

**LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL SPEAKING (HABLA) Y LISTENING (ESCUCHA) DEL
IDIOMA INGLES**



ELSI JANETH OJEDA CARLOSAMA

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA

CASTELLANA E INGLÉS

POPAYÁN

2018

**LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SPEAKING (HABLA) Y
LISTENING (ESCUCHA) DEL IDIOMA INGLÉS**

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA E INGLÉS

ELSI JANETH OJEDA CARLOSAMA

Directora:

Mg. PIEDAD CECILIA GRANADOS VELASCO

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS

POPAYÁN

2018

Nota de aceptación

Director _____
Mg. Piedad Cecilia Granados Velasco

Jurado _____
Mg. Alejandra María Henao

Jurado _____
Mg. Gaby Yolima Torres

Fecha de Sustentación: Popayán, 07 de diciembre de 2017.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	10
Capítulo I	11
1. Descripción del Problema.....	11
1.1 Formulación del Problema.....	13
1.2 Antecedentes.....	13
Capítulo II	18
2. Justificación.....	18
Capítulo III	21
3. Objetivos de la Investigación.....	21
3.1 Objetivo General.....	21
3.2 Objetivos Específicos.....	21
Capítulo IV	22
4. Marcos de Referencia.....	22
4.1 Marco de Referencia Contextual.....	22
4.1.1 Descripción de la Planta Física.....	23
4.1.2 Descripción de la Población.....	24
4.2 Marco de Referencia Legal.....	26
4.2.1 Artículo 07 y 67 de la Constitución Política de Colombia.....	27
4.2.2 Artículo 21 de la Ley General de Educación, Ley 115 De 1994.....	27
4.2.3 Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras: Inglés.....	29
4.3 Marco de Referencia Conceptual.....	30

4.3.1 El Juego.....	30
4.3.2 Concepto de Lúdica.....	32
4.3.3 El Juego Como Herramienta Lúdico Pedagógica.....	34
4.3.4 Clasificación De Los Juegos Desde Una Perspectiva Social.....	35
4.3.4.1 El Juego Solitario.....	36
4.3.4.2 El Juego de Espectador.....	36
4.3.4.3 El Juego Paralelo.....	36
4.3.4.4 El Juego Asociativo.....	36
4.3.4.5 El Juego Cooperativo.....	37
4.3.5 La Motivación.....	37
4.4 Referentes Pedagógicos y Disciplinarios	39
4.4.1 Constructivismo.....	40
4.4.2 Aprendizaje Significativo	40
4.4.3 El Aprendizaje Colaborativo.....	42
4.4.4 Aprendizaje de la Lengua Extranjera; Inglés.....	43
4.4.5 Enfoque Comunicativo Eco.....	45
4.4.6 Método de Respuesta Física Total (TPR).....	46
4.4.7 Método Audiovisual.....	47
Capítulo V.....	48
5. Diseño Metodológico Investigativo.....	48
5.1 Paradigma Cualitativo.....	48
5.1.2 Enfoque Histórico Hermenéutico.....	48
5.1.3 Investigación- Acción.....	49
5.2 Técnicas de Recolección de Información de la Propuesta Pedagógica Investigativa.....	50
5.2.1 Observación Directa.....	51

5.2.2 Diario de Campo.....	52
5.3 Diseño Metodológico Pedagógico.....	52
5.3.1 Plan De Ejecución.....	53
Capítulo VI	61
6. Matriz de Hallazgos relacionando diferentes temas del proceso de aprendizaje.....	61
Conclusiones	69
Bibliografía	71
Anexos	

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Institución Educativa Rafael Pombo Sede 1, barrió Valencia.....	22
Figura 2. Espacios de recreación, deporte y de educación física.....	24
Figura 3. Aula de clase del grado primero de la Institución Educativa Rafael Pombo.....	26

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Estándares Básicos de competencia de grado 1 a 3 de educación básica Primaria en escucha, lectura y escritura del inglés como lengua extranjera.....	29
Tabla 2. Inicio del proceso de acercamiento.....	53
Tabla 3. Reconocimiento y comprensión de palabras a través del movimiento de las partes del cuerpo.....	54
Tabla 4. “ <i>The Family- Magic English</i> ”, una alternativa de enseñanza y aprendizaje de los integrantes de la familia.....	55
Tabla 5. The colorful rooster.....	56
Tabla 6. Total Physical Response Method (TPR), Sport number.....	57
Tabla 8. Sing the song “I like fruits” and tell you my favorite fruit.....	59
Tabla 9. Identify farm`s animals.....	60
Tabla 10. Evaluación de la fase diagnóstica.....	62
Tabla 11. Fase diagnóstica.....	64
Tabla 12. Desarrollo de Clases s través de Juegos Didácticos.....	66
Tabla 13. Fase de Evaluación del Impacto de la Propuesta.....	68

Agradecimientos

Al finalizar este proceso formativo y académico agradezco a la Universidad del Cauca por abrirme sus puertas para poder cumplir una de las metas propuestas, en especial quiero expresar mis agradecimiento a la profesora Piedad Granado, directora de este trabajo de grado, por su dedicación, orientación y tiempo durante el proceso de Práctica Pedagógica Investigativa; a los niños y a la institución educativa Rafael Pombo sede Valencia por permitir el desarrollo de una propuesta educativa que deja recuerdos y aprendizajes significativos.

Resumen

El presente informe da a conocer los resultados obtenidos durante el proceso vivido de la Práctica Pedagógica Investigativa, tuvo como objetivo la implementación de diversos juegos lúdico-pedagógicos en el proceso de la enseñanza y fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) en el aprendizaje y adquisición del idioma inglés como segunda lengua de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Rafael Pombo, sede Valencia, ubicada en el municipio de Popayán Cauca.

La propuesta pedagógica se estructura y se desarrolla en torno en tres componentes o ejes: disciplinar, pedagógico e investigativo, los cuales permiten observar y evaluar los logros obtenidos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y del educador practicante de una lengua extranjera, a través del juego como recurso didáctico, pedagógico y estratégico, apoyado de otros elementos como los videos empleando el Método de Respuesta Física Total (TPR) y Audiovisual.

En cuanto a la metodología, por una parte se planteó un diseño pedagógico, es decir el plan de acción; por otra un diseño investigativo tomando algunos elemento de la Investigación- Acción para aportarle a la solución de las problemáticas que se vivencian en el aula y en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Introducción

Este proyecto de la práctica pedagógica investigativa se llevó a cabo durante el año lectivo 2016, con 35 estudiantes de grado 01 (primero) de la Institución Educativa Rafael Pombo Sede Valencia. En este trabajo se generó la oportunidad de incorporar los juegos lúdicos-pedagógicos al aula de clase, los cuales facilitaron el aprendizaje y desarrollo de habilidades para el fortalecimiento del “Speaking y Listening” (habilidad oral y auditiva) del idioma inglés, mediante actividades lúdicas, en las que los estudiantes relacionaron aspectos importantes de su cotidianidad con los conocimientos previos del área, facilitando y priorizando la lengua extranjera a su realidad.

Además, les facilitó un ambiente acorde a sus necesidades socio-emocionales, así como también fortaleció el aspecto pedagógico, puesto que la lúdica se enfocó en dar solución a los diferentes problemas que se presentaron no solo a nivel escolar, sino de igual manera, a romper con las barreras emocionales que denegaba a los niños la posibilidad de aprender una lengua extranjera como parte fundamental de su desarrollo cognitivo y competitivo.

Por último, se realizó una matriz de hallazgos, la cual contiene los apartes más importantes de esta propuesta que incluye la teoría tenida en cuenta durante el desarrollo de esta práctica, las características afectivas y emocionales que tuvieron relevancia en la fase de diagnóstico para así llevar a cabo una formulación del problema de investigación coherente con el contexto de los estudiantes.

Capítulo I

1. Descripción del Problema

En la Institución Educativa Rafael Pombo sede Valencia, específicamente en los grados primero, grado al que corresponden 12 niñas y 23 niños, con edades entre 6 y 7 años; se evidenciaron diferentes dificultades mediante las visitas hechas a dicha institución, por ejemplo:

- La falta de interés y motivación por el proceso de aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua extranjera, ya que dentro de los horarios de clase tienen establecida una sola hora o incluso se pasa desapercibida la enseñanza de este idioma.
- La poca capacitación por parte de los docentes en cuanto al idioma inglés es uno de los factores más notorios en los grados inferiores de la educación primaria, por ende, se niegan a enseñar una segunda lengua extranjera, aun siendo ellos quienes orientan todas las materias.
- El temor y la timidez que sienten los estudiantes al momento de pronunciar palabras en un idioma distinto, debido a la falta de profundización en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

La existencia de los problemas mencionados, hace que los estudiantes de esta institución no posean la motivación, compromiso, e interés de aprender otro idioma, puesto que creen

que no es necesaria esta materia porque los mismos profesores no la orientan y la pasan desapercibida en las diferentes aulas de clases.

Es importante también resaltar que los estudiantes pertenecen a diferentes barrios vulnerables y que sus familias son de escasos recursos, por lo tanto sus padres no tienen tiempo de hacer un acompañamiento de tareas o de reforzar las diferentes materias, ya que se dedican a trabajar todo el día y sus hijos solo dependen de la enseñanza-aprendizaje que reciben en dicha institución; es por eso que también presentan dificultades en el rendimiento académico, y tampoco se ven en la obligación de aprender una segunda lengua extranjera.

De esta manera, los estudiantes necesitan nuevas metodologías y estrategias que permitan el entendimiento o aprendizaje de una lengua extranjera a través del disfrute; éstas son razones para establecer el juego como una estrategia que favorece la obtención de un ambiente de confianza, motivación, y participación en el aula de clase, porque a partir del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás. Por lo tanto, esta propuesta se centró en el juego como herramienta lúdica-pedagógica, para afrontar la necesidad de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

1.1 Formulación del Problema

¿Cómo lograr el fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) en el idioma inglés a través de los juegos lúdico-pedagógicos con los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rafael Pombo, sede valencia, ubicada en el municipio de Popayán Cauca?

1.2 Antecedentes

La idea tema de investigación, está centrada en el fortalecimiento de la habilidades de “speaking y el listening” del idioma inglés, a través de los juegos como herramientas lúdico-pedagógicas, por lo tanto, los antecedentes se han ordenado desde el área local, siguiendo el nivel nacional y terminando con la parte internacional.

Contexto Local

Fortalecimiento los procesos de listening y speaking utilizando canciones de género pop-rock en los procesos de enseñanza aprendizaje: Este trabajo fue realizado por Duver Hernán Acosta Hoyos, Julieth Magally Atillo Cotacio, Ruber Higon Jimenez y Luz Janet Dorado Bolaños, estudiantes de Licenciatura en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés de la Universidad del Cauca y es aplicada a estudiantes de grado octavo de básica secundaria de la institución educativa Escuela Normal Superior de Popayán en el año 2011. En esta intervención pedagógica se halló similitudes con esta propuesta, como las habilidades básicas que se pretende fortalecer listening–speaking, mediante el uso de

herramientas tales como: canciones en inglés del género pop-rock para propiciar el aprendizaje y el uso del contenido de las canciones (letras) que en esta propuesta se materializan con las rondas infantiles utilizadas en el aula de clase como medio para el aprendizaje del inglés, que funciona como estímulo para facilitar el acercamiento y el aprendizaje del inglés.

“Talleres pedagógicos para la familiarización del niño con el inglés en el nivel de transición del colegio el Mirador desarrollado por Julio Andrés Camayo, estudiante de Licenciatura en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés de la universidad del Cauca en el año 2004”. Este trabajo proporcionó diversos aspectos en las estrategias aquí utilizadas para generar un acercamiento con estudiantes de transición con un segundo idioma, organizando ambientes amenos en el aula educativa, que facilite y propicie el aprendizaje del educando en el colegio el Mirador. Primordialmente se encontraron aspectos que ayudan a establecer parámetros para que la enseñanza del inglés sea amena y de esta manera generar interés en los educandos para aprenderlo, tales como: propiciar un ambiente acorde y agradable a las actividades que se realizan para que los estudiantes se sientan cómodos en la adquisición de una segunda lengua extranjera de forma que este ejercicio de aprendizaje no sea ajeno a los educandos.

Daniela Alejandra Castro Perafán en su trabajo de pregrado titulado: *First Step in English: “Primeros Pasos en Inglés”*; ¿Cómo una estrategia didáctica permite fortalecer la enseñanza del vocabulario básico en la primera etapa de aprendizaje de la lengua extranjera, en los niños de grado cero a primero, de la Institución Educativa Las Huacas? Esta propuesta manifiesta etapas del aprendizaje que se ven enmarcadas por el juego y otras funciones del desarrollo

Psico-motriz. El canto (chants) permite a los niños tener más afianzamiento y confianza en sí mismos al momento de interiorizar un nuevo concepto o una nueva información.

La autora expone que es necesario el juego u otras herramientas lúdicas para la enseñanza de nuevos conceptos básicos en cuanto a una lengua extranjera, ya que, les permite un desarrollo socio-afectivo, e interiorizar con mayor facilidad conceptos nuevos.

Contexto Nacional

Con respecto a la enseñanza o aprendizaje significativo de una lengua extranjera se encontró que; Flor Jimena Díaz, Nora López Castro. 2011, en su proyecto Escucho, Observo, me muevo y aprendo significativamente exponen la importancia de iniciar la enseñanza de una lengua extranjera en los primeros años escolares para poder obtener mejores resultados, para ello se debe iniciar identificando las falencias que se hagan presentes en cuanto al aprendizaje, de igual manera, debemos fomentar la confianza y participación, desarrollando actividades que permitan la estimulación de una actitud positiva en cuanto a sí mismos y orientar hacia un aprendizaje significativo.

En su proyecto las autoras centran su interés en desarrollar un aprendizaje más a profundidad, en donde es el niño en quien hay que centrarse, en sus intereses y falencias, para que sea capaz de aprender significativamente.

Contexto Internacional

A nivel internacional sobresale el proyecto investigativo; “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” (2008), elaborado por la maestrante Gema Sánchez Benítez, Maestría en enseñanza de Español como Lengua extranjera, Departamento de Filología, Universidad de Alcalá. El trabajo en mención, fue realizado teniendo como directriz el juego lúdico como estrategia en el aprendizaje del español como lengua extranjera.

Dicho proyecto se estructura en una parte teórica, centrada, por un lado, en la revisión de las estrategias de aprendizaje y, por otro, en el componente lúdico. A lo largo de esta memoria se define el concepto de estrategia de aprendizaje, comenta su clasificación, así como el papel que desempeña dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Después se centra en las ventajas que ofrecen el componente lúdico y cómo puede llegar a convertirse en un recurso estratégico fundamental, pasando de la teoría a la práctica.

Esta investigación tuvo como base los parámetros del enfoque comunicativo y algunas estrategias de aprendizaje que favorecieron la autonomía del alumno, haciéndole responsable de su proceso de aprendizaje para evaluar y razonar sobre su forma de aprender, sin dejar de lado el componente lúdico, ya que juega un papel fundamental para que el estudiante experimente un ambiente relajado y aprenda divirtiéndose.

En conclusión se puede decir que la investigación “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” tiene relación con este proyecto, debido a su énfasis en la comunicación para el aprendizaje de una segunda lengua, es por esto que la implementación

del enfoque comunicativo llevó consigo la valoración de los aspectos lúdicos en la metodología de enseñanza de lenguas, de ahí, el nuevo papel del alumno como un ser activo, creativo y social, a la hora de elegir actividades que permitan un uso real del idioma, donde el alumno pueda expresarse con su propia personalidad, ya que el juego permite crear situaciones reales donde se debe interactuar para conseguir una meta.” (Benítez, 2008 p. 6)

Capítulo II

2. Justificación

En tiempos de la globalización, Colombia necesita desarrollar la capacidad de sus ciudadanos para manejar al menos una lengua extranjera. En este contexto, el Ministerio de Educación formula el Programa Nacional de Bilingüismo (PNB) 2004-2019, que incluye los nuevos Estándares de competencia comunicativa en inglés. El Marco Común Europeo fue el referente para fijar los niveles de dominio que se deben lograr. Un programa que fortalece la competitividad e incorpora el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje de una segunda lengua.

El aprendizaje de una lengua extranjera permite a los ciudadanos, dentro de un sistema de globalización poderse comunicar, tener conocimiento de una cultura diferente, nos abre fronteras, nos permite obtener conocimientos nuevos y poderlos comunicar. Por consiguiente, gran parte de las Instituciones Educativas de Colombia han adoptado la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, para establecer una base común que oriente la política nacional en lo referente a diseño de estándares, cursos de lengua extranjera presenciales o virtuales, instrumentos de evaluación, metodologías de enseñanza y materiales didácticos, entre otros aspectos.

Por ejemplo, la propuesta de estándares contiene los elementos para alcanzar competencias generales y comunicativas de lenguaje; los estudiantes aprenderán que el inglés les sirve para ampliar sus conocimientos, relacionarse con el mundo, saber expresar su

identidad y adquirir competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. En otras palabras, estarán en capacidad de comunicarse y comprender y ser comprendidos en inglés, sin perder su identidad y su esencia como ciudadanos.

La ley General de Educación, en uno de sus artículos da a conocer la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera en cuanto a la comprensión y su habla.

La Sección Tercera: Educación Básica; el Art. 21 establece los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituye el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos. Inciso L: la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.

(Ley General de Educación; ST, art 21)

Por lo tanto, se establece la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera (inglés) en la educación básica primaria, además del reforzamiento de la lengua castellana y la materna en el caso de grupos étnicos. De esta manera en Colombia se ha empezado desde el primer grado de básica primaria con la familiarización y enseñanza del idioma inglés.

La Institución Educativa Rafael Pombo Sede Valencia ubicada al Sur-occidente de la ciudad de Popayán, no es ajena al cumplimiento de este objetivo. Durante las visitas hechas a la institución observé específicamente en el grado primero de educación básica primaria que la enseñanza de dicho idioma hace parte fundamental de la formación inicial de los estudiantes, lo que les permitió tener un mayor acercamiento y familiarización con el idioma inglés.

Teniendo en cuenta las edades de los niños en el grado primero de dicha institución, las cuales oscilan entre 6 y 7 años de edad, en las visitas se tuvo como parte fundamental el desarrollo de actividades que permitieron el fortalecimiento del eje psico-motor e intereses de los niños y con base en lo que se ha podido observar, ellos aprenden de una manera lúdica; esto constituye una ventaja para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; es decir, desde la perspectiva del juego como herramienta lúdico-pedagógica.

En consecuencia, lo que me llevó al planteamiento de este proyecto fue observar el gusto y el interés en los niños por el juego, además percibí en éste, una forma para poder mejorar las falencias en cuanto a la pronunciación y a la dificultad de escuchar ciertas palabras en el idioma inglés e incluso el problema para formar una oración.

Con motivo de las situaciones que se evidenciaron en este proyecto, se llegó a la conclusión de utilizar el juego como un instrumento lúdico-pedagógico que les permitiera a los estudiantes tener más confianza en sí mismos e incluso en su propio desarrollo cognitivo, y por ende, a tener un mejor rendimiento en el área de inglés, ya que es bien sabido que el juego hace parte de la formación de cada uno de los seres humanos en su etapa inicial de vida, les permite tener un mejor desempeño tanto social, como individual en cuanto al desarrollo psicomotor.

Finalmente, entre las razones por las cuales se estableció el juego como una estrategia lúdica –pedagógica, es que favorece la concentración y el fortalecimiento de la obtención de un ambiente de participación, confianza y diversión, que facilita el entendimiento de la lengua extranjera a través del disfrute, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los

estudiantes, debido a ello se incorporó juegos como las rondas infantiles, videos , imágenes y canciones que les permitiera progresivamente a los niños mejorar su aprendizaje auditivo, visual y oral, en cuanto al vocabulario básico que se trabaja en este nivel.

Capítulo III

3. Objetivos de la Investigación

3.1 Objetivo General

Implementar diversos juegos lúdico-pedagógicos en el proceso de la enseñanza del inglés para lograr el fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) en el aprendizaje.

3.2 Objetivos específicos

- Diseñar materiales lúdico-pedagógicos para potenciar las habilidades comunicativas y el trabajo en equipo.
- Crear ambientes de enseñanza-aprendizaje pertinentes para que los niños desarrollen competencias comunicativas, socio-afectivas y cognitivas que les generen un aprendizaje integral

- Desarrollar juegos lúdico-pedagógicos que mejoren el uso del vocabulario habitual en la lengua extranjera.
- Motivar la participación de los estudiantes a partir de los juegos.

Capítulo IV

4. Marcos de Referencia

4.1 Marco de Referencia Contextual

Figura 1. Institución Educativa Rafael Pombo Sede 1, barrio Valencia.



Fuente: Registro fotográfico. Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017

En esta sección se destacarán aspectos fundamentales de la Institución Educativa Rafael Pombo, sede Valencia, tales como: número de estudiantes, planta física, características relevantes del grado primero y curso en el que se colocó en práctica la estrategia del juego para aprender inglés.

4.1.1 Descripción de la Planta Física

La Institución Educativa Rafael Pombo; cuenta con tres sedes: sede Centro, sede Valencia y sede Antonio Nariño, teniendo como principal característica que son pequeñas edificaciones donde no se puede albergar más de treinta y cinco estudiantes por salón y que en ninguna de ellas se cuenta con un auditorio, ni con un espacio adecuado para realizar actividades físicas y deportivas. Uno de los factores que más incide en el aprendizaje, es la contaminación auditiva, este aspecto se ve reflejado cuando la mayoría de los alumnos se sienten afectados por ella, debido a que la Institución en sus tres sedes está ubicada en vías muy transitadas, además de tener que realizar las clases de Educación Física en los patios, interrumpiendo las clases de algunos profesores, detectándose insatisfacción tanto de docentes como de estudiantes ante tal circunstancia.

Otro factor a tener en cuenta son los espacios para la recreación, ya que el 88% de los estudiantes piensa que son inadecuados. Es por todos sabido la importancia de las actividades extraacadémicas, que promuevan el adecuado uso del tiempo libre, en actividades que apoyen su crecimiento físico y personal; se puede notar el inconformismo de los estudiantes frente a esta situación y la imposibilidad de desarrollar en la Institución actividades que atraigan a la gran mayoría de los estudiantes como el fútbol y otros deportes.

Figura 2. Aulas de clase y espacios de recreación, deporte y de educación física



Fuente: Registro fotográfico. Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017

4.1.2 Descripción de la Población

La población está conformada por familias procedentes, de la ciudad de Popayán, de los estratos 1 y 2, la mayoría de estudiantes son pertenecientes a la comuna 7 de la ciudad. Lo que corresponde al 23.7%, seguido de la comuna 6 en la cual está el 19.3% de la población. Estas variables pueden determinar las limitaciones a las que pueden estar sometidos los estudiantes, en la adquisición de algunos elementos, la adecuada alimentación, una vivienda digna, factores estimulantes y todo lo concerniente al factor económico.

Cada vez es más difícil encontrar una familia tradicional, nos hallamos frente a un fenómeno social en el que existe una crisis familiar, no existe un dato significativamente alto como para determinar un tipo de familia prevalente, se puede sostener que la familia reconstituida, familia con madre o padre cabeza de hogar son las que se evidencian con mayor frecuencia en la comunidad educativa.

El contexto y problemáticas que viven los estudiantes, tales como familias disfuncionales, familias reconstituidas y riesgos sociales externos, se constituyen en factores de comportamiento no deseados, igualmente la falta de tolerancia a la frustración y la tendencia hacia la depresión, contribuyen a agravar la situación.

Los padres de familia en general no han alcanzado estudios superiores; el porcentaje es mínimo y esto se ve reflejado al momento de verificar la profesión o la ocupación que tienen; en un alto porcentaje son trabajadores independientes, cuya fuente de ingreso proviene del trabajo que realizan a diario.

Los alumnos proceden en su gran mayoría de los Jardines infantiles de Bienestar Familiar y de otros jardines cercanos, un dato importante a tener en cuenta es que el 26% de los estudiantes pertenecen a un grado que no corresponde a su edad, esto puede explicar las dificultades en el rendimiento académico, posibles problemas de aprendizaje y un factor de riesgo hacia la deserción escolar.

Figura 3. Aula de clase del grado primero de la Institución Educativa Rafael Pombo



Fuente: Registro fotográfico. Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017

4.2 Marco de Referencia Legal

Este proyecto de investigación está direccionado por distintas leyes que rigen la educación en Colombia: en primer lugar, la Constitución Política de 1991, pues es el conjunto de normas fundamentales para la organización del Estado que regulan el funcionamiento de los órganos de poder público y que establecen los principios básicos para el ejercicio de los derechos y la garantía de las libertades dentro del Estado, en segundo lugar se encuentra la Ley General de la Educación (ley 115 de 1994), la cual constituye a la educación como derecho de las personas y la obligación del estado de promover los derechos y valores de los ciudadanos a través de la misma.

4.2.1 Artículo 07 y 67 de la Constitución Política de Colombia.

Art 07. “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de su identidad así mismo resalta la necesidad a promover la adquisición de por lo menos una lengua extranjera”.

Art 67. “La educación es el derecho de la persona y un servicio 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”.

4.2.2 Artículo 21 de la Ley General de Educación, Ley 115 De 1994.

Art 21. “La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera”.

Además en el artículo 5 se establecen los fines de la educación; el artículo 13 presenta los objetivos comunes de todos los niveles y los artículos del 19 al 26 detallan los principios de la educación básica, los principales para desarrollar este proyecto de investigación.

Al ser un proyecto de investigación con énfasis en el proceso comunicativo del idioma inglés, se hace necesario tener en cuenta tanto los lineamientos curriculares como los

estándares básicos de la misma. Por su parte, los lineamientos curriculares del inglés, en el capítulo 2, hacen referencia al currículo y al proyecto educativo institucional, donde se establece la función de las áreas básicas y afirma que bajo el argumento de la flexibilidad y la autonomía curriculares no se puede caer de manera automática en el abandono de la especificidad que supone el trabajo pedagógico en las diferentes disciplinas del conocimiento.

El desarrollo del pensamiento matemático, de las competencias básicas en lectura y escritura, el desarrollo del pensamiento inductivo, entre otras, suponen un espacio de trabajo que requiere características particulares. Probablemente la división tradicional de las áreas no ha sido la mejor en términos pedagógicos, pero esto no quiere decir que deban desaparecer. Al fin y al cabo, se trata de discursos y campos de saber que histórica y culturalmente se han desarrollado y que cuentan con un lugar legítimo dentro de las sociedades contemporáneas.

Por otra parte, quienes estamos en las aulas sabemos de la importancia del trabajo sistemático sobre algunos componentes de los campos disciplinares.

4.2.3 Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras: Inglés.

Tabla 1

Estándares Básicos de competencia de grado 1 a 3 de educación básica Primaria en escucha, lectura y escritura del inglés como lengua extranjera.

ESCUCHA	LECTURA	ESCRITURA
Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal.	Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares.	Escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración.
Entiendo cuando me saludan y se despiden de mí.	Relaciono ilustraciones con oraciones simples.	Respondo brevemente a las preguntas “qué, quién, cuándo y dónde”, si se refieren a mi familia, mis amigos o mi colegio.
Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor.	Reconozco y sigo instrucciones sencillas, si están ilustradas.	Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.
Demuestro comprensión de preguntas sencillas sobre mí, mi familia y mi entorno.		

Fuente: Ministerio de Educación Nacional, (2006). Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras: Inglés.

4.3 Marco de Referencia Conceptual

En primera instancia, se denominará el juego; como actividad primordial en la formación global e integral del niño o niña además de su rol en la educación, destacando sus principales características. En segunda instancia, se puntualizará el concepto de lúdica y su relación con el juego. En tercera instancia se especificará lo concerniente al juego como herramienta lúdico pedagógica. En cuarta instancia se hará una clasificación de los juegos desde la perspectiva social y, por último, se resaltaré el papel trascendental que juega la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera.

4.3.1 El Juego.

“Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”.
(Michel Eyquem de Montaigne, 1592, p. 1)

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño o niña. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Dada su importancia, es preciso definir este concepto, ya que es un término amplio, en general la Real Academia de la Lengua lo precisa como la acción y efecto de jugar por entretenimiento; igualmente es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.

Así mismo etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere", ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica, ciertamente se puede advertir que este concepto goza de pluralidad de significados y debido a la subjetividad de algunos autores en lo referente al juego hace que toda definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico.

- Como plantea Gutton, P (1982, p.2) expresa que: “Es una forma privilegiada de expresión infantil”
- Según Huizinga (1938): argumenta que: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo– que en la vida corriente. (p.2)
- Cagigal, J.M (1996) para él el juego es: Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. (p.2)
- El autor Pugmire-Stoy (1996) Define el juego como: El acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo

imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (p.3)

Finalmente se podría decir, según las afirmaciones anteriores que, el juego es una actividad convencional, dado que es un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan dicha actividad y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. Además, no sólo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a superar situaciones diversas que enfrentan a lo largo de su vida.

4.3 2 Concepto de Lúdica.

El objetivo principal de este apartado es definir el concepto de lúdica y su relación con el juego; en principio, se hará referencia a la etimología de la palabra lúdica en concordancia con el juego, para después presentar algunos conceptos y por último reconocer el carácter lúdico del juego.

Bertha Alarcón, Luz Marina Ferro, Luna Pedraza y Odalinda Triana (1996) en su investigación “El juego como estrategia en la formación de estructuras lógicas en el pensamiento científico del niño” abordan la etimología de la lúdica; “lúdico” procede de la palabra latina “ludus” que significa diversión infantil, chanza y escuela del griego “schola” que significó ocio en un comienzo y luego “escuela”.

Teniendo en cuenta la etimología del término lúdica y resaltando que es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, se puede decir que, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

De igual modo, entre otras definiciones para Motta (2004) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La cual genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.” (p. 23) por lo anterior se puede decir que la lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En cuanto a la relación lúdica con el juego, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Así pues, se afirma que el juego lúdico facilita el aprendizaje escolar, de ahí su importancia en el campo pedagógico, para propiciar procesos de aprendizaje no sólo fundamentados en contenidos sino en acciones cualitativas que permitan comprender, interpretar, asumir e innovar contenidos; del mismo modo se puede afirmar que las metodologías en las que existe lúdica generan cambios cualitativos de actitudes, gestos, condiciones y posturas.

4.3.3 El Juego Como Herramienta Lúdico Pedagógica.

El juego es una herramienta esencial en un ambiente lúdico pedagógico de la cual se pueden obtener excelentes resultados, pero cabe resaltar que Pedro Fullea de Cuba, (2003) afirma:

La lúdica es una categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.” (p.11)

La lúdica como sinónimo de juego es considerada por varios ejercicios académicos que suelen referenciar su relación, está dada porque el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, ésta se rastrea sobre algunas consideraciones dadas por Vygotsky frente al papel del juego en el niño.

“Lo *lúdico* es todo lo relacionado con lo interesante, alegre y divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje” (Jares, 2000, p.8).

Con base en la cita anterior, se puede afirmar que la lúdica y el juego son una combinación bastante necesaria para generar procesos de aprendizaje significativos en donde prima la satisfacción y goce sin dejar de lado la formación personal, de acuerdo con Ferro (2004, p. 12) “Lo lúdico hace los procesos de enseñanza- aprendizaje motivantes y divertidos y no debe confundirse con una falta de propuesta educativa concreta, son actividades conducentes a la consecución de objetivos educativos.”

Se puede mencionar que lo lúdico son aquellas actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, entonces se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor, puesto que permite comprender reglas, construir imitar y formular hipótesis sobre cosas o situaciones presentadas, lo único que diferencia a cualquier juego de la actividad lúdica es la intención y la finalidad con la cual se lleva a cabo.

4.3.4 Clasificación de los Juegos desde una Perspectiva Social.

En este Proyecto Pedagógico Investigativo se clasificó el juego desde la perspectiva social, clasificación que fue elaborada por Mildred Parten en 1932 (como aparece en Moreno, M. 2002) dado que durante la fase de desarrollo de esta propuesta se emplearon juegos de

interacción, por ejemplo: rondas musicales, visitas al museo, juegos deportivos etc. En esta categorización se consideran aspectos cuantitativos y cualitativos en cuanto al número de jugadores y a la relación existente entre ellos, en este sentido, existen cinco tipos de juegos:

4.3.4.1 El Juego Solitario. Tipo de juego en el cual el niño juega solo y separado de los demás, su interés se encuentra enfocado en la actividad en sí misma, por lo que él no realiza intentos por iniciar actividades en compañía de otros.

4.3.4.2 El Juego de Espectador. Que el juego en el que el niño presenta un comportamiento de observador, tiempo en el que puede hacer un comentario verbal con los jugadores, pero sin mostrar ningún interés por jugar.

4.3.4.3 El Juego Paralelo. En esta clase de juego el niño juega de forma independiente, aunque comparte el espacio físico con otros niños. Incluso, él puede realizar la misma actividad y compartir los materiales de juego con sus pares, sin que haya interacción entre sí.

4.3.4.4 El Juego Asociativo. Modalidad de juego de la que surgen las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminados a obtener un único objetivo. En dicho juego, los jugadores participan en la acción sin realizar ninguna distribución de las tareas que implica el juego, por tanto, su organización y estructuración son mínimas.

4.3.4.5 El Juego Cooperativo. El cual es de vital importancia para esta Práctica Pedagógica Investigativa, pues con los estudiantes que se realizó este proyecto, se hizo énfasis en este tipo de juego, que es bastante complejo.

Teniendo en cuenta esta última clasificación se puede complementar diciendo que las personas que participan en este tipo de juego no compiten, sino que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad; por esta razón y teniendo en cuenta las edades de los niños se buscó mayor participación en donde predominarán los objetivos colectivos sobre las metas individuales, se juega con los demás y no contra los demás.

4.3.5 La Motivación

El objetivo principal de este apartado es definir etimológicamente el término “motivación”, acto seguido dar los conceptos del mismo según algunos autores y por último precisar la importancia de la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El término motivación tiene su origen en el latín. En efecto, proviene de *motivus*, *motiva*, *motivum* cuya raíz corresponde al verbo *moveo*, *moveo*, *movi*, *motum* con el significado de mover, trasladar, moverse. A esa raíz se le añade el sufijo *-ivus* que significa relación activa/pasiva. En español se agrega, además, el sufijo *-ción* que significa acción y efecto. De este modo, puede considerarse como el concepto etimológico de este verbo la acción y efecto de lo relativo al movimiento, o que tiene capacidad para mover o moverse.

En relación con lo anterior, la motivación es el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad individual. Si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta, nos concentramos en metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexo con la motivación y el sistema de valores que rige la organización. (Robbins, 1999, p.17).

De igual forma, se define la motivación como “Una característica de la Psicología humana, incluye los factores que ocasionan, canalizan y sostienen la conducta humana. Lo que hace que las personas funcionen”. (Stoner1996, p.3). Desde mi punto de vista en esta definición el autor nos da a entender que la motivación viene siendo como un motor si lo comparamos con un automóvil, es decir, que, si las personas se encuentran motivadas, éstas funcionan como el automóvil, en caso contrario habría que empujarlas, pero cuanta energía no se gastaría durante todo este proceso.

Por su parte, Chiavenato (2.000) la define como “el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea”. (p. 1) Según Chiavenato para que una persona esté motivada debe existir una interacción entre el individuo y la situación que esté viviendo en ese momento, el resultado arrojado por esta interacción es lo que va a permitir que el individuo esté o no motivado.

La motivación se puede definir como el interés o inclinación individual por aprender (Gardner, 1985). Es pues un impulso interno, una fuerza interior que nos mueve a actuar de

un modo determinado. Normalmente existe un componente actitudinal que viene acompañado por una disposición positiva.

4.4 Referentes Pedagógicos y Disciplinarios

Este aparte, se refiere a los componentes pedagógicos y disciplinarios, que son fundamento del Proyecto Pedagógico Investigativo “los juegos como herramienta lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) del idioma inglés”. Entre los referentes que se tuvo en cuenta está el modelo constructivista; el cual se implementó para que durante la realización de este proyecto, los estudiantes de grado primero fueran individuos activos y constructores de conocimiento. Inmersos en este modelo están dos autores representativos; David Ausubel y Lev Semiónovich Vygotsky. El primero, quien hace referencia al aprendizaje significativo y quien planteó que el primer paso en la tarea de enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar en consecuencia. El segundo, considerado el precursor del constructivismo social quien acentúa el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición, ya que creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de “dar significado”. También se resaltan aspectos importantes de algunos enfoques para la enseñanza de una lengua extranjera o LE, como es el enfoque comunicativo (ECO) y el método de Respuesta Física Total (TPR).

4.4.1 Constructivismo.

El constructivismo es un modelo pedagógico, resultado de la confluencia de los enfoques educativos y de las teorías cognitivas del aprendizaje, para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos; es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. Puesto que no aprendemos solo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño.

Este modelo destaca “la actividad constructiva o reconstructiva del estudiante en su aprendizaje mediante las actividades de asimilación y acomodación de los nuevos conocimientos a esquemas precedentes, los cuales a su vez se van construyendo a partir de los nuevos datos” (Reinaldo, 2002, p.92). Desde esta perspectiva, se toma al estudiante como un sujeto activo y constructor de conocimiento mediante la interacción de sus aprendizajes previos y la estimulación externa. En cuanto al docente se observa como un mediador del proceso “se trata de motivar, enseñar a pensar y actuar a través de contenidos significativos y contextualizados” (Reinaldo, 2002: p.93.)

4.4.2 Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo es una teoría de aprendizaje planteada por el psicólogo educativo David Ausubel, quien afirmó que aprender significa que los nuevos aprendizajes

conecten con la estructura cognitiva previa; la cual es un conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en determinado campo del conocimiento. Con base en lo anterior se puede decir que los conceptos o nuevas informaciones sólo pueden ser aprendidos y conservados, cuando los preconceptos se relacionan con los nuevos para ser interpretados, es por eso que Ausubel (1983) constata que: “El aprendizaje implica una reestructuración activa de las ideas, conceptos, informaciones y esquemas que el educando tiene en su estructura cognitiva. Por ello lo concibe como un sujeto activo en el proceso de educación”.

En cuanto al proceso de orientación del aprendizaje, es importante aclarar que se debe entender la estructura cognitiva del alumno, pues no sólo es indispensable conocer la cantidad de información que el educando posee, además se debe conocer cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad. Es por esto que los principios de aprendizaje del autor ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que facilitan conocer la organización de la estructura cognitiva, por ende, la labor docente no puede realizarse en “mentes en blanco” pues todos los conocimientos existentes pueden ser usados para su propio beneficio; Ausubel (1983) centra su postulado de la siguiente manera “si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente” (p.10).

Además de lo anterior David Ausubel da unos pasos orientadores para promover el aprendizaje significativo, los cuales son: Tener en cuenta los conocimientos previos, ya que el aspecto central de la significatividad es la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos. Por consiguiente, el docente debe proporcionar actividades que logren

despertar el interés del alumno y así crear un clima armónico donde el alumno sienta confianza y seguridad. Pero, para generar dichos espacios, es vital desarrollar actividades que permitan al alumno opinar, intercambiar ideas y debatir. El docente debe saber explicar mediante ejemplos y ser un guía en el proceso cognitivo.

Por último, cabe recalcar que David Ausubel postula que “la motivación, aunque no es indispensable para el aprendizaje limitado y de corto plazo, es absolutamente necesaria para el tipo sostenido de aprendizaje que interviene en el dominio de una disciplina dada” (Ausubel, et al. 1983, p.347). Con respecto al material debe ser igualmente significativo para que el educando lo relacione de forma lógica con su estructura de conocimiento y no vaya en dirección contraria de lo que se quiere aprender.

4.4.3 El Aprendizaje Colaborativo.

El aprendizaje colaborativo forma parte del modelo constructivista cuyo postulado parte de la idea de la educación, como un proceso de socio construcción, establecido por varias corrientes psicológicas; entre las cuales, la teoría sociocultural de Lev Semyónovich Vigotsky (1924), concibe que:

“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Con base en lo anterior se podría decir que además de que el juego surge como una necesidad, la relación de dependencia con las demás personas genera ambientes de aprendizaje como el aprendizaje colaborativo en el cual se da la posibilidad de intercambiar ideas y desarrollar habilidades comunicativas y sociales, por lo anterior se podría decir que “lo que un niño es capaz de hacer hoy con la ayuda de alguien mañana podrá hacerlo por sí solo” (Vigotsky, 1996, p.1).

En conclusión, se puede decir que Vigotsky recalca las relaciones sociales en los procesos de aprendizaje, y argumenta que la construcción del conocimiento es un acto individual y a la vez social. Este desarrollo potencial no sólo se da en la escuela, también se desarrolla dentro de la cultura, expuesto a la interacción con amigos, familiares y desconocidos, incluso la televisión. Pues cuando el educando está en interacción con las personas que lo rodean y en cooperación con alguien que se le parece, con la ayuda de un adulto o de compañeros, tarda menos en resolver problemas que si lo hiciera solo.

4.4.4 Aprendizaje de la Lengua Extranjera; Inglés.

El aprendizaje de una lengua extranjera en la actualidad se puede decir que es producto de los procesos de globalización, dado que por el alto ritmo del progreso surge la necesidad de una comunicación intercultural lo cual exige presiones en nuestra vida en el desarrollo de una competencia comunicativa en una lengua extranjera para facilitar la participación en igualdad de condiciones en la cultura global.

Hacer referencia a “aprendizaje de una lengua extranjera o LE” es a aquella “lengua que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales y cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante periodos controlados.” (MEN, 2006 p.5.) y de acuerdo con Stephen Krashen (1981) el aprendizaje de una LE, es un aprendizaje que se da en un contexto creado o pseudo-contexto y es producto de una enseñanza formal.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante aclarar la diferencia que existe entre aprendizaje de una LE y adquisición de una LE; el primero, producto de una enseñanza formal, con periodos controlados de exposición y el segundo, sólo es posible en un contexto natural en donde hay una interacción significativa con la lengua meta, en concordancia con lo dicho:

Krashen (1981) distingue entre la adquisición y el aprendizaje de una segunda lengua, así: Una segunda lengua “se adquiere” de forma natural e inconsciente a través de su uso en la comunicación real. Así, los niños no son conscientes de que están “adquiriendo” su lengua materna, sólo se dan cuenta de que están comunicando con ella. Habiendo desarrollado su competencia lingüística en este sentido, el niño utilizará la lengua correctamente, aunque no pueda explicar sus reglas. En contraste con este proceso de “adquisición”, el “aprendizaje” de una segunda lengua se produce haciendo explícitas sus reglas lingüísticas. De esta manera el alumno desarrolla un conocimiento formal de la lengua (p.12)

Por lo anterior, es importante recalcar que en Colombia no cabe la posibilidad de llevar un proceso de adquisición del idioma inglés, porque en este país éste no hace parte de la comunicación natural de los habitantes, ya que el idioma que se habla como lengua materna es el español, pero si se puede llevar a cabo el aprendizaje de una LE con altos niveles de desempeño.

4.4.5 Enfoque Comunicativo Eco.

El enfoque comunicativo (en inglés, *Communicative Approach*) se conoce también como enseñanza comunicativa de la lengua (en inglés, *Communicative Language Teaching*), como enfoque nocional-funcional (en inglés, *Notional-functional Approach*) o como enfoque funcional (en inglés, *Functional Approach*). Este enfoque, de origen británico, se difundió primero en Europa y luego a los demás continentes en los 70, el enfoque comunicativo (ECO) establece el estudio del lenguaje como medio de interacción, manifiesta además que los componentes del significado sólo se pueden estudiar cuando los hablantes hacen uso del lenguaje partiendo de que cuando nos comunicamos, usualmente enfocamos nuestra atención en entender el significado de lo que se escucha y no de la estructura lingüística.

De su apelativo se desprende que con este modelo didáctico se pretende capacitar al aprendiente para una comunicación real -no sólo en la vertiente oral, sino también en la escrita- con otros hablantes de la LE; con este propósito, en el proceso instructivo a menudo se emplean textos, grabaciones y materiales auténticos y se realizan actividades que procuran imitar con fidelidad la realidad de fuera del aula. El ECO brinda actividades y técnicas para

que los estudiantes transmitan información desconocida y a la vez da la posibilidad de seleccionar y predecir dicha información.

4.4.6 Método de Respuesta Física Total (TPR).

Para la enseñanza de una lengua extranjera es preciso utilizar todo tipo de estrategias en donde se priorice el rol del estudiante constructor y activo de su propio conocimiento, este método radica en la asunción de que cuando se aprende un segundo lenguaje, este lenguaje es internalizado a través de un proceso de descifrado de código, similar al desarrollo del primer lenguaje y este proceso permite un periodo largo de desarrollo de la comprensión antes de la producción de lenguaje y en el cual se busca que los estudiantes respondan físicamente a órdenes verbales dados en el lenguaje a aprender. Ya que cuando los estudiantes responden con acciones a las órdenes impartidas por el profesor (o por otros estudiantes) su aprendizaje es mucho más eficiente y su participación activa es más completa.

En adición a lo anterior el método TPR cuando hace hincapié a la actividad física como respuesta al mensaje lingüístico busca mayor comprensión auditiva, la adquisición de vocabulario y el habla, los estudiantes por su lado escuchan constantemente las órdenes del profesor y de esta manera adquieren gran familiaridad con los sonidos del idioma que se estudia, al mismo tiempo de manera considerable su vocabulario, mediante la observación de las acciones del docente.

Finalmente, se puede decir que el Método de Respuesta Física Total (TPR), hace posible el uso del verbo imperativo que a la vez es el detonante de acciones de movimiento que

contribuyen en la motivación, pues enfatiza en la comprensión y uso de acciones para aprender una lengua extranjera. Asimismo el uso de comandos aporta a la interacción estudiantil creando un ambiente dinámico donde se encuentra inmersa la alegría y movimientos físicos según (Bastidas Arteaga, J.A) “contribuyen a disminuir la ansiedad, relajar, concentrar la atención en el significado y eliminar el estrés que produce el aprendizaje consciente de estructuras gramaticales a través de conceptos abstractos” (p.138)

4.4.7 Método Audiovisual.

Todos hemos oído hablar de los “medios audiovisuales” o “técnicas audiovisuales”, estas palabras evocan el mundo de los instrumentos fotográficos, eléctricos y electrónicos, que solicitan el sentido de la vista y el oído.

Hoy en día podríamos decir que estamos viviendo en una civilización audiovisual, en la que la imagen, la palabra, el sonido, la foto y la escritura van unidas, en el aprendizaje de las cuatro destrezas que se pretenden para dominar una lengua extranjera (escuchar, hablar, leer, escribir), las palabras “audio” y “visual” tienen un significado particular. El método audiovisual es un modelo didáctico concebido para la enseñanza de una LE da prioridad al lenguaje oral, sin por ello desatender el lenguaje escrito; las primeras sesiones del método se dedican al lenguaje oral y a continuación se comienza el aprendizaje del lenguaje escrito. Se considera que el aprendizaje de la lengua extranjera se canaliza a través del oído (escuchando diálogos) y de la vista (observando la situación); ello explica el empleo combinado de grabaciones de diálogos e imágenes). Los recursos materiales reciben una atención especial, se procura que la presentación resulte lo más atractiva posible.

Capítulo V

5. Diseño Metodológico Investigativo

5.1 Paradigma cualitativo

En este proyecto de Investigación se utilizó como modelo, el paradigma cualitativo; debido a que es coherente con lo que se llevó a cabo durante el proceso de este proyecto ya que se asumió el entorno escolar como una realidad dinámica, el cual pretende el fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) en niños y niñas con dificultades para pronunciar correctamente, por medio de actividades lúdicas y artísticas (canciones, baile y teatro), por razón de lo anterior, se tuvo como método de recolección de datos de información la observación directa, en concordancia a una observación “no controlada” y naturalista, para finalmente analizar el proceso llevado a cabo con las evidencias suministradas durante el mismo, así pues orientar esfuerzos en explorar y describir la realidad observada para encontrar los posibles hallazgos.

5.1.2 Enfoque histórico hermenéutico

Este enfoque me permitió describir la realidad tal y como se presenta en los espacios de interacción escolar del niño, facilitando el contacto directo con el tema de estudio. Al utilizar este enfoque también brindó la posibilidad de una observación cualitativa del problema de estudio y de las dificultades que vienen presentando los estudiantes, frente al proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Por lo tanto, a partir de los aspectos descritos se da paso a la culminación de la investigación donde se implementó el diario de campo como instrumento para la recolección de la información, se utilizó la observación directa como técnica para ampliar y buscar alternativas para tener un conocimiento apropiado sobre la problemática, de este modo se analizó y posteriormente se planteó estrategias pedagógicas que contribuyeron a dar solución a la problemática encontrada.

5.1.3 Investigación- Acción

Para el desarrollo de esta propuesta pedagógica, se utilizó la metodología; Investigación - Acción en la escuela; la cual está basada en que como futura docente, se busca fortalecer y satisfacer mediante respuestas pedagógicas a dar solución de las problemáticas que se vivencian en el aula y en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, enfrentando al docente en la búsqueda de diferentes acciones que contribuyan al mejoramiento de los procesos educativos, al usar herramientas que motiven y generen gusto y un buen aprendizaje en el estudiante.

De esta manera, se tuvo en cuenta el método de investigación-acción según la define Lewis (1944, p.3) como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado, que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticas, por lo anterior este método de investigación permitió realizar la siguiente secuencia: se inicia presentando por medio de imágenes, diapositivas el tema que vamos a tratar, a continuación pasamos a dar la explicación, apoyándonos por medio de ejemplos, demostraciones, preguntas y respuestas. En la tercera fase, de fijación, se va repitiendo el diálogo en clase con el fin de memorizarlo; procurando

no fragmentar los patrones rítmicos y de entonación. A partir de ahí, en la fase de exploración, la práctica adquiere un carácter más libre, permitiéndoles a los alumnos la creación de sus propios diálogos -mediante preguntas y respuestas, juegos recreativos, etc.-, ya sea a partir de las mismas imágenes y videos, o bien en relación con su propia vida, su entorno familiar, social, entre otros. “Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas” (Latorre, 2003, p.1).

5.2 Técnicas de Recolección de Información de la Propuesta Pedagógica Investigativa

En esta fase de ejecución de la propuesta pedagógica se focalizó la atención en conocer minuciosamente los pormenores de lo que sucedía en la institución y se encontró dos factores, primero que es de carácter público, en donde convergen niños de distintos sectores de la ciudad de Popayán, con estratos diferentes que van de uno a tres. En la institución se pueden encontrar estudiantes que vienen de familias mono parentales, por ende, los padres laboran todo el día llevando una vida social, esto ha llevado a que los niños pasen la mayor parte de tiempo solos, sin el acompañamiento de una persona adulta o en ocasiones quedando al cuidado de sus hermanos o acudientes desempeñando el papel de los padres. Esta población se puede identificar en algunos alumnos del grado primero, en niños cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. Y el segundo factor fue en estar al tanto de lo que sucedía en el aula de clase, lo que los niños sabían y pensaban del idioma inglés, fue prioritario conocer el origen de la problemática a tratar; por ello se implementaron ciertas estrategias de recolección de información tales como; Observación directa y diario de campo, que posibilitaron conocer las diferentes dificultades que impedían el proceso de enseñanza-

aprendizaje del inglés- y por otro lado, conocer los intereses, que los motivaba, las falencias que tenían y necesidades de los niños frente a los procesos educativos del inglés.

5.2.1 Observación Directa.

Esta técnica permite un acceso fácil al entorno educativo, con el fin de percibir aspectos de la realidad de las prácticas educativas, analizar y sistematizar la información para tener un insumo escrito.

Se observó en las actitudes de los estudiantes que hay un gran desinterés, que no existe motivación por aprender otro idioma, ya que, dentro de los horarios de clase tienen establecida una sola hora y eso, si al profesor titular le alcanza o deja un espacio para orientar esta clase de inglés; esto se debe a que no hay un profesor de inglés que se encargue de enseñar en los diferentes grados este idioma. Otra causa es la poca capacitación por parte de los docentes en cuanto al idioma inglés, el cual es uno de los factores más notorios en los grados inferiores de la educación primaria y por último es el temor y la timidez que sienten los estudiantes al momento de pronunciar palabras en un idioma distinto.

Mediante ejercicios de observación realizados a los estudiantes y a la docente titular se puede evidenciar que dentro del grado primero se presenta una problemática que es constante y que interfiere con el curso normal de las clases impartidas por la docente. Dicha problemática tiene que ver con el grado de indisciplina de los estudiantes, ya que en repetidas ocasiones no saben seguir órdenes presentado un comportamiento inadecuado con la docente. En consecuencia, a los estudiantes se les dificulta el aprendizaje de las diferentes materias, y

especialmente en la lengua extranjera, ya que desconocen ciertos temas y perjudica aún más el proceso de aprendizaje.

5.2.2 Diario de Campo.

Es un instrumento de recolección de datos, libro de notas en el cual se registraron las percepciones, desarrollo de actividades y estrategias lúdico pedagógicas implementadas, además de los hallazgos encontrados y el impacto de las estrategias utilizadas en el aprendizaje del idioma extranjero, con el propósito de entenderlo; el cual demostrará el proceso de cambio que se efectuó en la institución educativa Rafael Pombo sede valencia, grado primero, con respecto al problema de investigación planteado y que responde a los objetivos planteados en el proyecto.

5.3 Diseño Metodológico Pedagógico

La Practica Pedagógica Investigativa generó la oportunidad de incorporar los juegos lúdicos-pedagógicos al aula de clase, los cuales facilitaron el aprendizaje y desarrollo de habilidades del fortalecimiento del Speaking y Listening del idioma inglés, mediante actividades lúdicas en las que los estudiantes relacionaron aspectos importantes de su cotidianidad con los conocimientos previos del área, facilitando y concentrando la lengua extranjera a su realidad. A continuación se muestra el plan de acción de algunas clases realizadas en dicha institución con estudiantes del grado primero.

5.3.1 Plan De Ejecución

Tabla 2

Inicio del proceso de acercamiento

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades De Evaluación
Primera intervención en el aula de clase: Sensibilización	Identificar el aula Observar la clase de la docente titular para tener una referencia sobre el manejo de grupo Realizar una primera sensibilización con el grupo y sus dinámicas	Docente practicante, titular, estudiantes	Presentación de la practicante de la Universidad del Cauca, frente a la institución y al grado primero para posteriormente trabajar con ellos y para ellos. Ubicación sitio de desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas. Identificación de aprendizajes previos teniendo en cuenta lo dicho por David Ausubel.	Lograr un ambiente de confianza y familiarización con estudiantes y profesores.	Determinar qué grado de familiarización se obtuvo con este primer acercamiento. Identificar conocimientos previos de los estudiantes

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 3

Reconocimiento y comprensión de palabras a través del movimiento de las partes del cuerpo.

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades De Evaluación
Conociendo mi cuerpo The body	Analizar el video Sound My Body Parts y memorizar cierta cantidad de movimientos posibles. Repetir los movimientos vistos en el video, después de pronunciar cualquier parte del cuerpo en inglés, en un proceso imitativo. -Aprender palabras y frases cortas en inglés.	Docente practicante, titular y estudiantes	Planeación de las actividades para la reproducción del video body parts, teniendo en cuenta el método audiovisual. Elaboración de material didáctico, con referencia al cuerpo humano. Desarrollo de actividades utilizando material didáctico. Por último se retomó los juegos didácticos y se puso en práctica lo aprendido en clase, teniendo en cuenta el método ECO.	Reconocer y nombrar el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo a través de la imitación de movimientos	Capacidad de respuesta con movimientos al escuchar la palabra en inglés. Aceptación de las palabras en inglés a su ambiente escolar

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 4

“The Family- Magic English”, una alternativa de enseñanza y aprendizaje de los integrantes de la familia.

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
The family	Escuchar y observar con atención la película.	Docente practicante, titular, estudiantes.	Teniendo en cuenta los aprendizajes previos acerca de los nombres de los integrantes de la familia, se inició la actividad.	Relaciona términos con el video, con el juego e imágenes.	pronunciación de palabras
	Identificar los integrantes de la familia.		Planeación del lugar para proyectar el video <i>The Family- Magic English</i> ’.		Capacidad de relación palabra e imagen.
	Pronunciar los miembros de la familia en inglés.		Realización de la actividad significativa donde se tuvo en cuenta la identificación y relación de los integrantes de la familia.		

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 5

The colorful rooster

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
<p>El gallo de colores</p> <p>The colors (colores amarillo, azul, rojo, verde, café, blanco y negro)</p>	<p>Aprender los colores a través de juego lúdico pedagógicos.</p>	<p>Docente practicante, titular, estudiantes</p>	<p>Planeación de la actividad donde se numeró con un círculo de color distinto para formar grupos.</p> <p>Desarrollo de la actividad pronunciar el nombre del color del círculo correspondiente: Red: Rojo, Green: Verde, Blue: Azul, Brown: Marrón, Yellow: Amarillo, donde se tuvo en cuenta el método ECO.</p> <p>Finalmente se coloreó un gallo de distintos colores de acuerdo al número que le correspondiera, después se realizó un juego con los colores aprendidos y la canción Songs for Kids in spanish.</p>	<p>Identificar claramente los colores en inglés.</p>	<p>Capacidad de aceptación y relación palabra y color.</p> <p>Participación y dinamismo durante la clase.</p>

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 6

Total Physical Response Method (TPR), Sport number

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
<p>Ejercitándome aprendo los números en inglés</p> <p>Numbers (1-10)</p>	<p>Aprender e identificar los números en inglés por medio de las actividades deportivas.</p>	<p>Docente practicante, titular, estudiantes.</p>	<p>Planeación de la actividad teniendo en cuenta aprendizajes previos de los números. Realización del juego lúdico con dos equipos, donde el equipo debía dibujar un número y el otro adivinar a que numero correspondía, debían realizar dibujos en 30 minutos.</p> <p>Repasar lo aprendido anteriormente retomando los dibujos hechos y la cantidad correspondiente.</p> <p>Finalmente se realizó una actividad deportiva siguiendo las directrices del método TPR.</p>	<p>Reconozco y nombro el vocabulario relacionado con los números por medio de las diferentes actividades.</p>	<p>Relación temas anteriores.</p> <p>Participación e identificación de números durante las actividades deportivas.</p>

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2017*

Tabla 7

Walking, running, and jumping to learn English

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
cotidianidad	Cambiar la metodología de aprendizaje en los niños, en un espacio lúdico y recreativo fuera del aula de clase.	Docente practicante, titular, estudiantes.	Planeación y desarrollo de actividades deportivas. Teniendo en cuenta las acciones trabajadas con el método TPR se trabajaron lo siguientes términos; caminar, correr, saltar y parar; a medida que el docente mencionaba una acción en inglés, el estudiante debía actuarla. Finalmente se reflexionó acerca del comportamiento	Conocer términos utilizados en la cotidianidad de los alumnos	Fortalecer temáticas abordadas, lazos de amistad y convivencia en el salón de clase.

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 8

Sing the song "I like fruits" and tell you my favorite fruit

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
Mi fruta favorita	Identificar y pronunciar los saberes previos de los estudiantes en cuanto al tema de las frutas en inglés.	Docente practicante, titular, estudiantes.	Planeación de la actividad en donde el eje central son las frutas y la alimentación saludable.	Pronuncia adecuadamente las palabras enseñadas por medio de la canción, actividad de la fotocopia y representación de vestuario.	Aceptación de actividades lúdicas pedagógicas.
The fruits	Reconocer la importancia de alimentarse saludablemente con las frutas y comidas sanas.		Reproducción de la canción "I like fruits" y desarrollo de la actividad teniendo en cuenta el método audiovisual.		Motivación a la hora de repetir y pronunciar palabras en inglés.
			Finalmente se entrega una fotocopia del tema de las frutas donde debían relacionarlas en español e inglés, colorearlas y escoger su fruta favorita para representarla utilizando vestuario.		

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 9

Identify farm`s animals

Experiencias Significativas	Objetivos	Responsables	Proceso	Aprendizajes Esperados	Actividades de Evaluación
Los animales de la granja The animals.	Identificar los nombres de los animales.	Docente practicante, titular, estudiantes	Planeación de la actividad lúdica con rompecabezas.	Nombrar y pronunciar los 10 animales	Capacidad de respuesta al escuchar el comando en inglés.
	Pronunciar en ingles los animales.		El desarrollo de la actividad se empezó teniendo en cuenta comandos según el método TPR(mover la cabeza, levantar los hombros, cerrar los ojos, tocarse las orejas)		Reacción de los estudiantes ante los juegos lúdico pedagógicos.
	Escuchar y observar con atención la explicación del profesor en cuanto al tema.		Finalmente haciendo uso del método audiovisual y a través de material didáctico se relacionaron figuras de los animales respectivamente señaladas en español e inglés, al finalizar cada uno dijo el nombre en inglés de cada animal.		

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Capítulo VI

6. Matriz de Hallazgos relacionando diferentes temas del proceso de aprendizaje

La Propuesta Pedagógica Investigativa generó la oportunidad de incorporar los juegos lúdico pedagógicos al aula de clase, los cuales facilitaron el aprendizaje y desarrollo de habilidades de speaking y listening del idioma inglés, mediante actividades en las que los estudiantes relacionaron aspectos importantes de su cotidianidad con los conocimientos previos del área, facilitando e incorporando la lengua extranjera a su realidad.

Tabla 10

Evaluación de la fase diagnóstica

Categoría temática	Actividad	Fase
<p>Conocer el contexto familiar y escolar, en donde se desenvuelven a diario los estudiantes. Seguidamente se hizo una actividad para saber cuáles son sus motivaciones, intereses y gustos en el aprendizaje de una LE a través de los juegos, finalmente, se realizó una actividad con algunos verbos de forma oral teniendo en cuenta el método TPR, este método facilita la incorporación de comandos tales como: <i>jump, run, walk, sit down</i> etc. Los cuales permiten que el estudiante relacione palabra y acción; ya que éste tiene como principal objetivo desarrollar habilidades comunicativas.</p>	<p>Evaluación del trabajo realizado durante el año lectivo de 2016, primer semestre académico, donde se analizó y conoció la población, edades y cuáles son sus preferencias por el juego para aprender el idioma inglés en los estudiantes del grado primero.</p>	Diagnóstico
<p>Incentivar el aprendizaje de temas como los números y los colores en inglés en estudiantes de grado primero En esta fase de formulación del problema de investigación se pretende que los estudiantes se motiven a aprender de forma colaborativa basado en lo que sustenta Lev Semyónovich Vigotsky, que concibe al hombre como un producto de procesos sociales y culturales, partiendo del hecho de que el hombre es un ser social, subordinado por otras personas y del que dependen otros sujetos y pensando además el objetivo educativo final, el cual debe ser el de</p>	<p>Asociación de los números y los colores en inglés con acciones, enfatizando en la comprensión de la palabra y su significado sin traducción al español. (véase anexo 4 y 7)</p>	Formulación del problema de investigación

construir una sociedad abierta, democrática y participativa.

Desarrollo de juegos lúdico-pedagógicos para el aprendizaje de vocabulario básico

Entre los juegos de la cotidianidad de los estudiantes se puede mencionar: sopas de letras, juegos, recreaciones, el tingo-tango, el rey manda, la lleva y representación de vestuarios. Se buscó la motivación y el interés para comprender e interpretar las palabras del idioma inglés con lo realizado en clase relacionándolo con el tema que se orientó. Una actividad fue la salida lúdica pedagógica al museo de Historia de Ciencia Natural, en donde se tuvo en cuenta la comunicación oral como eje principal, además de que entre otras actividades se jugó con rondas infantiles, canciones y karaokes basados en la técnica del (ECO). (véase anexo 8)

Desarrollo de clases a través de juegos lúdico-pedagógicos.

Determinar el nivel de aprendizaje y el dominio del idioma, de acuerdo a la aceptación y respuesta de los niños frente a los juegos lúdico-pedagógicos establecidos.

Mediante juegos lúdico-pedagógicos de interacción evalué la comprensión y aceptación del idioma en los niños. (véase anexo 4)

Evaluación del impacto de la propuesta.

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 11

Fase diagnóstica

Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente
<p>Evidencia N° 1</p> <p>Registro N°1</p> <p>Fecha: 15 mayo de 2016</p> <p>En este primer contacto con los estudiantes de la institución educativa Rafael Pombo sede Valencia, se analizó la actitud frente al idioma inglés y cómo a través de otras actividades (juegos) podía mejorar su recepción. (véase anexo 1)</p>	<p>Logro: reconocer algunas palabras en inglés de forma oral a través del método TPR.</p>	<p>Fue necesario conocer las características del contexto escolar y familiar para poder establecer actividades en el aula y fuera de ella, que facilitaran y motivaran el aprendizaje del idioma inglés.</p>

<p>Evidencia N° 6 Registro N°6 Fecha: 28 de junio 2016 Durante el proceso o fase de diagnóstico e indagación a los niños de grado primero, se llegó a la conclusión que los niños prefieren juegos de su cotidianidad tales como: el tingo-tango, el rey manda entre otros juegos recreacionales, y otras actividades como ver videos y rondas infantiles que se puedan realizar fuera y dentro del aula de clase.</p>	<p>Logro: comprensión de la relación de los temas tales como la familia, números y colores, (véase anexo 5,7 y 3) como fase inicial para la comprensión del idioma inglés como lengua extranjera, partiendo de actividades de agrado para los estudiantes de grado primero.</p>	<p>La primera dificultad que se encontró fue que, al brindar espacios de esparcimiento para lograr la confianza de los estudiantes, se generó un poco de indisciplina por parte de algunos estudiantes y desorden al pronunciar los números y los colores en inglés. Para lo cual se tuvo que adecuar herramientas que les permitieran a los niños tener más confianza en sus saberes previos por mínimos que sean, y que, me permitiera no perder el control del desarrollo de la actividad.</p>
<p>Evidencia N°8 Registro N°8 Fecha: 12 de octubre de 2016 En esta actividad se tuvo en cuenta las dificultades presentadas en la clase anterior y se realizó una dinámica dentro del aula, en donde se tenía en cuenta lo trabajado a través de talleres y videos que se les fue presentando a los estudiantes.</p>	<p>Logro: confianza al pronunciar palabras y mayor participación al preguntar el tema de los animales y colores, teniendo en cuenta el método audiovisual.</p>	<p>En esta actividad se mejoró en gran medida el orden de la clase y se obtuvo mayor participación por parte de los estudiantes.</p>

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Tabla 12

Desarrollo de Clases s través de Juegos Didácticos

Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente
<p>Evidencia N° 7</p> <p>Registro N°7</p> <p>Fecha: 26 de octubre de 2016</p> <p>En esta clase inicialmente se intentó indagar saberes previos o adquiridos anteriormente en las actividades realizadas; luego se dinamizó la clase con una canción sobre los colores tanto en español como en inglés.</p>	<p>Logro: los estudiantes reconocieron los colores que les fueron presentados en diferentes tipos de imágenes y videos infantiles, obteniendo mejor pronunciación en inglés, ya que en esta actividad se tuvo en cuenta características del método ECO y el método audiovisual en la parte de la presentación de videos.</p>	<p>Fue grato que todos los estudiantes desearan participar de la actividad, ya que a muchos les gustan los videos infantiles con personajes animados, además de ser un método evaluativo diferente a los exámenes.</p>
<p>Evidencia N° 5</p> <p>Registro N°5</p> <p>Fecha: 09 de noviembre 2016</p> <p>Continuando con el tema de los colores se repasó la canción “vamos aprender los colores en inglés” sobre dicho tema, y relacionándolo con el tema de los animales como por el ejemplo. La rana es verde (frog is Green), el cerdo es rosa (pig is pink), teniendo en cuenta el método audiovisual.</p>	<p>Logro: repasar y afianzar el aprendizaje de los colores y los animales en inglés a través del método (ECO)</p>	<p>Se pudo evidenciar que los estudiantes disfrutaban de actividades fuera de lo común en la clase.</p>

<p>Evidencia N° 2 Registro N°2 Fecha: 17 de noviembre 2016 Inicialmente se hizo un repaso de los temas vistos como fueron los colores, las partes del cuerpo, los miembros de la familia, entre otros.</p>	<p>Logro: los estudiantes lograron reconocer los diferentes temas con una dificultad mínima, gracias a los videos y canciones teniendo en cuenta el método audiovisual.</p>	<p>Fue grato saber que a pesar de haber transcurrido cierto tiempo sin implementar temas nuevos, los estudiantes no tuvieron inconveniente alguno cuando se retomaron los videos las canciones y los juegos como métodos de evaluación.</p>
<p>Evidencia N° 10 Registro N°10 Fecha: 24 de noviembre 2016 Se implementó un nuevo tema que fue The fruits, sin dejar de lado los temas anteriores.</p>	<p>Logro: implementar el aprendizaje del tema de las frutas a través de un vestuario representativo y donde se tuvo en cuenta el método ECO.</p>	<p>El hecho de realizar la actividad dentro del salón de clase no tuvo inconveniente ni para los estudiantes ni para mí ya que se retomó el juego como herramienta lúdico.-pedagógico en donde los niños representaron con vestuario algunas frutas.</p>
<p>Evidencia n° 3 Registro n°3 Fecha: 24 de marzo 2016 Teniendo en cuenta la clase denominada “the animals” se realizó una salida al Museo de Historia Natural, como complemento de lo visto en clase y con el fin de relacionar el aprendizaje de una lengua extranjera a la realidad de los niños.</p>	<p>Logro: relacionar temas vistos anteriormente a la realidad tangible de los niños en donde se cambió de espacio y dinámica con el fin de incentivar su aprendizaje, teniendo en cuenta el método ECO.</p>	<p>La visita al Museo de Historia Natural brindó grandes beneficios en la motivación de los estudiantes, ya que se cambió de espacio, lo que les brindaron mayor confianza al no encontrarse en un salón de clase sino en un sitio desconocido y bonito para ellos. Además durante el recorrido por el museo y mientras ellos admiraban los animales disecados se les preguntaba el nombre del animal en inglés, evidenciándose gran alegría por dar respuesta.</p>

Tabla 13

Fase de Evaluación del Impacto de la Propuesta

Diagnóstico	Formulación del proceso de investigación	Desarrollo de clases a través de juegos lúdico-pedagógicos
<p>La propuesta pedagógica investigativa aquí presentada buscó impactar la realidad de los estudiantes, por lo anterior cabe resaltar que la fase de diagnóstico fue esencial para el desarrollo de la propuesta y para la búsqueda de nuevas estrategias de motivación en los educandos.</p> <p>Esta fase ayudo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar inconvenientes de los estudiantes frente al aprendizaje de una lengua extranjera. Construir con base en el contexto de los estudiantes, metodologías apropiadas que buscaran un mejor aprendizaje. Encontrar los juegos lúdico-pedagógicos que facilitaban la motivación en las clases. 	<p>Esta fase es fundamental a la hora de iniciar el proceso de investigación pues es aquí cuando se toma lo evidenciado en la fase diagnóstica y se focalizan esfuerzos para encontrar cual es la mayor dificultad a la hora de aprender una lengua extranjera y se busca plantear unos objetivos en pro de encontrar una posible solución a la dificultad ya evidenciada. Teniendo en cuenta lo anterior esta fase de formulación permitió en esta práctica pedagógica:</p> <p>Consolidar hallazgos encontrados durante el proceso de diagnóstico.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Focalizar estrategias para fortalecer las habilidades de speaking y listening en inglés. -Plantear objetivos concretos que tuvieran como fin la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje de una lengua extranjera. -Buscar que el aprendizaje fuera colaborativo y donde se tuviera en cuenta al niño como un ser activo y constructor de conocimiento. 	<p>Esta fase es la puesta en práctica de lo observado en el diagnóstico y formulación de la propuesta, por tanto, teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes y sus dificultades, se presentan estrategias pedagógicas alternativas tales como los juegos lúdicos pedagógicos los cuales impactaron significativamente la clase de inglés de los estudiantes de primer grado, con dichos juegos se logró:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivar a los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera. Mejorar la participación y ambiente en las clases de inglés ya que los estudiantes se encontraban más relajados al opinar durante un juego. Fortalecer las habilidades de speaking y listening ya que los juegos desarrollados fueron enfocados al desarrollo de las habilidades comunicativas donde se tuvo en cuenta el método ECO, TPR Y AUDIOVISUAL.

Fuente: Elaboración Propia, *Ojeda, E. Janeth, Unicauca 2016-2017*

Conclusiones

El idioma inglés en la actualidad se ha convertido en una herramienta esencial para la interacción social, cultural y cognitiva. Estamos inmersos dentro de un mundo globalizado y las condiciones sociales requieren sujetos que conozcan una segunda lengua que se puede aprender desde la edad inicial y especialmente en contextos escolares, un ambiente escolar es un componente motivador; es por eso que debe ser lúdico y agradable, donde además de priorizar la memorización de conocimientos intelectuales también enfatice en la formación de personas cultural y socialmente activas, que le brindan la oportunidad de adquisición y aprendizajes de condiciones pedagógicas especiales.

Es importante que dentro de los proyectos pedagógicos se dé relevancia a la enseñanza del idioma inglés, partiendo de un factor de motivación y de interés al estudiante para aprender dicho idioma, por lo tanto se realizó este proyecto a través de los juegos lúdico-pedagógicos, ya que es gestor de procesos de motivación e incrementan significativamente la concentración, permitiendo obtener mayor participación en la clase, lo cual estimula el uso de vocabulario habitual de una segunda lengua y facilita su aprendizaje, además ayuda en el fortalecimiento de las habilidades de speaking (habla) y listening (escucha) en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, por lo anterior se puede decir que:

- Los juegos lúdicos pedagógicos refuerzan la memoria y tareas cognitivas para el aprendizaje.
- La creación de un ambiente favorable, al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos solventa problemas comunicativos.

- La presentación de clases con estrategias pedagógicas alternativas posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz.
- Relacionar lo aprendido en clase a la realidad inmediata de los estudiantes, ayuda a prepararlos para los nuevos retos de un mundo globalizado, el cual exige el aprendizaje de una lengua extranjera.
- El componente lúdico es el medio más eficaz para el cumplimiento de objetivos, considerando que a través del juego se activan un mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos todas las edades.
- La diversión generada por los juegos lúdicos pedagógicos mejora la disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio.
- Por último la implementación de videos, canciones y rondas infantiles ayudan a la relajación del estudiante, por ende la aceptación del objeto de estudio más fácilmente.

Bibliografía

- Ausubel, D. (1983). *Teorías del Aprendizaje. Mexico: Siglo XXI.*
- BASTIDAS, J. (2015). *LAS METODOLOGIAS*. PASTO: PASTO. Obtenido de www.google.com
- Brian, R. B. (1982). *Lenguaje y Psiquiatría*. Madrid, España: fundamentos.
- Félix Angulo . (2000). *Pedagogías del siglo XX*. Barcelona: Cisspraxis, S.A.
- Freeman, L. D. (1991). *An introduction to second language acquisition research*. New York: Longman.
- Hernandez, F. R. (2000). *Los metodos de enseñanza de lenguas y teorías del aprendizaje*. Habana, Cuba: U de Alcalá.
- Hymes. (1971). *competence and performance in linguistic theory, Acquisition of language: models and methods*. New York: Huxley.
- LATORRE, A. (2003). *SCRIBD*. Obtenido de QUE ES LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN: <http://es.scribd.com/doc/27686077/Que-Es-La-Investigacion-Accion>
- María Teresa Ramírez G., J. P. (2006). *La educación primaria y secundaria en Colombia en el siglo XX*. Bogotá: Banco de la república de Colombia.
- Morales, K. (2006). *Importancia del Desarrollo del Lenguaje Infantil* . Santiago de Chile: Equipo salud mental infanto.
- MOSQUERA RAMÍREZ, J. A., NAVIA GIRÓN, L. C., & SANCLEMENTE CHAMORRO, A. I. (2013). REGISTRO N° 19 DEL 8 DE NOVIEMBRE. En G. D. INVESTIGACIÓN, *DIARIO DE CAMPO*. POPAYÁN.
- Muñoz, C. M. (2000). *Segundas lenguas, adquisición en el aula*. Barcelona: Ibérica.

nacional, M. d. (s.f.). *Lineamientos curriculares, Idiomas extranjeros.*

Noam, C. (1989). *El conocimiento del lenguaje.* Alianza.

Ortega, R. S. (2009). *Estudio y análisis del método ecléptico de lectoescritura en las escuelas de la Safa.* Granada, Cuba: U de Granada.

POLICIA NACIONAL, DIRECCIÓN DE BIENESTAR SOCIAL, ÁREA DE EDUCACIÓN. (2013). *MANUAL DE CONVIVENCIA, NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA POPAYÁN.* BOGOTÁ.

Renzo, T. (1978). *Psicolinguística aplicada.* Buenos Aires: Kapelusz.

Thorndike, L. (S. XX). *Ley primaria del aprendizaje.* Estados Unidos.

Torga, M. V. (1988). *Zona de desarrollo próximo y el aprendizaje de una lengua extranjera.* Comahue, Argentina.

Valencia. (s.f.). *Revista pomona.*

Winfred, H. (1978). *Teorias Contemporaneas .* Buenos Aires: Paidos.

ANEXOS

Anexo 1: evidencia # 1

Tema: sensibilización

Objetivo: Identificar el aula, Observar la clase de la docente titular para tener una referencia sobre el manejo de grupo y Realizar una primera sensibilización con el grupo y sus dinámicas

Logro: lograr un ambiente de confianza y familiarización con estudiantes y profesores.

Juego lúdico- pedagógico: juegos deportivos, rondas infantiles

Recursos: computador, cancha, salón de clase.

ACTIVIDAD INICIAL: Presentación de la practicante de la Universidad del Cauca, frente a la institución y al grado primero para posteriormente trabajar con ellos y para ellos.

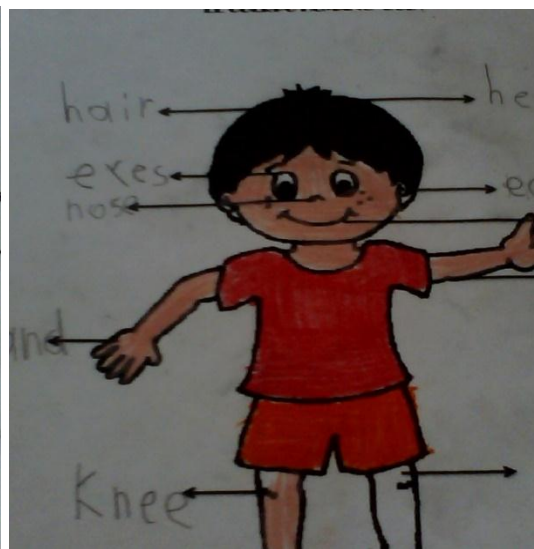
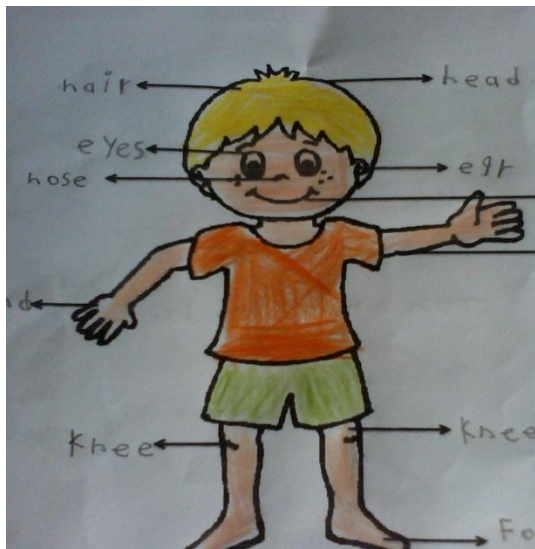
ACTIVIDAD CENTRAL: Se solicita al coordinador de la institución el permiso académico que acredita como practicante y posteriormente se habla con la docente sobre los sitios en los cuales se pueden llevar a cabo el desarrollo de las actividades.

ACTIVIDAD FINAL. Se identifica al grado en mención, superficialmente se interactúa con los niños y posteriormente se procede durante la interacción con los estudiantes de grado primero a realizar de forma agradable una serie de preguntas para identificar saberes previos.

ANALISIS: El proceso de sensibilización, ha permitido tener un primer acercamiento, con todos los actores educativos implicados, por una parte ha dado bases para establecer un plan de acción con base en las metodologías implementadas por la docente titular y que se permitieron observar, finalmente se establecen relaciones de tipo positivo entre la practicante y estudiantes de grado primero, como principales agentes del proyecto investigativo.

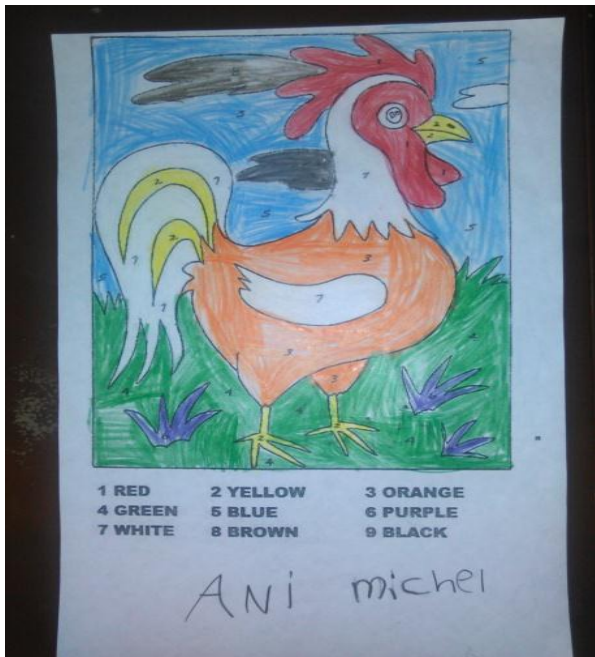
FORTALEZAS-DIFICULTADES: Las fortalezas fue que los niños participaron en todas las actividades y se sintieron a gusto con los diferentes juegos que se trabajaron con ellos; y las dificultades que hubo con los estudiantes es que al comienzo se sentían muy tímidos o desconocidos frente al tema que se presentó.

Anexo 2: PARTS THE BODY

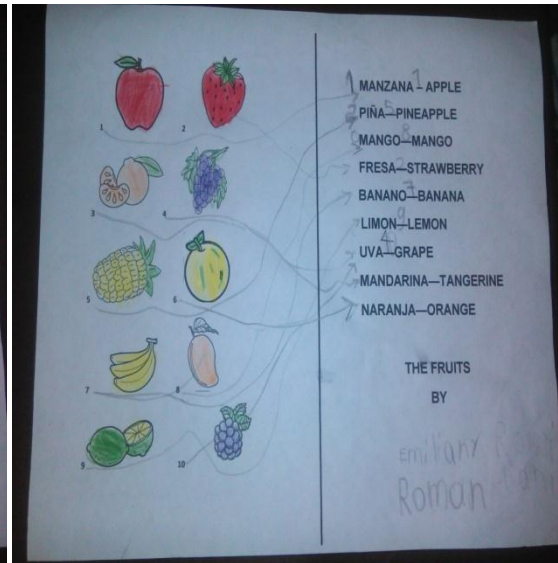
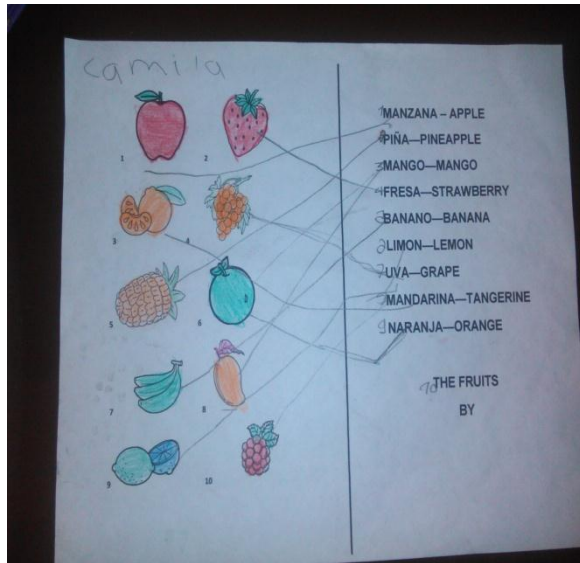




Anexo 3: THE COLORS



Anexo 4: THE FRUITS



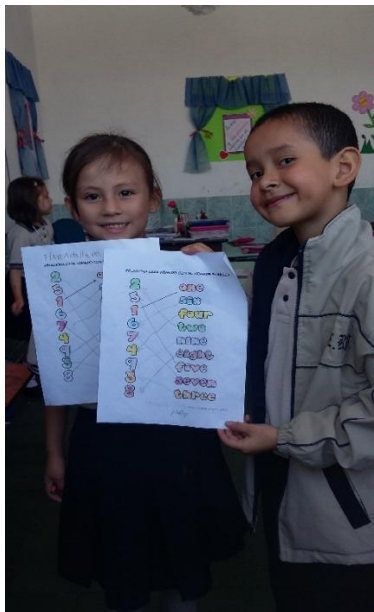
Anexo 5: THE FAMILY



Anexo 6: DAYS OF THE WEEK



Anexo 7: THE NUMBERS



Anexo 8: THE ANIMALS



Anexo 9: THE TOYS

