

MISIÓN INTERPLANETARIA

Facultad de Ciencias de la
Educación

María Paula Arias Castañeda
Daniela Campuzano Rojas
Carmen Yohana Barrera Sepúlveda

N.º **EDMA16/2025**



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia



Resumen

Este artículo analiza la experiencia pedagógica en la enseñanza de francés a los alumnos de quinto grado del grupo 505 de la Escuela Normal del Distrito María Montessori, utilizando el enfoque STEAM. Este tiene como objetivo combinar ciencia, tecnología, arte, Ingeniería y matemáticas, haciendo que el aprendizaje del francés sea activo y relevante. Desarrollamos actividades lúdicas y experimentales, incluyendo proyectos creativos, exploración científica y resolución de problemas, centrándonos en la participación y la motivación. Nuestro objetivo era mejorar la comprensión oral y escrita, así como despertar el interés por el francés. Los resultados revelaron un alto nivel de compromiso y entusiasmo, pero también identificamos algunos retos a la hora de adaptarse al enfoque interdisciplinario. La principal conclusión de esta experiencia es que, si bien la metodología STEAM promueve un aprendizaje activo y significativo, todo proceso requiere ajustes periódicos para mejorar su eficacia en la enseñanza de idiomas.

Palabras clave

Aprendizaje activo, educación primaria, enseñanza de francés, metodología STEAM, proyectos interdisciplinarios.

Abstract

This article analyzes the pedagogical experience of teaching French to fifth-grade students in group 505 at the María Montessori District Normal School, using the STEAM approach. This approach aims to combine science, technology, art, engineering, and mathematics, making French learning active and relevant. We developed playful and experimental activities, including creative projects, scientific exploration, and problem solving, focusing on participation and motivation. Our goal was to improve oral and written comprehension, as well as to spark interest in French. The results revealed a high level of commitment and enthusiasm, but we also identified some challenges in adapting to the interdisciplinary approach. The main conclusion from this experience is that, while the STEAM methodology promotes active and meaningful learning, every process requires periodic adjustments to improve its effectiveness in language teaching.

Keywords

Active learning, French language teaching, interdisciplinary projects, primary education, STEAM methodology.

Cómo citar / How to cite?:

Arias Castañeda, M. P., Campuzano Rojas, D. y Barrera Sepúlveda, C. Y. (2025). Misión interplanetaria [documento de trabajo n.º EDMA16]. Universidad La Gran Colombia.
<https://hdl.handle.net/11396/8994>

1. Introducción

La experiencia pedagógica se centra en el desarrollo del proyecto “Misión Interplanetaria”, una propuesta creativa diseñada por 3 estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en Inglés de la Universidad la Gran Colombia para los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Montessori (IED), trabajando en conjunto con el enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) el cual se ha promovido durante más de dos décadas, potenciando una visión contextual, inclusiva y orientada a la resolución de problemáticas locales, así como la integración inter, trans y multidisciplinaria (Vásquez, 2015; Marín-Ríos *et al.*, 2023). La idea principal era fortalecer las habilidades de expresión por medio de la enseñanza de vocabulario fácil en francés, junto con la simulación de un viaje espacial a Marte.

Este proyecto se llevó a cabo con un grupo aproximado de 33 estudiantes con diversos estilos y ritmos de aprendizaje como lo eran diagnóstico de TDAH, bajo rendimiento académico y algunos casos de indisciplina, dicha diversidad representó un reto grande para llevar a cabo la propuesta pedagógica, pero que con la ayuda del profesor titular y los profesores del semillero se resolvió de manera oportuna.

Las sesiones previstas para el proyecto se realizaron los viernes en el último bloque de la jornada académica, dicha situación influyó significativamente en las actividades planteadas, ya que el cansancio de los estudiantes, junto con diferentes actividades extracurriculares interfirieron el desarrollo del proyecto como se tenía planteado desde el inicio.

A pesar de dichas situaciones, esta experiencia pedagógica permitió analizar avances en los estudiantes, respecto al interés, la participación y la motivación, teniendo en cuenta el planeta Marte y la integración del enfoque STEAM en el aprendizaje del vocabulario básico en francés.

2. Contexto de la experiencia

La experiencia tuvo lugar en la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori con un grupo de 33 estudiantes de grado quinto, cuyas edades estaban entre los 10 y 14 años. Desde el inicio, los estudiantes mostraron una disposición positiva hacia la participación, lo cual se relaciona con la idea de Dewey (1938) la motivación y la actividad del estudiante son elementos esenciales para que el aprendizaje derive de la experiencia. Este proyecto se desarrolló durante varias semanas, los viernes, pudiéndose implementar tres de las cinco sesiones inicialmente planeadas. Los cambios de horario y las actividades realizadas en la institución provocaron que las planificaciones se ajustaran según lo que pasaba en las clases, El espacio limitado hizo que la realización de actividades lúdicas se tuviera más en cuenta; sin embargo, se contó con el acompañamiento y apoyo del docente del grupo y con los materiales necesarios gracias a una planeación adecuada. Aunque se esperaba hacer una simulación de un

viaje a Marte, esta no pudo ejecutarse debido a las circunstancias imprevistas que nos exigió cambiar de plan. No obstante, se reflejó lo que señala Bruner (1960), el cual dice que la flexibilidad del docente es clave para reorganizar la experiencia educativa cuando cambian las condiciones, por lo que se apuntó a ajustar la propuesta inicial y desarrollar cambios acordes con el contexto.

3. Experiencias iniciales

Objetivos pedagógicos y de investigación: Los estudiantes desarrollarán competencias comunicativas básicas en francés y la integración de contenidos STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) en el proceso de aprendizaje.

- Competencias para desarrollar: estimular habilidades lingüísticas y textuales en francés, el pensamiento analítico, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.
- Hipótesis iniciales: los estudiantes estarán muy motivados y comprometidos, y mostrarán interés en todo momento por el francés y por las actividades prácticas y recreativas.
- Nivel de rendimiento previsto: comprensión y producción relevante en francés, excelente rendimiento en las actividades STEAM y progreso sobresaliente en las habilidades comunicativas y cognitivas.
- Condiciones ideales esperadas: espacio de colaboración, acceso a herramientas tecnológicas, actitud favorable de los alumnos y profesores para poner en práctica la metodología STEAM.

4. Realidad observada

El proyecto “Misión Interplanetaria” se desarrolló por medio de diferentes retos tanto contextuales como institucionales en la comunidad académica, lo que evidenció que distintos factores siempre estarán presentes en los procesos educativos y que los docentes deben ser capaces de afrontar de la mejor manera.

El horario y el día escogido para realizar las sesiones, evidenció que los estudiantes ya se encontraban cansados de todo el esfuerzo realizado durante la semana lo que implicó que realizáramos más actividades lúdicas que les permitieran a ellos desestresarse y salir de la rutina diaria para lograr mantener su atención durante el desarrollo de las actividades propuestas.

De igual forma, al ser el final del año escolar la Institución ya tenía varias actividades planeadas, las cuales interrumpieron el proceso y como resultado no se pudieron completar las actividades para cada una de las sesiones, sin embargo, a pesar de dichas interrupciones, los estudiantes evidenciaron disposición y entusiasmo en el tema central del proyecto un viaje simulado al planeta Marte.

Para resumir, la realidad que se observó durante la implementación de la propuesta pedagógica evidencia que, a pesar de que todas las sesiones no se realizaron debido a

factores extracurriculares, la participación y el entusiasmo de los niños muestra que lograron adquirir aprendizajes significativos de dichas intervenciones, junto con el uso de tecnologías y la combinación de ejercicios matemáticos para cumplir retos y de esta manera aprender vocabulario en francés. Al respecto, Sacristán y Pérez (1983) afirman: “El currículo en el papel es orientador de la práctica, ayuda a disminuir la incertidumbre acerca de los elementos y agentes que intervienen en el proceso real, pero nunca es la realidad en sí misma” (p. 225). Este pensamiento se relaciona bastante con nuestro proyecto, ya que el contexto y las actividades que planearon en la institución, exigieron que las clases se adaptarían sin perder el objetivo del proyecto, confirmando así que el enfoque STEAM es una idea efectiva en el aprendizaje incluso con los retos que se puedan presentar.

5. Expectativa vs Realidad (análisis)

Mientras se implementaba el proyecto, los estudiantes fueron proactivos y dispuestos a participar, a pesar de aquellos que presentaron desconcentración con las actividades. Esto refleja lo que ya había señalado Vygotsky en 1978 al destacar que la participación en actividades dirigidas puede mantenerse incluso en condiciones cambiantes, siempre que se proporcione el apoyo y la mediación adecuados. Sin embargo, las actividades extracurriculares, la semana de receso y los diferentes horarios generaron dificultades en el seguimiento del proceso y momentos en los que hubo desconexión con las actividades. Aun así, la planeación previa permitió adaptar las sesiones y mantener el propósito general del proyecto, realizando ahora cambios que se adecuaran a las necesidades y atenciones de los estudiantes y de la escuela.

A pesar de los imprevistos, la experiencia resultó ser gratamente significativa. Logrando establecer vínculos con los estudiantes y conseguir aprendizajes valiosos para nuestra formación como futuras docentes. Se enriqueció el proceso al conocer sus intereses y formas de participación, aportando una comprensión profunda de la práctica pedagógica. Lo cual comprendemos la idea de Dewey (1938), quien menciona que las experiencias educativas dejan huellas que no solo transforman a los estudiantes, sino también a los educadores, servimos para enseñar, pero en el proceso aprendemos mucho más. Aunque enfrentamos dificultades por cuestiones logísticas, preferimos resaltar los aspectos positivos de la experiencia y la acogida brindada por el grupo y el profesor acompañante, también que nos hayan permitido cruzar las puertas de esta escuela. Lo vivido en la Escuela María Montessori se convierte así en una grata referencia significativa y enriquecedora dentro de nuestro camino profesional.

6. Referencias

Barrios, M. y García J. (2006). *Formación en didáctica de lenguas extranjeras a través de la observación en el aula*. Universidad de Málaga.

Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

Nayive Angulo, L. y León, A. R. (2005). Perspectiva crítica de Paulo Freire y su contribución a la teoría del currículo. *Educere*, 9(29), 159-164.

Ruiz Hidalgo, D. (2021). Integrando STEAM en el aula bilingüe de Educación Primaria». *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (39), 1-15.
<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/388772>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Anexos

Fotografías de la experiencia pedagógica en la enseñanza de francés a los alumnos de quinto grado del grupo 505 de la Escuela Normal del Distrito María Montessori.



