchez Reyes, C. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. 4(3), 39-47. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047173>
- Sistema Costarricense de Información Jurídica Recuperado de; http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=31427&nValor3=33152&strTipM=TC
- Solís, Yors, y Satya Rosabal Vitoria. "La Gestión Curricular En Centros Educativos Públicos De Costa Rica Durante La Pandemia Del Virus De La COVID-19." *Innovaciones Educativas* 22.Especial (2020): 228-42. Web.

- Taipe, J. (2015) La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9777/1/QT07522.pdf>
- Trujillo, J. (2014) El enfoque en competencias y la mejora de la educación. *Ra Ximhai*, vol. 10, núm. 5, julio-diciembre, 2014, pp. 307-322 Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134026.pdf>
- Ussa, M. (2011) *Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto*. Cuadernos de Lingüística Hispánica N.º 17. Enero-Junio 2011; p. 107-116. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3964428.pdf>
- Vásquez Baldeón, R. V. (2015). *Efectos del programa "aprendo jugando" para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado de primaria del colegio lord byron* (Order No. 27751575). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2425918759). Recuperado de: <https://search-proquest-com.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/dissertations-theses/efectos-del-programa-aprendo-jugando-para-la/docview/2425918759/se-2?accountid=28692>
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.
- Varela, K., Viecco, S. M., & Florez, S. L. (2014). Diseño y ejecución de actividades para la estimulación en conciencia fonológica en los niveles de prejardín y jardín. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, (20), 47-58.

Anexos

Anexo 1

Consentimiento informado a docentes



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

COMITÉ ÉTICO CIENTÍFICO

Teléfono/Fax: (506) 2511-4201

Sistema de Estudios de Posgrados

**FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO BASADO EN LA LEY N° 9234
“LEY REGULADORA DE INVESTIGACIÓN BIOMÉDICA” Y EL “REGLAMENTO ÉTICO
CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA PARA LAS INVESTIGACIONES EN
LAS QUE PARTICIPAN SERES HUMANOS”**

“Propuesta curricular para la enseñanza de la conciencia fonológica en el idioma inglés por medio del juego.”

Código (o número) de proyecto: Trabajo final de graduación en Maestría en Planificación Curricular
Propuesta curricular para la enseñanza de la conciencia fonológica en el idioma inglés por medio del juego.

Nombre de el/la investigador/a principal: Gabriela Ledezma Méndez.

Nombre del/la participante: _____

Medios para contactar a la/al participante: números de teléfono _____

Correo electrónico _____

Contacto a través de otra persona _____

A. INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO

Elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado en la Escuela República de Colombia, empleando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje. La persona a cargo de realizar el estudio es Gabriela Ledezma Méndez, docente de la institución y estudiante de la Maestría en Planificación Curricular de la Universidad de Costa Rica.

B. PROPÓSITO DEL PROYECTO

El motivo para realizar este estudio es brindar a los docentes juegos en la parte de la conciencia fonológica para el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera. Dicha propuesta curricular estará disponible para la institución una vez terminado el estudio. La información que se desea recopilar es sobre la enseñanza y el aprendizaje de la conciencia fonológica en Inglés, su metodología, la evaluación y la incorporación del juego como estrategia educativa. El estudio se realizará en cuatro meses en donde se aplica las observaciones.

C. ¿QUÉ SE HARÁ?

Observaciones a docentes de grupos de tercer grado durante las clases presenciales para determinar la aplicación de la conciencia fonológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Toda la información observada será estrictamente confidencial y para uso exclusivo de este estudio. Al aceptar forma parte de este trabajo final de graduación, usted se compromete a permitir observar las clases, ya sea de dos lecciones o una lección.

D. RIESGOS

1. La participación o no en este estudio puede considerarse en cualquier momento, debido a que puede generar incomodidad al ser observado/a.

E. BENEFICIOS

1. Como resultado de su participación en este estudio, el beneficio que obtendrá será una propuesta curricular actualizada para el uso de la conciencia fonológica para la asignatura de Inglés. Este documento podrá ser utilizado como guía para aplicar juegos educativos en

el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de tercer grado en la educación primaria.

2. Una vez terminado el estudio se realizará una presentación a las personas docentes de Inglés de la Escuela República de Colombia sobre los resultados obtenidos y el producto final para su comprensión e implementación.

F. VOLUNTARIEDAD

Su participación en esta investigación es voluntaria y puede negarse a participar en cualquier momento sin perder los beneficios a los cuales tiene derecho, ni a ser castigada de ninguna forma por su retiro o falta de participación.

G. CONFIDENCIALIDAD

Su participación en este estudio es confidencial, los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en actividades como conversatorios, conferencias, simposios, revistas científicas u otros. Para lo cual se garantizará la confidencialidad de las personas que facilitaron la información.

H. INFORMACIÓN

Antes de dar su autorización para este estudio usted debe haber hablado con la investigadora, profesora Gabriela Ledezma Méndez, ella debe haber contestado satisfactoriamente todas sus preguntas. Si quisiera más información, puede obtenerla llamando a Gabriela Ledezma Méndez al teléfono 8595 7324, o enviando un correo a gabyleme24@gmail.com en el horario martes y jueves de 1:00 p.m. a 5.00p.m. Además, puedo consultar sobre los derechos de los Sujetos Participantes en Proyectos de Investigación a la Dirección de Regulación de Salud del Ministerio de Salud, al teléfono 22-57-20-90, de lunes a viernes de 8 a.m. a 4 p.m. Cualquier consulta adicional puede comunicarse a la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica **a los teléfonos 2511-420, 2511-1398**, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.

No perderá ningún derecho por firmar este documento y recibirá una copia de esta fórmula firmada para su uso personal.

CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído toda la información descrita en esta fórmula antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y estas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, declaro que entiendo de qué trata el proyecto, las condiciones de mi participación y accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

Nombre, firma y cédula del sujeto participante

Lugar, fecha y hora

Nombre, firma y cédula del/la investigador/a que solicita el consentimiento

Lugar, fecha y hora

Nombre, firma y cédula del/la testigo

Lugar, fecha y hora

Versión 2 – Junio 2021

Formulario aprobado en sesión ordinaria N° 216 del Comité Ético Científico,
realizada el 02 de junio del 2021.

Anexo 2

Observación



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Sistema de Estudios de
Posgrado



Programa de Posgrado en
Planificación Curricular

Guía para la observación

En el marco del Trabajo Final de Graduación: Propuesta Curricular para la Enseñanza de la Conciencia Fonológica en el Idioma Inglés por Medio del Juego, cuyo objetivo es elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en dicha población, empleando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje. Se desarrollarán un aproximado de cuatro observaciones a docentes de Inglés de dicha institución siguiendo este formato.

Aspectos Generales

Fecha:	
Investigadora:	
Participante:	
Hora de inicio:	
Hora de finalización:	
Grupo:	
Número de estudiantes:	

Guía de aspectos por observar**Inicio de clase**

Cómo comienza la clase:

Da la bienvenida:_____

Pregunta cómo están las personas estudiantes:_____

Las personas estudiantes se encuentran animadas:_____

La docente se encuentra motivada:_____

Desarrollo de clase

¿Qué contenidos se abordó durante la clase?

¿Qué tipo de estrategia didáctica emplea la docente?

Final de clase

¿Qué actividad de cierre se implementó?

¿Las personas estudiantes están animadas?

¿La docente está motivada?

Ambiente del aula:

Otras observaciones:

Anexo 3

Entrevista Abierta

La siguiente entrevista abierta está dirigida a las profesoras del idioma Inglés de la Escuela República de Colombia. El objetivo de este instrumento es la recolección de información acerca de la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado, empleando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje. Los datos recolectados son de carácter educativo para la elaboración del Trabajo Final de Investigación Aplicada de la Maestría Profesional en Planificación Curricular de la Universidad de Costa Rica.

Respetuosamente se le solicita responder de forma individual las preguntas, según su experiencia y conocimiento para lo cual se utiliza la plataforma Google Form. Los datos serán recolectados y utilizados de forma general y bajo ningún motivo se darán a conocer respuestas en forma individual. De antemano se le agradece por su colaboración. El cuestionario es de carácter confidencial e individual.

Muchas gracias por su colaboración, la información brindada es muy importante para la formación académica.

Instrucciones: A continuación se presentan dos apartados, el primero consta de aspectos personales y el segundo, se relaciona con el currículo, la conciencia fonológica y el juego.

Primera parte

Fecha: _____

Años de trabajar para el MEP: _____

Grado académico: _____

Especialidad: () primaria con concentración en inglés

() Profesor de secundaria

() Otro. Indique cuál: _____

Puesto de trabajo: _____

Segunda parte

Consta de 17 preguntas de los tres temas en estudio: currículo, conciencia fonológica y el juego.

Currículo

1. Durante las clases de inglés, generalmente ¿cómo enseña el tema de la conciencia fonológica?
2. ¿De qué manera el MEP propone implementar la conciencia fonológica en estudiantes de tercer grado?
3. Aproximadamente, ¿cuánto tiempo invierte por semana en la enseñanza de la conciencia fonológica?
4. ¿Ha sido capacitado en metodologías, actividades o juegos para el fortalecimiento de la conciencia fonológica? De ser así, mencione ¿en qué consistió la formación?
5. Al concluir el tercer grado, ¿qué destrezas deben de adquirir los estudiantes respecto al idioma inglés?, ¿qué conocimientos en la conciencia fonológica deben de tener dicha población?
6. ¿Cómo ha influido la pandemia en las clases de inglés? Específicamente en la parte de conciencia fonológica.

Conciencia fonológica

7. Con sus palabras, ¿cómo define la conciencia fonológica?
8. ¿Cuáles son los beneficios de la conciencia fonológica en la educación?
9. ¿Cuáles métodos, técnicas, estrategias o actividades ha utilizado para el desarrollo de la conciencia fonológica en las clases presenciales?
10. ¿Cuáles métodos, técnicas, estrategias o actividades ha utilizado para el desarrollo de la conciencia fonológica en las clases virtuales?
11. Según su experiencia con respecto al tema de conciencia fonológica ¿qué actividades son más eficaces para su aplicación?
12. Aproximadamente, ¿cuánto tiempo por semana se imparte lecciones para trabajar la conciencia fonológica?

Juego

13. ¿Considera el juego importante en la educación? de ser así ¿por qué?
14. ¿Cuáles son algunos juegos que implementa durante las lecciones?
15. ¿Qué tipo de juegos cree conveniente para fomentar la conciencia fonológica en estudiantes de tercer grado?
16. ¿Aplica algún juego para la enseñanza de la conciencia fonológica? De ser así, ¿mencionar cuál y de qué forma lo aplica?
17. ¿Cómo se puede utilizar el juego y el uso de las herramientas tecnológicas para fomentar la conciencia fonológica?

Anexo 4

Validación del instrumento



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Sistema de Estudios de
Posgrado



Programa de Posgrado en
Planificación Curricular

Universidad de Costa Rica
Facultad de Educación
Maestría Profesional en Planificación Curricular

Validación de contenido, dirigido a académicos expertos.

Nombre del instrumento: Entrevista abierta para docentes de Inglés.

Título del proyecto: Propuesta curricular para la enseñanza de la conciencia fonológica en el idioma Inglés por medio del juego.

Objetivo General: Elaborar una propuesta curricular para la adquisición de la conciencia fonológica en Inglés como lengua extranjera en niños y niñas de tercer grado en la Escuela República de Colombia, empleando el juego como estrategia para su enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Específicos:

1. Determinar los elementos de la conciencia fonológica que se aplican en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera.
2. Identificar elementos, fundamentos y enfoques de una propuesta curricular para fomentar la conciencia fonológica en inglés dirigida a población estudiantil de tercer grado.
3. Diseñar una propuesta curricular basada en el juego para fortalecer la conciencia fonológica en Inglés con la población estudiantil de tercer grado.
4. Validar con las personas docentes el aporte de la propuesta curricular para fomentar la conciencia fonológica en Inglés utilizando el juego como estrategia para la enseñanza – aprendizaje.

Nombre del Académico Validador: _____

Número de teléfono: _____

Correo electrónico _____

Indicadores Generales:

De acuerdo con el diseño general, objetivos e ítems del instrumento que se ha facilitado, complete la siguiente tabla, marcando una equis (X) dentro del rubro que más considere que se ajusta cada uno de los criterios utilizados.

Criterios	Rubros				Comentarios
	Muy inapropiado	Inapropiado	Apropiado	Muy apropiado	
1. Estructura de los ítems					
2. Pertinencia del ítem con el objetivo del estudio					
3. Nivel de dificultad					
4. Coherencia con los objetivos.					
5. Coherencia con la unidad de análisis, categorías y subcategorías de análisis.					

Consideraciones Finales:

Anexo 5

Instrumento para el análisis de los planes realizados por docentes de Inglés

El presente instrumento tiene como objetivo identificar estrategias de enseñanza – aprendizaje en el idioma Inglés relacionadas al juego y a la aplicación de la conciencia fonológica en estudiantes de tercer grado basado en los planes del docente. Se toma en consideración los temas de currículo, conciencia fonológica y el juego.

Temas generales

Consideraciones	Interpretaciones a partir de los planes de las personas docentes
1. Se incluye el tema de la conciencia fonológica en los planes.	
2. Se ve reflejado el juego como estrategia educativa en los planes de la docente.	
3. Se asigna un tiempo durante la lección para trabajar la conciencia fonológica.	
4. Se refleja el uso de la tecnología para la práctica docente.	
5. Se contextualiza el plan a la situación de la pandemia	

Temas específicos

1. ¿Cómo se propone el tema de la conciencia fonológica en los planes?

2. ¿Qué tipo de actividades se ven reflejadas en los planes para la enseñanza de la conciencia fonológica en Inglés?

3. ¿Qué recursos lúdicos se muestra en el planeamiento para la conciencia fonológica?

Percepción de los planes en relación al juego y la conciencia fonológica.
