

LEARNING ENGLISH WHILE SINGING AND PLAYING



SANDRA CAROLINA ASTUDILLO RUIZ.

KAREN VANESSA FONSECA BRAVO.

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA

CASTELLANA- INGLÉS

POPAYÁN

2017

LEARNING ENGLISH WHILE SINGING AND PLAYING

Proyecto de grado para optar el título de Licenciadas en Educación Básica con Énfasis en
Lengua Castellana e Inglés

SANDRA CAROLINA ASTUDILLO RUIZ.

KAREN VANESSA FONSECA BRAVO.

Asesora

MG. GABY YOLIMA TORRES JOAQUÍ

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA

CASTELLANA- INGLÉS

POPAYÁN

2017

Nota de aceptación

Directora _____

Mg. GABY YOLIMA TORRES JOAQUÍ

Jurado _____

Docente. RAQUEL FUENTES VELA

Jurado _____

Docente. ALEJANDRAMARÍA HENAO

Jurado _____

Mg. ALBA LUCIA PEDRAZA

Lugar y fecha de sustentación: Popayán, 8 de septiembre de 2017

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestra Alma Mater, la Universidad del Cauca por abrirnos las puertas, hacernos parte de ella y ser el pilar de nuestra formación en la licenciatura. También, queremos agradecer a cada uno de los docentes que dejó una huella en el camino y nos marcó tanto profesional como personalmente, brindándonos sus conocimientos y apoyo para seguir adelante en este caminar.

A nuestra asesora Mg. Gaby Yolima Torres Joaquí por sus enseñanzas, dedicación y cariño, siendo una guía y sostén en la realización de esta propuesta, por su paciencia y la confianza que depositó en nosotras en cada una de las etapas del trabajo para poder llevarlo a feliz término.

Un agradecimiento mutuo ya que somos un equipo y tenemos una amistad que se fue consolidando en este proceso; tuvimos días malos y días felices, pero cada una de las situaciones aportaron positivamente para salir adelante con nuestro proyecto.

Este camino lo emprendimos de la mano de nuestras familias quienes también fueron fundamentales con su entrega y amor, dándonos ánimos para continuar a pasos agigantados en nuestra carrera profesional.

*“A nuestras familias y especialmente a nuestros estudiantes, quienes
con su amor nos ayudaron a construir este camino
depositando su fe y confianza en nosotras”*

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. Pregunta Problema

1.1 Descripción

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

2.2 Objetivos Específicos

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Antecedentes

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1 Marco de referencia Contextual

4.2 Marco de referencia Legal

4.2.1 La Constitución Política de 1991 (El derecho a la educación)

4.2.2 La ley General de Educación (fines de la Educación y niveles de la educación básica)

4.3 Marco de referencia Conceptual

5. METODOLOGIA

5.1 Enfoques

5.1.1 Cualitativo

5.1.2 Histórico Hermenéutico

5.2 Población (Rompiendo el hielo con los estudiantes)

5.3 Método (¿De qué forma se trabajaron las canciones y juegos?)

5.4 Técnicas de recolección de la Información

5.4.1 Entrevistas

5.4.2 Observación

6. Presentación de los Resultados

7. Conclusiones

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

LEARNING ENGLISH WHILE SINGING AND PLAYING

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es la evidencia y el resultado de un proceso de observación e investigación en la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds, recolectando datos con métodos como: la entrevista, registros de clase, observaciones e interacción con el entorno y los estudiantes, realizados por las practicantes Sandra Carolina Astudillo Ruiz y Karen Vanessa Fonseca Bravo, en los horarios de 10:00 am a 12:00 pm los días Viernes, con el fin de realizar nuestra practica pedagógica investigativa. Esto condujo al planteamiento de una problemática evidenciada en la institución en el periodo comprendido entre septiembre de 2015 hasta diciembre de 2016.

Previamente a la implementación de nuestra estrategia didáctica, hubo un trabajo de observación del contexto del aula, y a partir de algunos datos registrados en el diario de campo el cual fue el punto de partida esencial de esta propuesta de investigación, se pudo determinar una problemática que dio pie para nuestra intervención pedagógica.

Entre otros datos que direccionaron la elaboración de nuestra propuesta obtuvimos algunos significativos que nos indicaron un problema particular; nos referimos a la ausencia de una lengua extranjera como el inglés en las aulas de primaria, además del método tradicional con el que se enseñaban las distintas materias en el aula de clase.

En la siguiente cita, podemos evidenciar lo anteriormente expuesto:

“La tarea era realizar un dibujo del teclado del computador, lo que a muchos se les dificultó ya que en sus casas no poseen un computador”, Registro No. 7 21/04/15 P1 a E1: ¿por qué no hizo la tarea?, E1: “profe es que en mi casa no hay computador”

Como podemos darnos cuenta muy pocos estudiantes habían realizado la tarea y observamos que todo esto, se efectuaba en las horas asignadas para lengua extranjera, en nuestro caso el inglés.

Este tipo de registros nos llevó a una búsqueda metodológica con el fin de solventar, de alguna manera, la situación en la que los estudiantes se encontraban. La Ley General de Educación señala dentro de los objetivos principales para la educación Básica y Media lo siguiente: *"la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera¹"*; teniendo en cuenta lo anterior, encontramos que las clases de inglés eran reemplazadas por clases de sistemas, dejando un vacío curricular en el proceso educativo afectando de alguna manera la expresión oral (speaking) y la escucha (Listening) de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds. Aquí cabe recordar que estas Habilidades Comunicativas junto con lectura (Reading) y escritura (writing) son indispensables para el aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés.

Este planteamiento, unido a la problemática observada en el aula, nos permitió concluir que las actividades escolares y la relación con los demás requerían que desarrolláramos las habilidades comunicativas ya mencionadas dado que en la actualidad nos enfrentamos a distintas circunstancias cotidianas como el uso de la tecnología que nos obliga a estar en contacto con el idioma extranjero.

¹ Ley general de educación, ley 114 de 1994. Sección III, artículo 22.

Teniendo en cuenta que los estudiantes oscilaban entre los 7 y 9 años de edad y se encontraban en la etapa de las operaciones concretas de Jean Piaget en la que todas las actividades de la escuela se enfocan hacia la lógica, contrastamos esta idea con la teoría del juego del mismo autor en la que se abre la posibilidad de trabajar las estructuras intelectuales con el fin de no salirnos de la naturaleza del niño tendiente al juego.

Lo anterior nos llevó a pensar en cuál podría ser una estrategia didáctica en el proceso de adquisición de vocabulario en inglés, que nos permitiera contribuir al desarrollo y posterior fortalecimiento de la Competencia Comunicativa específicamente en las habilidades de escucha (Listening) y habla (speaking); surgió entonces la idea de utilizar las canciones infantiles y los juegos como un medio didáctico facilitando así el acercamiento al vocabulario del inglés.

Podríamos decir entonces que la implementación de las canciones y los juegos fueron un buen pretexto para rescatar algunos elementos como el uso adecuado de la voz y los efectos de sonido; además eran una herramienta “completa”, en tanto integraban el habla y la escucha junto a un estilo de aprendizaje llamado kinestésico, a través del cual también era posible potenciar el lenguaje corporal de los estudiantes del grado tercero.

1. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo influyen las canciones infantiles y los juegos en la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds?

1.1 Descripción:

Esta idea y/o propuesta denominada “*learning english while singing and playing*” surgió de la necesidad de salir de la monotonía de las clases magistrales, dándole al niño la posibilidad de aprender una lengua extranjera, en este caso el inglés, ya que para ese entonces la institución no contaba con un docente a cargo de dicha área en primaria, por lo tanto las clases de inglés eran reemplazadas por clases de sistemas. Así que decidimos abordar la problemática evidenciada a través del desarrollo de distintas actividades lúdicas como el juego y las canciones en inglés y solventando al mismo tiempo la ausencia del profesor de inglés como tal.

Esto permitiría el desarrollo de la comprensión auditiva (Listening) en los estudiantes con el objetivo de que a medida que interiorizaran el vocabulario necesario, se pudiera trabajar también la expresión oral (speaking).

Estas actividades nos brindaron la posibilidad de reconocer las características que tenían los niños para realizar una conexión de sus vivencias diarias con el aprendizaje en lengua extranjera, jugando con historias, transformándolas y teniendo en cuenta que ellos son seres que cuentan con una serie de conocimientos y experiencias previos al ingreso escolar y que su tendencia natural es a la acción, a la creación y a la expresión espontánea en un marco de libertad.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, utilizando el juego y las canciones infantiles como estrategia didáctica.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Implementar el uso de canciones infantiles y juegos en el aprendizaje del inglés, especialmente de vocabulario, de una manera divertida y dinámica.
- Desarrollar la comprensión auditiva y la expresión oral en la lengua inglesa a partir de canciones y juegos infantiles.
- Elaborar material didáctico como producto final del trabajo con canciones infantiles y juegos.

3. Justificación

En el grado tercero de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds de la ciudad de Popayán, partiendo de las observaciones realizadas, se evidenció que había falencias de orden pedagógico, puesto que el docente en este caso era el protagonista y sus clases están presididas desde el tradicionalismo apuntando a lo memorístico y lo rutinario en una educación repetitiva, además, sus clases de inglés se limitaban a ir a la sala de sistemas a jugar en los computadores, prácticamente, los estudiantes no tenían ni profesor, ni clases de inglés.

En nuestra práctica, se pudo evidenciar que los niños no tenían gusto o interés en las clases porque no veían al profesor como una figura de autoridad que les brindara acompañamiento en su proceso de aprendizaje, por ello decidimos hacer nuestra propuesta del aprendizaje del inglés aprovechando el énfasis de nuestra carrera y enfocándolo a la motivación de los estudiantes para el aprendizaje de una lengua extranjera que les permitió tener contacto con otra cultura generando un aprendizaje significativo y permitiendo enriquecer tanto sus conocimientos previos como los nuestros siendo maestras en formación.

En el ejercicio de esta propuesta a través de canciones infantiles y los juegos, se tuvo en cuenta la naturaleza propia de los niños la cual es jugar. Por consiguiente y teniendo en cuenta

la necesidad que presentan los estudiantes y desde nuestra práctica, se pretendió apoyar el desarrollo y fortalecimiento de distintas situaciones que se presentaban a nivel comunicativo.

Colombia bilingüe nos presenta una propuesta que apoya nuestro trabajo: Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el área de inglés que: *“Son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los estudiantes deben aprender en el área de inglés del sistema educativo colombiano y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia”*; teniendo en cuenta lo anterior, podemos afirmar que la sociedad actual está inmersa en desafíos que le plantean a la educación el uso de distintas maneras de comunicarnos empezando por las lenguas extranjeras, que, para el caso de Colombia, predomina el idioma inglés, *“Las políticas de bilingüismo se fundamentan en tres grandes pilares: lengua, comunicación y cultura, ya que el aprendizaje lingüístico es aprendizaje cultural. Apertura hacia el otro, tolerancia de las diferencias, capacidad para comunicarse efectivamente con miembros de otras culturas y valoración de la propia frente a las foráneas, también son ejes articuladores del Programa Nacional de Bilingüismo. (...)”* MEN, (2005), con lo anterior, se pudo apreciar que se busca dar importancia al desarrollo de las habilidades comunicativas que faciliten a los estudiantes el acercamiento y la exploración de su contexto y de la sociedad en la que se desenvuelven día tras día, para que de esta manera sean capaces de formarse en ella y afrontarla; el idioma inglés es una de las lenguas más usadas a nivel mundial y en esta globalización en la que estamos inmersos no es extraña a nosotros y se convierte en clave para la comunicación internacional.

Como se mencionó anteriormente, el aprendizaje del inglés nos facilita la exploración de nuevos retos, si bien es cierto que muchas personas se acercan a esta lengua con fines como obtener un mejor empleo o viajar a destinos de habla inglesa, para el caso de nuestros estudiantes, la consideramos necesaria debido a que actualmente vivimos inmersos en la era tecnológica, y muchos de ellos juegan en internet, investigan sus tareas en bibliotecas virtuales o encuentran videos de su interés en esta lengua.

Por consiguiente, se debe tener en cuenta que no todos los documentos para investigar, juegos y videos online tienen traducción al español, por ello, se ven más cercanos al vocabulario en inglés y más motivados a buscar los significados de cada palabra bien sea en el diccionario o los traductores, para poder entender los mensajes que les quieren transmitir, *“la adquisición, es un proceso automático que se desarrolla en el nivel del subconsciente, debido a la necesidad de comunicación, no hay un esfuerzo consciente por parte del individuo ni un énfasis en el aspecto formal de la lengua, pero sí en el acto comunicativo. Para que ocurra la adquisición es necesaria una gran interacción del individuo con la lengua meta”* (Krashen, 1981)² así y según lo planteado por Stephen Krashen, se evidencio un acercamiento al idioma inglés de manera subconsciente cuando algunos estudiantes, por ejemplo, descargaban juegos de una aplicación como lo es Google Playstore, ellos manejaban el término para algún propósito comunicativo de forma espontánea en un contexto natural y aun sin saber el significado del nombre de la aplicación en español, tenían presente que su función principal era la descarga de una variedad de juegos, ésta relación que se estableció entre el idioma y la tecnología les permitió ir desarrollando habilidades comunicativas específicas.

² <https://sites.google.com/site/adquisiciondeunasegundalengua/teorias>

Sin embargo, no podemos dejar de lado algo importante y es que en Colombia, existen algunas limitaciones para aprender este idioma, ya que no todos tienen acceso a internet, el alto costo de ingreso a un instituto de idiomas, la falta de acceso a subsidios del gobierno, ausencia de un profesor de inglés en los pueblos y veredas más alejados del país, capacitaciones poco frecuentes para su desarrollo profesional o quizá el hecho de que muchos estudiantes dicen que no son buenos para aprender idiomas e igualmente que nadie de su familia habla inglés y sus padres no le dan importancia porque desde su pensamiento, en Colombia no se necesita este idioma para nada.

Por otra parte los intereses y gustos de los estudiantes, consideramos que las canciones infantiles y los juegos se convertirían en un medio para permitirles a los niños suplir sus necesidades en el idioma y desarrollar sus habilidades principalmente de escucha (Listening) y habla (speaking) y un estilo de aprendizaje kinestésico con manifestaciones no verbales *“proxémicos, o manejo del espacio con intenciones significativas; kinésicos, o lenguaje corporal: prosódicos, o significados generados por el uso de entonaciones, pausas, ritmos, etc. Aspectos que se deben abordar puesto que se emplean y forman parte de las representaciones y procesos comunicativos” (MEN, 2006, p.26)* a través de situaciones pedagógicas donde la creatividad, sensibilidad y percepción serían los elementos esenciales en su desarrollo.

La realización de este proyecto nos dio una gran oportunidad de abordar la enseñanza del inglés, para conocer y aprender de las dinámicas de la institución educativa y del aula de clase, llevando a cabo el ejercicio de enseñanza- aprendizaje con los estudiantes y en general implementar en la práctica los conocimientos teóricos adquiridos en nuestra formación docente en la Universidad del Cauca.

Como futuras profesionales de la Educación, es de suma importancia para nosotras, abarcar la investigación en nuestras prácticas pedagógicas, ya que esta nos permitió llegar a una reflexión y a un actuar para la transformación sobre las mismas. Por medio de la investigación pudimos contextualizarnos en la realidad que afronta la niñez de nuestro país con la educación y aportar al mejoramiento y construcción de nuevas estrategias que faciliten la transformación de la misma

3.1 ESTADO DEL ARTE: ANTECEDENTES

A continuación, mencionamos algunos de los trabajos que consideramos más representativos, tanto a nivel Internacional, Nacional y Regional. El resultado esta búsqueda de investigadores o de proyectos de investigación en los que se han trabajado temáticas análogas a la nuestra, es el siguiente:

Internacional:

MOLINA PADILLA, Amparo, “El uso de juegos para la enseñanza de inglés en Educación Primaria”. Universidad de Jaén, Andalucía, España. El propósito de este trabajo va enfocado al uso de los juegos en Educación Primaria como recurso para la enseñanza del inglés, los juegos incrementan la imaginación y el entusiasmo de los niños, otro objetivo es aprender de la experiencia, y no memorizar una explicación, así los estudiantes adquirirán los conocimientos por sí mismos. Las canciones son un instrumento para el aprendizaje del inglés y los estudiantes las aprenden rápidamente, además de que les harán pasar un rato divertido mientras van apropiando la lengua.

Esta enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se va a enfocar únicamente en dos habilidades que la investigadora considera más destacables a la hora de que el alumnado comience a aprender y a interiorizar la nueva lengua, para que pueda resultar más motivante y eficaz. Estas destrezas son la expresión oral y la comprensión oral³.

Nacional:

ELORZA MÚNERA, Kelin, “Estrategias de enseñanza para el aprendizaje del inglés en el grado primero y segundo de la básica primaria”, realizado en el Centro Educativo Rural La Hermosa de la vereda Toruro, municipio de Entreríos en Santa Rosa de Osos, Antioquia 2007; propone que la enseñanza del inglés debe orientarse con el objetivo de solucionar una situación de comunicación. Para ello las actividades de aula deben ser de naturaleza didáctica que incluya lectura, escritura, expresión y comprensión oral. De igual manera la organización de las clases desde el juego, cuentos, canciones, concursos, entre otros. La investigación permitió profundizar sobre los procesos de apropiación de la competencia comunicativa en inglés y contribuyo al estudio de las estrategias de aprendizaje que permiten cultivar en los estudiantes el interés por la enseñanza que se les brinda, también propone, además de integrar a la familia en el desarrollo de actividades lingüísticas, integrar las diferentes áreas del conocimiento a la práctica del inglés donde el eje de integración para la temática de algunas

³ Tomado de:
http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2111/1/Molina_Padilla_Amparo_TFG_Educacin_Primeria_.pdf

áreas como las ciencias naturales, la tecnología, las ciencias sociales, la educación física y la educación artística entre otras, sea el inglés⁴.

Regional:

CARDONA DUQUE, Sandra Janeth, “Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”, Universidad de Manizales, donde el propósito de la investigación, es mejorar el aprendizaje del inglés por medio de los juegos didácticos forjando la apropiación de expresiones y vocabulario básico en inglés, con actividades ligadas a los juegos didácticos, aplicando los conocimientos que tengan los estudiantes y teniendo en cuenta los términos aprendidos en su contexto, en su entorno y en el diario vivir. En esta propuesta se determinaron las estrategias que inciden positivamente en el proceso y en los aprendizajes significativos de la enseñanza y la apropiación del inglés; midiendo el impacto que tienen los juegos didácticos en el vocabulario y las expresiones básicas enseñadas. Se promoverá, además, la generación de espacios y ambientes educativos innovadores con estrategias que permitan al docente transformar su práctica pedagógica por medio de los juegos didácticos, con vocabulario y expresiones básicas del inglés⁵.

⁴ Tomado de: http://biblioteca.ucn.edu.co/rdocumentos/tgrados/Documentos/MUNERA_Kelin.pdf

⁵ Tomado de:

<http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/845/Tesis%20final.pdf?sequence=1>

4. MARCOS DE REFERENCIA

CARACTERISTICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS MARIO SIMMONDS, “SEDE PRINCIPAL”.

4.1 MARCO CONTEXTUAL:

- **La** Institución Educativa Carlos Mario Simmonds en la cual realizamos nuestro proceso de observación e implementación de nuestra practica pedagógica se encuentra ubicada en la carrera 9°No. 73N-2 - 27, Barrio El Placer, comuna 2 de nuestra bella ciudad de Popayán.
- Esta misma fue elegida gracias a la cercanía con entornos sociales difíciles, viéndose como un reto para las practicantes en formación.

LIBROS REGLAMENTARIOS: (El P.E.I, El libro de matrícula)

PEI: INSTITUCION EDUCATIVA CARLOS M SIMONDS, PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.

En el P.E.I de la Institución Educativa encontramos:

Que legalmente y en presentación cumple con los requisitos que le son de obligación ante el ministerio de educación, por el contrario, se encuentran fallas que muchas veces se quedan en letra muerta todas esas afirmaciones de nuevas prácticas pedagógicas y académicas.

LIBRO DE MATRICULA:

Este se encuentra de forma física en la institución y al consultarlo se evidencia que está al día y de forma organizada, en dicho libro reglamentario encontramos los siguientes datos sobre la procedencia de los estudiantes del grado tercero de la jornada de la mañana: En total el curso cuenta con treinta y ocho estudiantes de los cuales veintisiete son nacidos en la ciudad de Popayán y los once restantes provienen de otros sitios como: Mercaderes, Timbiquí, Almaguer, Rosas, Cali, Palmira, Puracé, Huila y Florencia Caquetá y en su gran mayoría viven en zonas aledañas a la institución educativa como: Bello horizonte, Santiago de Cali, Palacé, Lomas de Comfacauca, la Aldea, y veredas como Punta larga, Rio blanco, la Onda, Toez, Rinconcito Primavera, Vereda lame, San Ignacio, la Rejoya, Brisas de San Isidro, etc. Gran parte de los estudiantes son desplazados de zonas rurales y una minoría tienen padres que no saben escribir, pues al momento de pedir la firma en la matricula, se especifica que no saben escribir y en lugar de ello ponen su huella digital.

Notando aquí aún más la necesidad de una alfabetización integral en donde el niño y la familia entren a jugar un rol más importante en la sociedad actual.

- **MISIÓN:** “La Institución Educativa Carlos Mario Simmonds con el ánimo de servir a la comunidad pretende formar en sus estudiantes un ser útil a la humanidad y a la sociedad payanesa, capaz de gobernar su propia vida”.

- **VISIÓN:** “Proyectar la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds como una entidad educativa reconocida a nivel local y regional por el liderazgo en su proceso académico, comunicativo y formativo cumpliendo la labor pedagógica,”

OBJETIVO GENERAL: *“Implementar en el currículo las estrategias didácticas y pedagógicas y facilitar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento y los aprendizajes activos, productivos y significativos”.*

OBJETIVO ESPECÍFICO: *“Velar por el desarrollo físico, mental, moral, emocional y cognoscitivo del ser que se está formando”, y frente a esto podemos decir que no se está en total cumplimiento de ello, pues el profesor solo deja que la atención del niño sea prestada netamente por fuera del colegio y no permite que el estudiante se acople y tenga un buen desempeño en el ámbito académico”.*

PERFIL DE LOS DOCENTES EN EL P.E.I:

“Construye el conocimiento junto con sus estudiantes y a permite que estos se apropien de él de forma significativa: aprender significativamente”, “Es un facilitador del aprendizaje significativo, favorece la trascendencia, gestiona el diseño y el desarrollo de estrategias pedagógicas y didácticas y enriquece las habilidades, destrezas y desempeños básicos de los educandos ayudándolos a superar sus dificultades.”

4.2 MARCO LEGAL

Es fundamental en nuestra formación docente y desarrollo de nuestra tesis de grado, tener conocimiento de algunas leyes que cimientan nuestro proyecto de practica pedagógica investigativa y que nos son de gran ayuda, debido a que estamos inmersas en diferentes

contextos como la institución educativa y la comunidad tanto docente y padres de familia. Teniendo en cuenta lo anterior, recurrimos a los siguientes marcos legales:

4.2.1 CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA 1991

ARTICULO 67. *“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.*

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

4.2.2 LEY 115 DE 1994 (Por la cual se expide la ley general de educación)

ARTICULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;
- b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

- c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;
- d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;
- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa
- f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Artículo 21.

- k) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.
- l) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.

Artículo 22.

- k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales.
- l) La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera.

ARTICULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: 1. Ciencias naturales y educación ambiental. 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia. 3. Educación artística. 4. Educación ética y en valores humanos. 5. Educación física, recreación y deportes. 6. Educación religiosa. 7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros. 8. Matemáticas. 9. Tecnología e informática.

4.3 REFERENTES CONCEPTUALES

Para el desarrollo de este proyecto de práctica pedagógica investigativa fue necesario apoyarnos en distintas fundamentaciones teóricas que consideramos importantes, ya que nos proporcionaron una serie de elementos esenciales para la aplicación de nuestra propuesta y posterior respuesta a nuestra pregunta problema con los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds.

Presentamos a continuación los siguientes planteamientos:

FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

Pérez (1998) y Muro (2007) citando a Dell Hymes, definen la Competencia Comunicativa como: *“lo que el hablante debe saber para poder comunicarse en una comunidad dada, o como el uso del Lenguaje en actos de comunicación particulares, concretos, sociales e históricamente situados”* (p. 46) y (p. 26). Teniendo en cuenta lo anterior, consideramos que era importante fortalecer esta competencia en nuestra práctica del idioma inglés con los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds, ya que estaríamos desarrollando las habilidades comunicativas principalmente la escucha y la oralidad para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Este proyecto nos motivó a buscar y proponer una estrategia que les permitiera a los estudiantes acercarse a una lengua extranjera donde no solo nos limitamos a construir frases adecuadas gramaticalmente sino también tener la capacidad para saber qué decir y cómo responder a distintas situaciones cotidianas que se presenten.

Por consiguiente, buscamos comprobar, si las canciones y los juegos, tenían el impacto para contribuir en el fortalecimiento de la competencia anteriormente mencionada, es decir si nos abría la posibilidad que los estudiantes del grado tercero rompieran las barreras que tenían respecto a su oralidad, por ejemplo, respecto a la habilidad para hablar frente a sus compañeros sin sentir temor a equivocarse y pudieran comprender la importancia de hacerse escuchar y escuchar a los demás, como también comprender la capacidad que tenían de expresarse y comunicarse con su cuerpo.

EL TANTEO EXPERIMENTAL (CELESTIN FREINET)

En esta categoría Freinet considera que los aprendizajes se efectúan a partir de las propias experiencias, de la manipulación de la realidad que pueden realizar los niños, de la expresión

de sus vivencias, de la organización de un contexto (de un ambiente) en el que los alumnos puedan formular y expresar sus experiencias⁶.

Entendimos así, que los niños, a partir de lo que saben y con el nuevo aprendizaje van adquiriendo vivencias propias que les permiten construirse como persona y ser protagonistas de su aprendizaje, los estudiantes necesitan un apoyo en su proceso formativo, es por esto que desde nuestra práctica pedagógica haciendo uso de canciones y juegos buscamos que experimentaran el gusto por el aprendizaje de otro idioma.

En nuestra práctica, esto se vio reflejado en el momento en que se generó en los estudiantes un sentimiento de confianza en sí mismos, donde se vieron motivados para expresarse, así que tomamos en cuenta sus conocimientos previos y desarrollamos actividades con los elementos de su cotidianidad para que hablaran de cosas que les eran familiares.

Aquí se reflejó el deseo de participar y querer compartir su imaginación, recreando lo dicho y escuchado a sus demás compañeros.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

LA TEORÍA COGNITIVA DE PIAGET (1975)

Según Piaget en su teoría cognitiva (1975), descubre la importancia y relaciona las distintas etapas del juego infantil (asimilación y acomodación) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia.

En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

⁶ <http://xiobellieducacion.blogspot.com.co/2013/12/principales-ideas-y-aportaciones-de.html>

Piaget también afirma que la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de los niños de actuar sobre los objetos y sobre sus ideas; jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de asimilación y acomodación para ellos a esa realidad terminaría por romper psicológicamente al niño.

Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

a) Juego de ejercicio (sensorial y motriz): Se da aproximadamente hasta los dos años. Los niños suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

b) Juego simbólico: Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.

c) Juego de reglas: Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años⁷.

Con lo anterior, afirmamos, que el juego se constituyó como una estrategia de aprendizaje, que contribuyó al desarrollo de las capacidades creadoras y motrices de los estudiantes, permitiéndoles experimentar y reforzar los temas expuestos en inglés. Los juegos son un reto

⁷ <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com.co/p/teorias-del-juego.html>

y al mismo tiempo muy atractivos ya que se consideran un lenguaje universal inherente a todas las culturas del mundo y en el que todos podemos entendernos perfectamente.

Fue esencial que los estudiantes entendieran que, en nuestra práctica, el juego además de ser algo diferente a lo rutinario, memorístico y a la vez entretenido, no dejara de ser parte de la clase y como tal no se debe romper la disciplina y el orden. Los estudiantes se mostraron activos, entusiasmados y al acabar la actividad cada niño se divirtió y se llegó a la meta principal que era aprender algo más de inglés.

Creemos firmemente que con esta estrategia fue más fácil recordar conceptos puesto que se exigió concentración, mejoraron las relaciones con sus compañeros y aprendieron a trabajar en equipo.

LAS CANCIONES COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA

Toscano-Fuentes (2011)⁸ resalta que *“las canciones activan ambas partes del cerebro debido a que la pronunciación de las palabras, la comprensión, la supervisión de las mismas, el ritmo y la ejecución musical están reservados al hemisferio izquierdo, mientras que la expresión melódica y el timbre que cubre a las palabras, las emociones y la expresión artística (comunicación no verbal) son propios del hemisferio derecho”*; por lo anterior

⁸Tomado de: “La música como herramienta facilitadora del aprendizaje del inglés como lengua extranjera”. Carmen María Toscano-Fuentes* y María Carmen Fonseca Mora** Universidad de Huelva. Departamento de Filología Inglesa. <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/10361/10800>

consideramos entonces que la música y el lenguaje tienen una relación estrecha, debido a que las canciones se convierten en un elemento facilitador en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, específicamente en la apropiación e interiorización del vocabulario y desarrollo de la memoria.

Cabe resaltar, que el uso de las canciones como herramienta en la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado tercero mejoro notablemente la pronunciación y escucha facilitando la adquisición del vocabulario.

La música propicia un ambiente agradable en el aula de clase puesto que va más allá de tener que leer instrucciones y desarrollar ejercicios en un libro. Los usos de las canciones transformaron el salón de clase en un espacio recreativo para disfrutar y aprender diversos temas presentes en el contexto de los niños, posibilitando la integración, la imaginación y el juego.

LAS HABILIDADES DEL LENGUAJE Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

“Most teachers try to incorporate all four skill areas into their planning, though some classes may focus more on one set of skills or the other, due to the course and learner objectives” (Oxford, 2001)⁹, lo que se traduce en: “La mayoría de los maestros tratan de incorporar las cuatro áreas de habilidad en su planificación, aunque algunas clases pueden enfocarse más en un conjunto de habilidades u otro, debido al objetivo del curso y del alumno” (Oxford, 2001).

⁹ http://www.mcael.org/uploads/File/instructor_library/tt-ch4-teaching-four-skills.pdf

El acto de escuchar se constituye importante para la comunicación y el fortalecimiento de nuestras relaciones sociales, además es el punto de inicio para hablar; cuando hablamos, necesitamos que nos escuchen y escuchar le posibilita a las personas pensar y reflexionar para posteriormente expresarse abiertamente.

Existen cuatro habilidades esenciales que al desarrollarlas nos proporcionan un mejor entendimiento de una lengua y son: la escucha, el habla, la lectura y la escritura.

Para nuestra propuesta, teniendo en cuenta el bajo nivel de inglés que tenían los estudiantes de grado tercero, consideramos que debíamos potenciar las siguientes habilidades:

Listening: (escucha) Esta habilidad desarrolla en los estudiantes la capacidad auditiva, el entendimiento de los mensajes que se reciben y ésta se puede perfeccionar escuchando diálogos, canciones, conversaciones etc.

Speaking:(habla) En esta habilidad, se debe tener la intención de comunicar y expresar un mensaje, las clases deben ser dadas en inglés, para poder familiarizarse con las expresiones del idioma, formación de frases y capacidad de percepción¹⁰.

Consideramos que así como aprendimos nuestra lengua materna escuchando a nuestros padres y familiares y fuimos capaces de emitir nuestras primeras palabras, podríamos aprender una lengua extranjera, en nuestro caso el inglés. De la misma forma, el fortalecimiento de dichas habilidades en nuestros estudiantes, nos permitió entender que la base de la comunicación es la comprensión y que por tanto al comprender y entender el vocabulario en inglés y su significado mejorarían su expresión y aumentarían su confianza al enfrentarse a esta lengua.

¹⁰ <http://antoni75.blogspot.com.co/2009/04/habilidades-para-aprender-el-idioma.html>

ESTILOS DE APRENDIZAJE

Al hablar de ‘estilos de aprendizaje’ se hace mención a que cada persona usa sus propios métodos o estrategias a la hora de aprender; si bien es cierto que existen una variedad de estrategias según las necesidades y gustos en particular, cada ser humano es capaz de desarrollar preferencias para su aprendizaje que se define en un estilo.

Algunos autores, definen a los estilos de aprendizaje de la siguiente manera:

Dunn y Dunn (1993) (citado en Dunn, 2000, P.8) el estilo de aprendizaje es *“la forma en que los estudiantes se concentran, procesan, internalizan y recuerdan información académica nueva”*.

Keefe (1988) (citado por Alonso, 1994:104): *“los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”*.

Teniendo en cuenta estas concepciones teóricas acerca de los estilos de aprendizaje, en nuestra propuesta consideramos las características presentadas por Rita y Kenneth Dunn¹¹ que son el estilo visual, el auditivo y el kinestésico y que fueron la manera en la que los estudiantes percibieron, interactuaron y respondieron en el aula de clase viéndose reflejado en la preferencia al momento de procesar la información recibida.

El estilo de representación visual: Cuando recordamos imágenes abstractas (como letras y números) y concretas, traemos información a nuestra mente y generamos una conexión entre distintas ideas y conceptos.

¹¹ Tomado de:

<http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1669/T85.08%20H431e.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- 1 Se aprende con mayor facilidad leyendo que escuchando.
- 2 Se mejora o refuerza el aprendizaje haciendo gráficos, resúmenes, esquemas, dibujos y similares.
- 3 Se aprende mejor con estímulos audiovisuales: como videos, películas, programas de cómputo.
- 4 Los estudiantes tienen mayor facilidad de aprendizaje al generar un contacto visual con el material de la clase.

El estilo de representación auditivo: Es el que nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Cuando recordamos una melodía o una conversación, o cuando reconocemos la voz de la persona que nos habla por teléfono estamos utilizando el sistema de representación auditivo.

- 1 Se puede aprender escuchando grabaciones.
- 2 Se es más fácil atender y fijar los contenidos de una exposición oral que de una lectura.
- 3 Se les facilita recordar claramente lo que escuchan más que lo que leen.

El estilo de representación kinestésico: Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones, movimientos y a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema kinestésico, por ejemplo, al recordar el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción o cuando aprendemos un deporte¹².

- 1 Responden bien al aprendizaje deportivo, artístico y de cómputo.
- 2 Gustan aprender lo que sea operativo.

¹² ESTILOS DE APRENDIZAJE. Gobierno de Panamá, 2005. Documentos desarrollados para capacitación profesional como parte del Plan Nacional de Inclusión Educativa en 65 centros pilotos del país

- 3 Tienen habilidad motora.
- 4 Tienen gran dinamismo, se involucran activamente en lo que hacen.
- 5 Las actividades físicas como el juego, la pintura, el dibujo etc, mejoran su capacidad de aprendizaje ya que entran en contacto físico con el material de clase.
- 6 Prefieren participar que observar¹³.

Con la música y los juegos se desarrollaron los estilos anteriormente mencionados y en el seguimiento de las sesiones de clase con los estudiantes de grado tercero de la Institución Carlos Mario Simmonds, se percibió que a la mayoría de ellos les agradaba escuchar canciones y las representaban de una forma mímica comunicando así mensajes con el ritmo.

Al trabajar las canciones y los juegos se evidenció que era más fácil hacer una conexión con los tres estilos (visual, auditivo y kinestésico) y los distintos conceptos que se trabajaron en el aula de clase. Las partes del cuerpo humano, uno de los temas desarrollados, fue un claro ejemplo del uso de los estilos, al cantar “head and shoulders, kness and toes”; allí se transmitió un mensaje o una acción con nuestros movimientos corporales y a su vez se generó un enlace con el estilo visual puesto que los estudiantes observaban y relacionaban una parte del cuerpo con lo que escuchaban, aprendiendo también la correcta pronunciación y memorizando distintos sonidos. Los estudiantes así adquirieron más vocabulario de una manera más efectiva y divertida puesto que cada uno de ellos lo interiorizaba partiendo del ejercicio que le fuera más sencillo siendo receptivos al aprendizaje del inglés y cambiando su opinión de que era un idioma difícil de aprender.

¹³ http://www.vmaria.pe/web/Psicopedagogico/estilos_de_aprendizaje.htm

5. METODOLOGIA

5.1 Enfoques

5.1.1 Enfoque Cualitativo

Después de indagar los diferentes paradigmas metodológicos presentes en una investigación, es indiscutible que nuestro trabajo se realizó en el enfoque cualitativo que tiene como objetivo analizar y describir las acciones y las cualidades que caracterizan al grupo analizado, puesto que tomamos la investigación como un principio didáctico y formativo debido a que la pedagogía en esta época debe modificarse hacia unas prácticas educativas que generen una actitud de cambio y de transformación.

El proceso investigativo desde el ámbito cualitativo nos hizo cuestionar nuestras prácticas pedagógicas tradicionales ya que problematizamos la realidad e hicimos de nuestra investigación un proceso para fortalecer las habilidades comunicativas como lo son el habla

(Speaking) y la escucha (Listening) desde nuestra propuesta llamada “*learning english while singing and playing*” donde se reunieron las actividades con las que se realizó este proceso.

Al evidenciar que la utilización de las canciones infantiles y los juegos para la enseñanza de una lengua extranjera en este caso el inglés tenían en cuenta los procesos de comprensión auditiva, la expresión oral y corporal de los estudiantes, nos dimos cuenta que se podían desarrollar las habilidades comunicativas en mención de los estudiantes.

5.1.2 ENFOQUE HISTÓRICO-HERMENÉUTICO

El enfoque metodológico que se empleó en la realización de esta propuesta de investigación formó parte de la investigación cualitativa la cual se denomina perspectiva histórico-Hermenéutica; tal perspectiva, “*implica una labor a través de la cual el investigador busca comprender e interpretar un fenómeno o realidad en un contexto concreto*” (López Parra, 2001, p. 82). Teniendo en cuenta lo anterior, nos ubicamos en este planteamiento debido a que la propuesta de investigación realizada llamada “*learning english while singing and playing*”, plantea dentro de sus objetivos el desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas escucha (Listening) y habla (speaking) a través de canciones y juegos infantiles en los estudiantes de grado tercero de la Institución Carlos Mario Simmonds.

No muy aparte de las clases se dio una clara relación de cotidianidad natural en el contexto, es decir los niños y niñas con los que compartimos alrededor de 2 años se convirtieron en lienzos disponibles a nuestro arte de plasmar conocimiento, además de conformarse una relación cercana en la que en muchos casos salían a relucir problemáticas intrafamiliares en las cuales se veían involucrados los niños. Por lo anterior, desarrollamos no solo un papel como docentes, sino también un instinto “maternal” de apoyo y cariño brindándoles seguridad y

confianza por lo menos dentro del aula de clase. Este proceso fue un intento de comprender la diversidad de pensamiento, sentimientos, ritmos de aprendizaje, comportamientos y demás elementos característicos de los estudiantes con los cuales recorrimos un camino durante los años 2015 y 2016 en nuestro trabajo de Práctica Pedagógica Investigativa.

Es así como retomamos la perspectiva histórico-hermenéutica como una metodología pero también como una forma de ser parte del contexto escolar de la Institución Educativa Carlos Mario Simmonds y de cómo a través de nuestras experiencias descifrábamos y analizábamos lo que nos rodeaba, nuestras interacciones sociales e indudablemente los diálogos espontáneos que surgieron tanto entre estudiantes y nosotras las licenciadas en formación en conjunto con el profesor y director del grado tercero.

Por consiguiente, planteamos nuestra estrategia que consistió en la elaboración, utilización y adaptación de canciones y juegos infantiles que abrieron la imaginación a través de la escucha y la expresión corporal.

A continuación, explicamos cómo se realizaron y clasificaron las categorías para las actividades y las clases con la estrategia en mención:

CATEGORIA 1: PARTICIPACIÓN DE CANCIONES Y JUEGOS	CATEGORIA2: USO DE VOCABULARIO ENSEÑADO.
“The Elephant Bernardo”	Animal body parts. I
Animal Body parts II.	Elaboración y exposición de la parte del cuerpo del animal escogido

Learning human body parts II	Learning human body parts, I
Body Parts III	
Clothes	

De clases magistrales a dinámicas corporales

Nuestro fin principal, fue sensibilizar a los estudiantes en el uso de una lengua extranjera mediante la primera actividad que denominamos “The elephant Bernardo”, en la cual se realizó la adaptación de un cuento a canción donde las docentes encargadas involucraron a los niños en un rol dentro de la misma. La canción fue interpretada con “stuffed animals” (muñecos de peluche) describiendo las características principales de cada animal y su nombre en inglés; de esta manera los invitamos a ser parte de la historia comenzando así a utilizar vocabulario en inglés siendo sutiles en el inicio del proceso en el cual nos vimos inmersas gracias a la exigencia didáctica que la actividad a desarrollar requería.

En la primera sesión de clase para el ejercicio denominado “The Elephant Bernardo” se pudo apreciar que los estudiantes sentían un temor a equivocarse en la pronunciación y expresión corporal que se exigía en dicha canción:

Registro No. 16 11/03/16

E1: Profe, eso es para niños (se tapa la cara)

P1: ¡ven repite conmigo! Tigger, turtle, elephant

E1: taiber, turtul, elefa (el estudiante habla en voz baja y su pronunciación,

es distinta a la real)

En este pequeño fragmento del registro 16 se evidenció la dificultad de los estudiantes al expresarse corporal y oralmente, causando, además, una actitud despectiva hacia la manera en que se trató el tema de los animales. Esto generó un efecto dominó en los estudiantes, disminuyendo el interés de los mismos en la interpretación y participación. Lo que nos incentivó a trabajar aún más lo kinestésico con el fin de mejorar la expresión corporal ya que con esta tendrían la capacidad de hablar a través del movimiento.

La segunda dificultad que nos encontramos fue que los estudiantes poco relacionaban imágenes con sonidos o con el entorno y aun teniendo animales domésticos como mascotas en casa no eran capaces de identificar su nombre en inglés a pesar de que hubo una reiteración continua por parte de las practicantes. La situación didáctica en la cual se denotó tal problemática se evidenció en el siguiente registro:

Registro No. 25 22/04/16

P2: ¿Quién tiene un Dog o un Cat en la casa?

E16: ¿Qué es eso profe?

P1: les doy una pista, the cat hace miau

ES: todos dicen: ¡un gato, un gato!

P2: muy bien pero ahora díganlo en inglés

ES: ¡cat, cat, cat!

Aquí se pudo observar entonces, que a pesar de la explicación de las practicantes se les dificulta poder recordarlos y relacionarlos.

Partiendo de esto, en las actividades consecutivas se procuró con las secuencias rítmicas que los niños mejoraran el uso de esta estrategia, fuera más cercana a ellos y facilitara su comprensión y relación con el entorno.

Registro No. 30 09/09/16

P1: ¡repitan después de mí, (canta) Hands, Hands, Nose (x2), eyes!

(Todo esto señalando las partes que están dibujadas en el tablero)

ES: ¡Yo quiero profe!

Verificamos así que con esta estrategia didáctica causamos el efecto deseado en los estudiantes de tercer grado de primaria, siendo una actividad positiva en la que ellos se sintieron más seguros de expresarse sin temor a equivocarse.

Después de una serie de actividades realizadas en la institución encontramos que los niños se sintieron más seguros y disfrutaron de su aprendizaje; la producción, utilización, interpretación y recreación de juegos y canciones con la implementación de una estrategia didáctica específica fueron evidentes y efectivas.

5.2 POBLACIÓN

ROMPIENDO EL HIELO CON LOS ESTUDIANTES

Debido a la edad de los estudiantes y teniendo en cuenta el ritmo de la jornada escolar, notamos que la concentración en ellos estaba dentro de los primeros quince minutos de cada clase, por ello nos enfocamos en trabajar los primeros minutos con las canciones y juegos que incentivaron a los estudiantes para el trabajo a realizar en el aula.

Fue importante entonces, canalizar la energía de ellos debido a que con el simple acto de jugar, se exigieron a sí mismos la concentración. La mayoría de estas actividades se llevaron a cabo en las zonas verdes dentro de la institución educativa, buscando la comodidad y la ruptura de las clases magistrales. En las siguientes tablas se identifican algunos gustos, características y zonas de proveniencia de los estudiantes del grado tercero de primaria:

EN EL SALÓN DE CLASE	FUERA DEL SALÓN DE CLASE
<ul style="list-style-type: none"> • Les agrada y divierte que se les explique con ejemplos de la cotidianidad. • Les gusta cuando les hablan de animales, colores, series de televisión. • No les gusta salir al tablero porque les da pena equivocarse frente a sus compañeros o leer en voz alta ya que no pueden hacerlo bien 	<ul style="list-style-type: none"> • Les gusta recorrer la institución y jugar al escondite, la lleva, ponchado, a las niñas les gusta cantar y bailar y los niños prefieren jugar con la pelota. • No les gusta el hecho de no tener dinero para poder comprar los dulces que más les gustan en la tienda del colegio.

Salón de clases	Número de estudiantes	Actividades en grado segundo
<p>El salón de clases es amplio y se encuentra a 4mts de la entrada principal, cuenta con tres ventanales del lado izquierdo con relación a la puerta que permiten un paso de luz considerablemente bueno y ventilación para el aula.</p> <p>Los estudiantes están ubicados en pupitres que</p>	<p>En total el curso cuenta con treinta y ocho estudiantes de los cuales veintisiete son nacidos en la ciudad de Popayán y los once restantes provienen de otros sitios como: Mercaderes, Timbiquí, Almaguer, Puracé, Rosas, Cali, Palmira, Puracé, Huila y Florencia Caquetá.</p>	<p>Hasta el momento no hemos presenciado actividades en el grado tercero, pues las clases son de orden tradicional y los estudiantes con su comportamiento demuestran estar aburridos por lo que en varias ocasiones se pasean por todo el salón de clase y juegan</p>



<p>son para dos personas, aunque el salón es considerablemente grande, los pupitres anteriormente mencionados son grandes y reducen notablemente el espacio generando una atmosfera de hacinamiento.</p>	<p>En su gran mayoría viven en zonas aledañas a la institución educativa como: Bello Horizonte, Santiago de Cali, Palacé, Lomas de Comfacauca, la Aldea, y Veredas como Punta Larga, Rio blanco, La Onda, Toez, Rinconcito Primavera, Vereda Lame, San Ignacio, La Rejoya, Brisas de San Isidro, etc. (Fuente: Libro de matrícula).</p>	<p>dentro del aula mientras el profesor los observa desde su escritorio.</p>
--	---	--



Las actividades utilizadas fueron las siguientes: *“there’s an animal”*, *la Rueda da vueltas adaptada al inglés*, *“head and shoulders, knees and toes”*, *“learning human body parts-I, II, III”* *“animal body parts-I, II”* *“clothes I Y II”* *“let’s play in the forest”*, *“playing with animals”* *“simon says”*, *“Reviewing animals and clothing” etc.*

A continuación, se presentan las secuencias didácticas utilizadas para las clases.

PLAN DE ACCIÓN DEL PROYECTO DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA EDUCATIVA.

EJECUCIÓN II. I.E. CARLOS M. SIMMONDS

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	PROPÓSITO	RECURSOS	EVIDENCIAS			
				Fecha:	Lugar:	Tema:	Tiempo:
“The Elephant Bernardo”.	Mediante muñecos de peluche (stuffed animals), interpretamos la canción del elefante Bernardo en la cual se describen las características principales de cada animal y su nombre en inglés.	Los estudiantes podrán interactuar con los peluches y recordarán el nombre de cada animal en inglés y su correcta pronunciación.	Stuffed animals (muñecos de peluche) Vestuario	11/03/2016	Salón de clase.	Animales	50 minutos
							
Animal body Parts. I	A través de una pista de audio donde se puede escuchar el sonido que hace cada animal doméstico y salvaje, mostraremos a los estudiantes las partes de esenciales del cuerpo de un animal.	Los estudiantes identificarán cada parte de un animal y su correcta pronunciación, posteriormente harán un dibujo del animal que más le guste y le darán su nombre.	Lápices Colores Cuaderno Colores Lápiz Música	18/03/2016	Salón de clase	Partes de los animales	40 minutos
							

							
Animal Body Parts II.	<p>A través de la canción “There’s an animal” se hará un breve repaso de las partes esenciales del cuerpo de un animal.</p>	<p>Los estudiantes tendrán la opción de elegir el animal que más le gusta y procederá a hacer orejas, narices, cola, boca, ojos etc en Foamy y periódico, una vez estén listos se colocaran sus orejas o narices y se presentaran con el nombre en inglés del</p>	<p>Foamy Periódico Colbon Tijeras Música</p>	<p>Fecha: 22/04/2016 Sesión I</p>	<p>Lugar: Salón de clase.</p>	<p>Tema: Partes del cuerpo de un animal.</p>	<p>Tiempo: 60 minutos.</p>
							

animal que eligieron y harán su sonido característico y dirán la parte del cuerpo que hicieron.



13/05/2016 Sesión II



Estas son imágenes de la segunda sesión

donde los estudiantes terminaron de decorar las partes de los animales se realizaron en Foamy.





Finalmente, este es el resultado de la actividad en la cual los estudiantes colocaron sobre su cabeza sus creaciones y cada uno dijo el nombre de su animal elegido en inglés y también nos enseñó el sonido que lo identifica.


<p>Learning human body parts, I</p>	<p>A través de dibujos se les enseñará a los niños cada parte de su cuerpo en inglés y mediante una secuencia rítmica repetitiva formar un ambiente propicio para su aprendizaje.</p>	<p>Los estudiantes se familiarizarán con el vocabulario aprendido en la secuencia rítmica uno pasara al tablero repitiendo la misma.</p>	<p>Marcadores Posibles secuencias.</p>	<p>Fecha: 09/09/2016</p>	<p>Lugar: Salón de clase</p>	<p>Tema: Human Body Parts</p>	<p>Tiempo: 60 minutos</p>



Al finalizar la actividad cada muñeco tenía su parte del cuerpo correctamente organizada y los integrantes de cada grupo pronunciaron las partes del cuerpo humano.

<p>Learning human body parts II</p>	<p>A través de la canción “head and shoulders, kness and toes” se les recordará a los niños cada parte de su cuerpo en inglés.</p>	<p>Los estudiantes se familiarizarán con el vocabulario aprendido y seguirán instrucciones como: “touch your head” “touch your eyes, touch your knees”.</p>	<p>La canción</p>	<p>Fecha: 16/09/2016</p>	<p>Lugar: Salón de clase</p>	<p>Tema: Human Body Parts</p>	<p>Tiempo: 20 minutos</p>
							
<p>Body Parts III</p>	<p>Mediante una canción llamada “la rueda da vueltas”, adaptada al inglés se evaluará de manera lúdica lo aprendido en las 3 sesiones anteriores incrementando la dificultad.</p>	<p>Con esta actividad, los estudiantes señalaran las partes de su cuerpo a través de una canción donde se les da órdenes como: “Up my leg, the other leg, touch your knees, touch your eyes”.</p>	<p>Canción Grabadora</p>	<p>Fecha: 14/10/2016</p>	<p>Lugar: Salón de clase.</p>	<p>Tema: Human body Parts.</p>	<p>Tiempo: 40 minutos</p>
							

CLOTHES	En esta sesión de clase, se optó por la invención de una canción con la cual los niños pudieran descifrar de que prenda se está refiriendo ej., “my shoes on my feet” y así sucesivamente hasta nombrar las prendas básicas.	En esta sesión se entrelazan las partes del cuerpo con las prendas de vestir en una sola canción por lo tanto mientras se repasa un tema se aprende el nuevo logrando así una mejor adquisición para los niños.	Creatividad.	Fecha: 21/10/2016	Lugar: Salón de clase.	Tema: clothes	Tiempo: 40 minutos
							
CLOTHES II	En esta sesión de clase se optó por utilizar la ronda infantil llamada “juguemos en el bosque mientras el lobo no está” donde el lobo decía las prendas de vestir en inglés.	El objetivo de esta clase era reforzar el vocabulario aprendido mediante actividades que combinaran el habla y la escucha con actividad física, específicamente con cantos y juego.	Ronda infantil	Fecha: 25/11/16	Lugar: Cancha de la I. E	Tema: Clothes	Tiempo: 40 minutos
				 <p data-bbox="954 1730 1445 1850"><i>Los estudiantes se muestran receptivos a las rondas infantiles y juegos pues les permite aprender de una manera divertida.</i></p>			

Reviewing animals and clothing	Se realizó una actividad donde los estudiantes recibían el nombre de un animal y cuando la profesora dijera: Monkeys, tigers, elephants, etc los estudiantes que tenían el animal debían responder: “i’m putting my shoes” y así con el resto de animales.	Esta actividad tenía por objetivo como su nombre lo indica, repasar los animales y prendas de vestir, a manera de evaluación, cada equipo tenía que responder correctamente.	Concentración Creatividad	Fecha: 02/12/16	Lugar: Cancha de la I. E	Tema: Animals and clothing	Tiempo: 40 minutos
							

Al escoger estos temas para las clases, tuvimos en cuenta que se relacionaran con la cotidianidad de los estudiantes así pues, inicialmente, elegimos los animales que eran del agrado de los niños, que tenían en sus hogares o también que los veían en sus películas favoritas. Elegimos el cuerpo humano, por ejemplo, no solo para que aprendieran a

pronunciar sus partes correctamente sino también para mostrarles la importancia que tenía este a la hora de expresarnos.

Además de lo anterior, fueron canciones infantiles y juegos del gusto y del agrado de nosotras como profesoras para que al compartir con los estudiantes, pudiéramos desenvolvernos y ser capaces de transmitir emociones y mensajes. Escoger estos temas nos facilitó el manejo de los tonos de voz y de la expresión corporal a la hora de cantar o jugar; la idea con esto era que tanto los niños como nosotras tuviéramos una conexión y afinidad con la actividad.

Según nuestro proyecto *“learning english while singing and playing”* buscamos actividades acordes a la estrategia que estábamos desarrollando, por ello llevamos al aula varios juegos y canciones de algunos grupos musicales como “cantando aprendo a hablar”, de las cuales hicimos adaptaciones al inglés como //la rueda da vueltas// donde cambiamos del español al inglés frases cortas que facilitaron el aprendizaje y la pronunciación del vocabulario acompañados de la expresión corporal.

5.3 MÉTODO

¿De qué forma se trabajaron las canciones y juegos?

La mayoría de actividades fueron individuales, pero hubo algunas en las que se conformaron por orden de lista, grupos de cuatro o cinco estudiantes (dependiendo de la cantidad que asistieran ese día al colegio) por ejemplo: se les hizo entrega de una ficha para jugar al dominó; la idea era que cada grupo interactuara con la imagen de los animales que les correspondiera, los identificaran y pudieran recordar su nombre y características para empezar el juego.

En otras clases, invitamos a los estudiantes a pasar frente a los demás compañeros para que hicieran las secuencias rítmicas o dirigieran a sus compañeros en las canciones y así perdieran el miedo y poder evaluar que tanto vocabulario habían aprendido en la sesión, además de material elaborado tanto por las docentes investigadoras y los estudiantes acorde a las temáticas presentadas.

5.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

5.4.1 Entrevistas

Esta fue una técnica en la cual obtuvimos datos partiendo de un diálogo entre el entrevistado y nosotras las practicantes; en estas entrevistas hablamos con el director del grado tercero de la Institución Educativa Carlos M. Simmonds y la coordinadora del plantel educativo. Las entrevistas las realizamos con el fin de obtener información general de la institución e información personal en cuanto a la formación del docente encargado del curso para poder conocer un poco más acerca de los estudiantes, de cómo se desarrollaban en sus clases y para entender a qué tipo de población nos estábamos acercando dentro del contexto educativo.

5.4.2 La observación

Ésta técnica nos permitió recolectar, a través de la observación el mayor número de datos posibles para registrarlos en el diario de campo. La observación que realizamos fue directa porque en nuestro rol de investigadoras estuvimos en contacto con la problemática a investigar.

Dichas observaciones, fueron de campo debido a que se hizo descripción de lugares y se realizó con un grupo de personas con el fin de observar sus comportamientos y condiciones de aprendizaje.

6. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Para dar inicio al análisis de los resultados, es importante tener en cuenta que estos se basaron en cuatro elementos que se utilizaron para la investigación los cuales fueron: primero, el diario de campo, en el cual se plasmaron las observaciones realizadas a los principales protagonistas de la investigación en este caso los estudiantes del grado tercero de la Institución educativa Carlos Mario Simmonds. El segundo elemento importante para destacar en el proceso fue la elaboración de la matriz de resultados, donde se recogió y clasificó la información que arrojaron las actividades realizadas de la estrategia implementada. El tercer elemento fue la confrontación con los teóricos en los que se basó la práctica pedagógica investigativa, en este caso “*Jean Piaget - la teoría del juego*”, “*Celestin Freinet –Tanteo Experimental*”, “*Toscano fuentes-Las canciones como estrategia para el aprendizaje de una segunda lengua*” y “*Rita y Kenneth Dunn- los Estilos De Aprendizaje*”. Finalmente, el cuarto elemento fue nuestra apreciación y planteamiento frente al desarrollo de la práctica pedagógica investigativa, ya que como docentes investigadoras en formación y en constante

relación con el contexto, a partir de esas vivencias logramos darle respuesta a nuestro planteamiento.

A continuación, vamos a presentar las actividades seleccionadas para realizar el análisis de resultados las cuales son: Animal body Parts (partes del cuerpo de los animales), Playing with animals (jugando con animales), Human body Parts (partes del cuerpo humano), My Monster has (mi monstruo tiene), Clothes (prendas de vestir). Estas están contenidas dentro de las nueve secuencias didácticas expuestas en la metodología del presente informe seleccionando una actividad diagnóstica, dos actividades de implementación y cerramos con dos de evaluación.

ACTIVIDAD DIAGNOSTICO:

La primera actividad se denominó **Animal body Parts** , aquí se tuvo como base animales de peluche y la interpretación que hicieron las docentes practicantes con la modificación de un cuento a canción, titulada “*The elephant Bernardo*” en la cual se describieron las principales características de las partes del cuerpo de los animales y en la cual los estudiantes imitaron los movimientos y pronunciación de las docentes con el fin de que los niños familiarizaran su corporalidad con el vocabulario, facilitando así, la elaboración de la parte del cuerpo de su animal favorito.

A continuación, se muestra la matriz de hallazgos de la actividad anteriormente mencionada donde se utilizó una canción como estrategia:

GOOD: G OKAY: OK

Actividad: Animal Body Parts		Estrategia: Canción There's an animal		
Fecha: 13/05/2016				
Name	Listening exercise (mimic)	Elaborando mi animal favorito (con las partes del cuerpo)	Exposición del animal	Comments
E1	GOOD	GOOD	GOOD	
E2	GOOD	GOOD	GOOD	
E3	OK	OK	OK	El estudiante se expresa con entusiasmo, sin embargo, se equivoca en el pronombre.
E4	GOOD	GOOD	GOOD	
E5	GOOD	GOOD	GOOD	

Como se evidenció en la matriz de resultados, en la parte de Listening (escucha) al igual que en la elaboración del animal favorito, los estudiantes E1, E2, E4 y E5 cumplieron el objetivo planteado el cual se representa con un GOOD (bueno), por el contrario, E3, aunque tiene un avance no logra satisfacer lo requerido en la actividad y esto se representa con un OK (bien).

Al respecto, lo planteado por Toscano-Fuentes (2011) dice que *“la música y el lenguaje tienen una relación estrecha, debido a que las canciones se convierten en un elemento facilitador en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, específicamente en la apropiación e interiorización del vocabulario y desarrollo de su memoria”*

Lo cual posibilitó la realización de la mímica de la canción con los estudiantes, a la mayoría les fue bien en cuestión de vocabulario gracias a esa estrecha relación entre música y lenguaje, según Toscano-Fuentes, (2011); Thain, (2010); Jolly, (1975) *“El uso de canciones en las aulas de idiomas puede afectar el desarrollo de las cuatro destrezas básicas del aprendizaje de lenguas, es decir, la lectura, la escritura, la audición y el habla, además de influir positivamente en la revisión o incorporación de nuevos elementos gramaticales y de vocabulario”*. Aunque los estudiantes se expresaron con entusiasmo; al ser una de las primeras clases, presentaron falencias en la pronunciación y al momento de recordar el pronombre puesto que lo hacen, sin embargo, fue el incorrecto.

Otra categoría que se develó en el proceso de análisis es la capacidad motora, ya que buscaron siempre la relación de movimiento con pronunciación. Touriñán y Longueira (2010, 165) proponen una clasificación más profunda desde el punto de vista musical, aunque valiosa para la perspectiva del aprendizaje de idiomas extranjeros.

Por lo tanto, los dividen en cuatro ámbitos los cuales son: *el cognitivo, el físico y psicomotriz, el socio - afectivo, y el del criterio personal*. Para nuestro caso se emplea el *“el físico y psicomotriz (control de la respiración; potenciación de los mecanismos de relajación)”*, lo cual facilitó la posterior elaboración de su animal preferido con las partes del cuerpo, en este mismo se consideró que a pesar de la variedad presentada, los niños se inclinaron por elaborar los animales más cercanos a su contexto o presentes en sus referencias cercanas. Lo anterior

derivó en la elaboración de los estudiantes de su animal favorito con una correcta pronunciación como lo notamos en el registro #19 del diario de campo del día 13 de mayo de 2016

P2: “ahora vamos a presentarnos, cada uno pasara al frente y hablara de su animal elegido”

E1: “I am pig, this is my nose y hago oink oink”

P2: “muy bien! para esta o este decimos this y para yo soy decimos I am”

E2: “profe I am a bird, this are the wings y hago pio”

P2: “muy bien ¿quién sigue?”

E3: “¡yo, sigo yo! I am Wolf this ears”

P2: “no, this are the ears”

E3: “¿por qué profe?”

P2: “porque Is es para singular, es decir para una cosa o persona y are es para dos cosas o más. Dilo de nuevo”

E3: “I am a Wolf, this are the ears, yo hago auuuuuuuuu”



ACTIVIDADES

DE

IMPLEMENTACIÓN

La segunda actividad dentro de nuestro proceso de práctica, la denominamos **Playing with animals**:

Como refuerzo a las actividades anteriores se utilizó un material didáctico llamado dominó, elaborado por las docentes practicantes, este dominó consistió en un grupo de fichas donde se encontraba en el lado superior la imagen de un animal y en el lado inferior el nombre de un animal distinto al de la imagen, entonces se dividió el salón en dos grupos ambos con un líder, a cada miembro del grupo le correspondió una ficha y un turno en el juego, para que el niño identificara la imagen del animal, su nombre y su adecuada pronunciación.

Se emplearon las siguientes convenciones para calificar el desempeño de los estudiantes

GOOD: G OKAY: OK

A continuación, la evidencia de los resultados:

Actividad: Playing with animals		Estrategia: Juego de dominó		
Fecha: 27/05/2016				
Name	Juego mental (dominó)	Encajando las piezas (con animales)	Uso del vocabulario	Comments
E1	GOOD	GOOD	GOOD	
E2	GOOD	GOOD	GOOD	
E3	OK	OK	OK	Confunde la pronunciación

				puesto que la hace de la manera en que el nombre del animal está escrito y no como debe decirse.
E4	GOOD	GOOD	GOOD	
E5	GOOD	GOOD	GOOD	

Como se aprecia en los resultados de la matriz, donde la estrategia que se implemento fue un juego, los estudiantes E1, E2, E4 y E5 cumplieron con el propósito de la actividad y tuvieron un apropiado manejo del vocabulario y expresión oral, sin embargo, el estudiante E3, aunque se esfuerza, pronuncia las palabras tal y como se escriben, no recuerda que la pronunciación (en idioma inglés) en su mayoría es diferente a su escritura.

Otro de los ejes fundamentales para el desarrollo e implementación de la estrategia pedagógica propuesta en el trabajo, al igual que la canción, fue el juego; en este caso retomamos a Jean Piaget quien nos aportó una visión acerca de la relevancia que tiene el juego en los procesos de aprendizajes de los niños, ya que se encuentran en una de las etapas del desarrollo cognitivo.

Piaget (1961) afirma que *“el niño tiene la necesidad de jugar porque es la forma de interactuar con una realidad que está presente en cada momento y cuya exigencia de acomodación terminaría por afectar psicológicamente al sujeto”*. Teniendo en cuenta lo

anterior y para este caso, la afectación de la que habla Piaget se dio de manera positiva en nuestros estudiantes, ya que de acuerdo con que las edades de los estudiantes oscilaban entre los 7 y 9 años, ellos no han abandonado su etapa del juego, todo lo contrario, los estudiantes estuvieron preparados para avanzar y asimilar las reglas básicas del juego como tal.

Decidimos elaborar un dominó que entra en la categoría de los juegos mentales donde se implementó el uso del vocabulario visto en clase acerca de los animales, el dominó es un juego de mesa que surgió hace mil años en china y que llegó a occidente en el siglo XVIII a las cortes de Venecia y Nápoles¹⁴.

¿Qué capacidades estimula jugar al dominó?¹⁵:

- Además, practicar conceptos matemáticos, jugar al dominó tiene muchos beneficios y estimula muchas capacidades cognitivas a niños y mayores.
- Estimula los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria,
- Fomenta el control de la impulsividad y trabaja la capacidad de esperar, por lo que los niños aprenden a autocontrolarse.
- Desarrolla habilidades psicomotoras al tener que colocar las piezas correspondientes en el lugar adecuado.
- Les mantiene mentalmente activos y cada vez más ágiles.

Confrontando las afirmaciones anteriores con lo evidenciado en la sesión de clase se observó que, si es posible mediante el juego, facilitar el proceso de aprendizaje del vocabulario puesto que se llevó a cabo sin presiones y de una manera que llamó la atención de los estudiantes, esto se reflejó en el Registro # 20 del día 27 de mayo de 2016

¹⁴ <https://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/iuien-invento-el-domino>

¹⁵ <http://www.mamapsicologainfantil.com/beneficios-de-jugar-al-domino-para-los-ninos/>

P1: “listo niños, cuando lancen la ficha, recuerden decir el nombre del animal en inglés”

E1: “pig” (grupo#1)



E2: “Dog” (grupo #2)

El grupo 1 busca la ficha correspondiente

E3: “profe yo tengo sweet”

P1: “se dice sheep”

E3: “ahhhh ya” (se coge la cabeza)

Los estudiantes se mostraron activos y alerta para poner la siguiente ficha del juego en grupo, lo que nos ayudó a canalizar su energía y mejorar su concentración; confirmando así lo expuesto por los autores en esta página, debido a que aplicaron las habilidades de Listening (escucha) y speaking (habla), habilidades en las cuales se notó un importante avance y mejoría.

La siguiente actividad recibió el nombre de **Human Body Parts:**

En esta actividad, se dibujó en el tablero las principales partes del cuerpo humano y mediante secuencias rítmicas se incluyó al niño en este nuevo vocabulario, lo anterior como introducción al trabajo-juego-competencia. Se seleccionaron cuatro grupos y a cada uno le correspondió la silueta de un señor cara de papa (personaje animado de Toy Story-Pixar), donde debían organizar bajo unas reglas establecidas una a una las partes del cuerpo.

Actividad: Human Body Parts		Estrategia: Secuencia rítmica		
Fecha: 09/09/2016				
Name	Listening and body movement	Armando mi cara de papa (partes del cuerpo humano)	Exposición del Señor cara de papa	Comments
E1	GOOD	GOOD	GOOD	
E2	GOOD	GOOD	GOOD	
E3	OK	OK	OK	Le agrada participar, sin embargo, tiene algunas dificultades con la pronunciación.
E4	GOOD	GOOD	GOOD	
E5	GOOD	GOOD	GOOD	

En la anterior matriz de hallazgos, se pudo resaltar que los estudiantes E1, E2, E4 y E5 siguen demostrando su capacidad de participación y correcto manejo del vocabulario aprendido en clase, el estudiante E3 aún presenta dificultades que son reiterativas en la pronunciación de las

palabras, pero existe un avance en su participación y su desarrollo a la hora de intervenir en la clase lo cual enriqueció su vocabulario.

Cada estudiante tuvo la posibilidad de crear su propia secuencia rítmica haciendo uso de las palabras recientemente expuestas y en la que sus compañeros se involucraban haciendo un trabajo de aprendizaje conjunto, lo que facilitó la adquisición de una manera más entretenida y amena. Una derivación de la música es la rítmica la cual a su vez viene de ritmo que según la RAE es: *“Proporción guardada entre los acentos, pausas y repeticiones de diversa duración en una composición musical”*¹⁶, por lo tanto, la rítmica se define como: *“un método que trabaja con música y movimiento para el desarrollo de la creatividad, las competencias sociales y la sensibilidad”*¹⁷. La implementamos así en este ejercicio para introducir a los estudiantes en el nuevo vocabulario referente a las partes del cuerpo humano donde nos apoyamos en el uso de la habilidad de Listening (escucha) y el estilo kinestésico (movimiento del cuerpo).

Por otra parte, Toscano-Fuentes (2011, 203), afirma que: *“el hecho de incluir rima, ritmo y melodías posibilita el aumento de la memorización de la letra (Falioni, 1993), sobre todo cuando la información es significativa”* (Angelucci et al., 2007; Ho, Cheung y Chan, 2003; Kilgour, Jakobson y Cuddy, 2000). De acuerdo con lo anterior y retomando el registro de diario de campo #21 del viernes 09 de septiembre de 2016 se evidencia la creación de una nueva secuencia rítmica posterior a la guía de las educadoras en formación:

¹⁶ <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=ritmo>

¹⁷ https://es.wikibooks.org/wiki/Teor%C3%ADa_musical/R%C3%ADmica/Introducci%C3%B3n_a_la_r%C3%ADmica

“P1: Ahora ¿quién quiere pasar solito a hacerlo?”

“E3: yo quiero profe, pero me ayuda si me olvido”

“P2: ¡claro que si!”

“E3: “¿eyes, eyes, ears?, no pere pere me faltó uno” “eyes, eyes, nose and ears, ¿así?”



De esta manera se pudo afirmar que lo planteado por Toscano-Fuentes, ayudó como mediador para facilitar la adquisición de vocabulario en inglés, que, para esta actividad aportó resultados positivos, acercándonos cada vez más a dar solución a nuestra pregunta problema.

ACTIVIDADES DE EVALUACION:

Como continuación de la actividad anterior, se realizó la clase llamada **My Monster has:**

Con el fin de obtener resultados más precisos de los avances que en ese momento se solicitaban, realizamos una actividad denominada “My Monster has...” donde previamente se llevaron diseñados dos monstruos con características diferentes cada uno, la idea principal fue dividir el salón en dos grupos y cada docente en formación daba una instrucción a determinado grupo, por ejemplo “My Monster has three eyes” y los integrantes tenían que empezar a hacer el dibujo del monstruo según la descripción dada.

Actividad: Evaluación del proceso	Estrategia: Dibujo descripción
-----------------------------------	--------------------------------

Fecha: 21/10/2016				
Name	Listening exercise	Dibujo mi monstruo aun si no entiendo su corporalidad	lo comparo con el original y analizo las principales diferencias	Comments
E1	GOOD	GOOD	GOOD	Organiza sus ideas y tiene en cuenta la gesticulación de las maestras.
E2	GOOD	GOOD	GOOD	No necesita de aclaraciones realiza los ejercicios sin intermediarios.
E3	OK	OK	OK	Aunque entiende correctamente se le dificulta plasmar la idea ya que en su razonamiento ésta no tiene orden.
E4	GOOD	GOOD	GOOD	Su nivel de

				concentración es adecuado, lo que le facilita la participación en la actividad.
E5	GOOD	GOOD	GOOD	Se le facilita la pronunciación.

La anterior matriz arrojó los resultados que se obtuvieron de la clase, donde se establece que los estudiantes E1, E2, E4 y E5, fueron capaces de entender las instrucciones dadas y realizar su dibujo haciendo un gran uso de su imaginación. El estudiante E3 entendió las instrucciones, sin embargo, se le dificultó plasmarlas, por lo tanto, su dibujo no tenía un orden específico.

Rita y Kenneth Dunn nos hacen referencia a tres estilos de aprendizaje, los cuales son el “Estilo de representación visual, estilo auditivo y estilo kinestésico” sin embargo, en el desarrollo de esta actividad consideramos importantes dos de ellos: el “estilo visual” y el “estilo auditivo” Dunn y Dunn (1993, P.8), afirman que el estilo de aprendizaje es *“la forma en que los estudiantes se concentran, procesan, internalizan y recuerdan información académica nueva”*.

En el estilo de representación visual los estudiantes piensan en imágenes, en información que han recogido desde la experiencia y su entorno por ello les es más fácil hacer una conexión

visual con dicha información contenida en su memoria y en el estilo auditivo los estudiantes almacenan la información a través de la escucha y a su vez la trasladan a un medio visual para plasmarla.

Esta sesión de clase se llevó a cabo con dos propósitos: el primero permitir que los estudiantes tuvieran un rato de diversión, sacándolos así de su rutina académica puesto que tenían que hacer un dibujo y el segundo propósito era hacer de la actividad una evaluación de los procesos adelantados con los estudiantes, en el siguiente registro del diario de campo #23 del viernes 21 de octubre de 2016 se puede apreciar lo siguiente:

P1: “My monster has four arms”

E1: “profe arms son ¿los brazos?”

P1: “no lo sé, tú debes saberlo”

E1: “sí, son brazos, uyy profee! se parece a uno de bajoterra, ¿usted ha visto bajoterra?”

P1: “sí, lo he visto”



Por consiguiente, se identificó que lo dicho anteriormente por Rita y Kenneth Dunn, se cumple en esta actividad, toda vez que cada estudiante hizo uso de ambos estilos (visual y auditivo), en el sentido de que ellos al tener en cuenta que iban a dibujar un monstruo ya tenían una predisposición por lo que conocen y saben de sus series animadas favoritas o entorno y a su vez también debían estar muy atentos a la escucha de la particularidad o característica que presentaba cada monstruo en cuanto a su cuerpo y forma. Al finalizar la actividad se develaría el monstruo original y se premió a los estudiantes que hicieron el dibujo más parecido.

Finalmente, la última actividad elegida en este proceso de análisis de resultados tiene por nombre: **Clothes**

En el desarrollo de esta actividad en la que empleamos las dos estrategias de nuestra práctica pedagógica que son la canción y el juego, se modificó la ronda infantil titulada *“juguemos en el bosque mientras el lobo está”* contextualizando así al niño con lo que se decía en el coro **“let’s play in the forest until the Wolf is there”**. Lo anterior facilitó la actividad posterior que era vestir a los personajes de Halloween, para esto se dividió el salón en 4 grupos y cada uno tenía un respectivo dibujo (bruja, espantapájaros, Drácula y Frankenstein). Los estudiantes hicieron recortes de los moldes de las prendas de vestir de cada personaje y los pegaron en las siluetas previamente diseñadas, adicionalmente decoraron cada personaje a su gusto; de esta manera los estudiantes apropiaron los nombres de las prendas de vestir cotidianas.



Actividad: Clothes		Estrategia: Canción con la adaptación de “juguemos en el bosque”		
Fecha: 04/12/2016		Estrategia: Juego “playing with the Halloween monsters”		
Name	Listening and body movement (mimic)	Vistiendo a mi personaje	Exposición de cada una de las prendas que realizó con su grupo	comments
E1	GOOD	GOOD	GOOD	Es seguro al expresarse, recuerda el vocabulario con facilidad.
E2	GOOD	GOOD	GOOD	Demuestra interés y motivación al socializar el vocabulario aprendido.
E3	OK	OK	OK	Aunque se muestra ansiosa por participar, una vez que lo hace no pronuncia correctamente y toma como recurso

				sus apuntes.
E4	GOOD	GOOD	GOOD	Entiende y recuerda el vocabulario con facilidad.
E5	GOOD	GOOD	GOOD	No solo se expresa verbalmente, sino que hace uso de su cuerpo para representar lo que dice. Se le facilita la pronunciación en inglés.

Los resultados presentados en la matriz anterior dejan ver que los estudiantes E1, E2, E4 y E5, mostraron motivación e interés por participar en la actividad y realizar el trabajo con su personaje de la mejor manera posible; el estudiante E3 también mejoró su participación y se empeñó en hacerlo correctamente, sin embargo, aún tuvo dificultades con la pronunciación y tomó como recurso mirar los apuntes de su cuaderno para tener seguridad.

Para esta actividad y aunque el juego y canción empleados están catalogados para edades inferiores, Piaget sostiene que *“una vez que aparece un nuevo tipo de juego NO desaparecen los tipos anteriores. Al contrario, el juego anterior avanza, se perfecciona y normalmente pasa a estar al servicio del juego posterior”*.¹⁸

¹⁸ Tomado de <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Para evidenciar también lo hallado en esta actividad, mostramos que el uso del juego y las canciones fortalecieron el habla (speaking) y escucha (Listening) como se presentó en el registro # 25 de diario de campo de a fecha 04 de diciembre de 2016.

“E5:” profe yo quiero ser el Wolf”

P1: listo recuerden es “I am putting my” y dicen la prenda que se va a poner el lobo, 1, 2,3 ya

Et: “let’s play in the forest, until the Wolf is there, and while we all play the wolf will say”

E5: “I’m putting my t-shirt”



La repetición de esta sesión facilitó la posterior exposición de los vestuarios correspondientes de los personajes de Halloween Toscano-Fuentes (2011, 210) *“La música parece dejar una profunda huella en nuestra memoria ya que apela a factores afectivos de manera inconsciente, lo que llama nuestra atención beneficiando la memoria verbal”*.

Por lo anterior, consideramos que en la revisión y análisis de resultados de nuestra práctica pedagógica investigativa, se evidenció que lo planteado por nuestros teóricos elegidos como referencia para la elaboración de este trabajo y las actividades realizadas en el aula de clase, cumplen los objetivos de la propuesta y en general dan respuesta a nuestra pregunta problema, puesto que, con el juego y las canciones, los estudiantes enriquecieron y apropiaron su vocabulario y fueron perfeccionando poco a poco su pronunciación en lengua inglesa.

Cada actividad desarrollada con los estudiantes, favoreció tanto su proceso de enseñanza-aprendizaje como nuestra práctica docente que fue pensada para un contexto donde coincidían seres humanos con distintos pensamientos, conocimientos y comportamientos en un compromiso con el escenario educativo al que nos enfrentamos durante el proceso, para dar solución en gran parte a la necesidad reflejada respecto al acercamiento y exploración de una lengua extranjera a través de una estrategia didáctica que transformó las clases tradicionales en situaciones agradables para el fortalecimiento del inglés.

Por consiguiente, afirmamos que las actividades lúdicas como las canciones infantiles y los juegos, fueron herramientas que influyeron en la adquisición y comprensión del vocabulario en lengua extranjera-inglés y además, nos dieron la oportunidad de trabajar no solo la habilidad de escucha y habla, sino también mejoraron la autoestima de cada estudiante para que tuvieran un buen desempeño en el área de la lengua inglesa, sin presiones al aprender o

miedo a equivocarse, fortaleciendo el trabajo en equipo y así lograran poco a poco un aprendizaje significativo y agradable para ellos.

7. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de nuestra práctica pedagógica, logramos llenarnos de experiencias que enriquecieron nuestro camino en el momento de vivenciar todas las situaciones que se presentaron en el aula de clase, situaciones que dieron cuenta de la realidad del contexto y de la educación que se da no solo en Colombia y sino también de cómo está planteado el aprendizaje de una lengua extranjera y de la falencia que esta misma presenta específicamente en nuestro departamento del Cauca y la ciudad de Popayán.

- ✓ Este trabajo, nos llevó a comprender que no solo queríamos transmitir conocimiento a los estudiantes de una manera tradicional con un libro o una fotocopia, sino que nos vimos en la necesidad de emplear actividades lúdicas, que les permitiera a los estudiantes tener un momento divertido mientras aprendían un tema nuevo, despertando así su creatividad e interés por la adquisición de una lengua extranjera.
- ✓ Al trabajar con el contexto el niño relaciona y asimila mejor el aprendizaje.
- ✓ Las canciones en inglés son una gran herramienta a la hora de trabajar el vocabulario y la pronunciación con los estudiantes sin importar el grado al que pertenezcan, ya que estas son una herramienta que logra ese beneficio.
- ✓ Los juegos son una base importante en el aprendizaje de vocabulario en lengua extranjera, ya que el niño interactúa con su ambiente dejando a un lado la imagen académica tradicional, fortaleciendo los lazos sociales.

- ✓ El ambiente en el que nos desenvolvimos nos permitió elaborar material más preciso y poco frecuente en las aulas de clase, con el fin de innovar y de dar una visión diferente a modo de enseñar inglés.

BIBLIOGRAFÍA:

MOLINA PADILLA, Amparo “El uso de juegos para la enseñanza de inglés en Educación Primaria”. Universidad de Jaén, Andalucía, España.

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2111/1/Molina_Padilla_Amparo_TFG_Educacin_Primaria_.pdf

MÚNERA, Kelin. (2007): “Estrategias de enseñanza para el aprendizaje del inglés en el grado primero y segundo de la básica primaria”. Fundación Universitaria Católica del Norte. Santa Rosa de Rosa de Osos, Colombia.

http://biblioteca.ucn.edu.co/rdocumentos/tgrados/Documentos/MUNERA_Kelin.pdf

CARDONA DUQUE, Sandra Janeth. (2013): “Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio SE menor”, Universidad de Manizales, Colombia.

<http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/845/Tesis%20final.pdf?sequence=1>.

TEORÍAS DE LA ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA:

<https://sites.google.com/site/adquisiciondeunasegundalengua/teorias>

PRINCIPALES IDEAS Y APORTACIONES DE CÉLESTIN FREINET A LA EDUCACIÓN

<http://xiobellieducacion.blogspot.com.co/2013/12/principales-ideas-y-aportaciones-de.html>

Teorías del Juego <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com.co/p/teorias-del-juego.html>

“La música como herramienta facilitadora del aprendizaje del inglés como lengua extranjera”.

Carmen María Toscano-Fuentes* y María Carmen Fonseca Mora** Universidad de Huelva.

Departamento de Filología Inglesa. <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/10361/10800>

HABILIDADES PARA APRENDER EL IDIOMA INGLES:

<http://antoniati75.blogspot.com.co/2009/04/habilidades-para-aprender-el-idioma.html>

MCAEL TEACHER TOOLKIT, CHAPTER 4 TEACHING THE FOUR SKILLS

http://www.mcael.org/uploads/File/instructor_library/tt-ch4-teaching-four-skills.pdf

ESTILOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

DE LOS ALUMNOS DEL ÁREA DE INGLÉS DE LA LICENCIATURA EN LENGUAS

MODERNAS DE LA UNIVERSIDAD DE LA SALLE:

<http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1669/T85.08%20H431e.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ESTILOS DE APRENDIZAJE. Gobierno de Panamá, 2005. Documentos desarrollados para

capacitación profesional como parte del Plan Nacional de Inclusión Educativa en 65 centros

pilotos del país www.inclusioneducativa.org/content/documents/Estilos_de_aprendizaje.doc

ESTILOS DE APRENDIZAJE:

http://www.vmaria.pe/web/Psicopedagogico/estilos_de_aprendizaje.htm

MONTAÑO, Dolores. Unidad Temática: Estrategias Metodológicas de la Investigación

Educativa. Material de apoyo al Curso. Popayán. 2013.

LÓPEZ PARRA, Hiader. Un Enfoque Histórico-Hermenéutico Y Crítico-Social En Psicología Y Educación Ambiental. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín. 2001.
<https://sa4866e63be068bfc.jimcontent.com/.../Enfoque%20Critico%20Social.pdf>

METODOLOGIA CUALITATIVA http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html

DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE DE INGLÉS GRADOS TRANSICIÓN A 5°
DE PRIMARIA
http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartilla_dba/Derechos%20Baicos%20de%20Aprendizaje-%20Tr%20y%20Primaria.pdf

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS EN LENGUAS EXTRANJERAS:
INGLÉS http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-115174_archivo_pdf.pdf

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA
<http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia%20-%202015.pdf>

Ley General de Educación: Ley 115 de 1994
<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/leyedu/indice.htm>

LÓPEZ, Quinayás, Luis Alfredo. Los Proyectos de Práctica Pedagógica Investigativa / Estructura Discursiva. Editorial Universidad del Cauca. 2016.

ANEXOS:

It's Halloween! Write the words below the pictures.

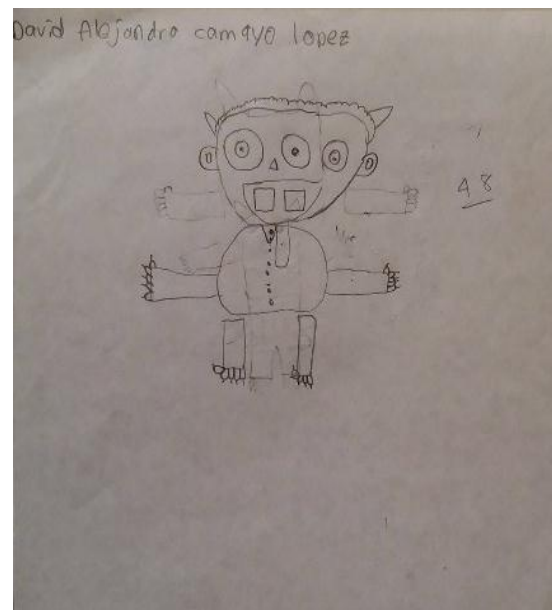
5.0

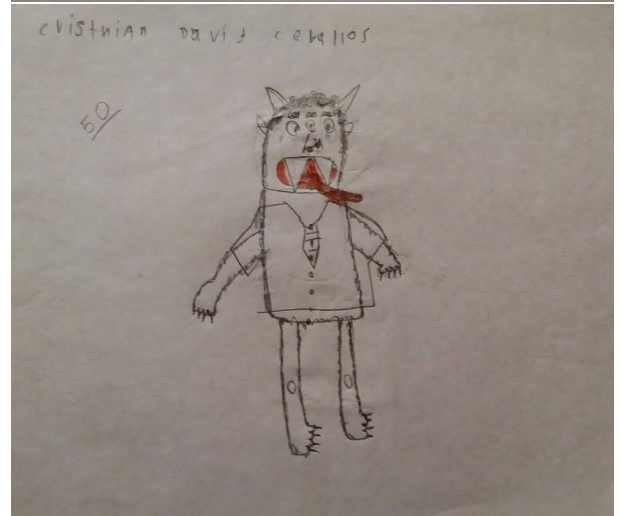
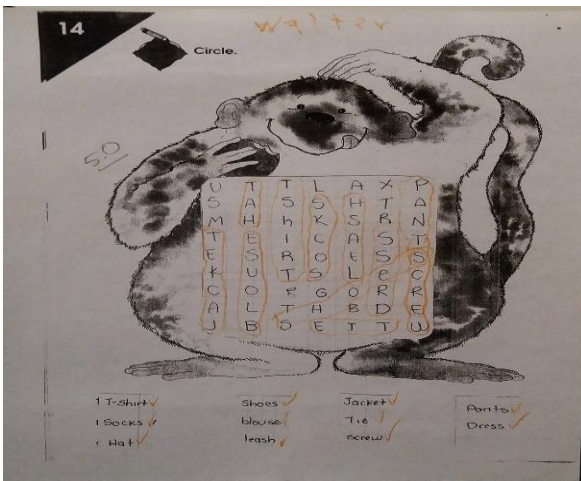
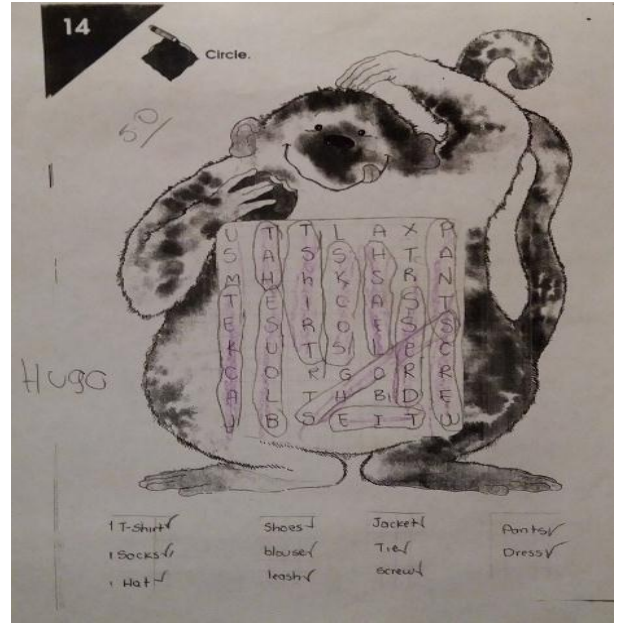
witch werewolf Full moon

bats broomstick Pumpkin

bats ✓
full moon ✓
pumpkin ✓
witch ✓
broomstick ✓
werewolf ✓

FICHA 05-03-02-02 © Open Courtworks S.L. mundoprimeria.com





It's Halloween! Write the words below the pictures. MARIJA JOSÉ CALDEÓN GOMEZ

50

witch werewolf full moon

bats broomstick pumpkin

- bats ✓
- full moon ✓
- pumpkin ✓
- witch ✓
- broomstick ✓
- werewolf ✓

FIGMA 05-03-02 © Juan Rodríguez S.L. mundoprimeria.com

