

ENJOY LEARNING ENGLISH WITH GAMES

(Disfruta aprendiendo inglés con juegos)

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR UN
APRENDIZAJE COLABORATIVO Y SIGNIFICATIVO EN EL IDIOMA INGLÉS



LEIDY XIMENA MAJIN LEYTON

HERNAN AURELIANO LUNA CUAJI

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGIA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS

POPAYÁN-CAUCA

2016

ENJOY LEARNING ENGLISH WITH GAMES

(Disfruta aprendiendo inglés con juegos)

LEIDY XIMENA MAJIN LEYTON

HERNAN AURELIANO LUNA CUAJI

PROYECTO PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA

Dirigido por:

PIEDAD CECILIA GRANADOS

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGIA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA

CASTELLANA E INGLÉS

POPAYÁN-CAUCA

2016

NOTA DE ACEPTACIÓN

Director _____

Piedad Cecilia Granados Lic.

Jurado _____

Luis Evelio Álvarez Ph.D

Jurado _____

Langen Lozada Olaya M.Sc

Jurado _____

Freddy Hernán Pisso MSc.

Fecha y lugar de sustentación: Popayán, 25 de Noviembre de 2.015.

AGRADECIMIENTOS

A nuestro creador, el señor Dios, por habernos permitido llegar hasta este punto y habernos dado salud para lograr nuestros objetivos.

A nuestras familias, por habernos brindado su apoyo en todo momento, por su fortaleza, sus valores y su motivación, que nos permitieron no desfallecer.

A nuestros maestros, quienes nos corrigieron a tiempo y nos ilustraron con sus experiencias y conocimientos.

A nuestra asesora, Piedad Cecilia Granados, quien nos orientó, apoyó y comprendió en los momentos difíciles, gracias a lo cual nos encontramos en estas instancias.

A la Institución Educativa Villa de los Andes por abrirnos las puertas y permitirnos realizar nuestro Proyecto Pedagógico Investigativo

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	9
FORMULACION DEL PROBLEMA.....	11
ANTECEDENTES	12
Contexto local	12
Contexto Nacional.....	13
Contexto internacional.....	14
JUSTIFICACIÓN	15
OBJETIVOS.....	18
Objetivo General	18
Objetivos específicos.....	18
MARCO REFERENCIAL	19
MARCO DE REFERENCIA CONTEXTUAL	19
Ubicación Geográfica del Departamento Del Huila	19
Historia del Departamento	20
Ubicación Geográfica Del Municipio De La Plata.....	20
Ubicación Geográfica, Inspección Belén	21
Historia De La Inspección de Belén	21
Institución Educativa Villa de los Andes	22
Institución Educativa Villa De Los Andes, Sede Principal.....	23
Estudiantes de tercero “2” Institución Educativa Villa De Los Andes, sede principal.....	23
MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL.....	25
El Juego.....	25
Concepto de Lúdica	27
Juego Didáctico	29
Clasificación de Los Juegos	29
La Motivación	31
REFERENTES PEDAGÓGICOS, DIDÁCTICOS Y DISCIPLINARES	33
Constructivismo.....	33
Aprendizaje significativo	34
Lev Semiónovich Vygotsky	35

Aprendizaje de una Lengua Extranjera o LE	36
Enfoque Comunicativo (ECO)	37
Método de Respuesta Física Total (TPR)	38
MARCO DE REFERENCIA LEGAL	40
Constitución Política de Colombia de 1991	40
Ley General De Educación O Ley 115 De 1994	41
Ley de bilingüismo	42
Lineamientos curriculares para idiomas extranjeros	42
Marco Comun Europeo de Referencia.....	43
Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: inglés	44
METODOLOGIA	45
Enfoque del estudio	45
Método.....	45
Investigación- acción	45
Tipo de investigación	46
Investigación Educativa	46
HALLAZGOS	47
Matriz de Hallazgos.....	47
TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	53
La observación	53
Diario de campo	53
Entrevista	53
CONCLUSIONES	54
BIBLIOGRAFÍA	55
ANEXOS.....	57
Anexo 1.....	57
Institución Educativa Villa de los Andes	57
Anexo 2.....	58
Anexo 3.....	58
Anexo 4.....	59
Juegos didácticos	59
Anexo 5.....	62

ILUSTRACIONES

Ilustración 1; mapa de Colombia y el departamento del Huila, Wikipedia.	20
Ilustración 2. Mapa de la inspección de Belén. Ubicación de Belén y sus veredas. () ...	22
Ilustración 3. Centro poblado de Belén.....	24
Ilustración 4. Calle principal de Belén.....	24

INTRODUCCIÓN

El proyecto denominado “Enjoy, learning english with games” es el resultado de la práctica investigativa que se llevó a cabo durante los años lectivos 2013-2014, con 30 estudiantes de grado 3-02 de la Institución Educativa Villa de los Andes. Este trabajo gira alrededor de los juegos didácticos como estrategia pedagógica en la enseñanza de él inglés. Con lo cual se desarrolló juegos, que fortalecieran el trabajo en grupo y enfatizarán en la respuesta física y la comunicación, en aras de lograr un aprendizaje colaborativo y significativo de esa lengua extranjera.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Esta práctica pedagógica investigativa se desarrolló en el área de lengua extranjera inglés, fue dirigida a estudiantes de grado 3-02 de la institución educativa Villa de los Andes de Belén -Huila; grado al que pertenecían 19 niñas y 11 niños, con edades entre 8 y 11 años, en ellos observamos su actitud, su disposición para trabajar en grupo, su respuesta frente a lo propuesto por la maestra titular y su conocimiento en esta área.

En lo correspondiente a la actitud de los estudiantes se pudo observar, que no existe motivación por aprender otro idioma, que en su contexto no hay la necesidad de aprender una lengua extranjera; es importante resaltar que la institución está ubicada en una área rural, a 33 kilómetros del municipio de la Plata, por vía destapada; condición que influye en el funcionamiento de la institución, debido a que en casi todos los periodos escolares han existido inconvenientes por la falta de profesores, especialmente en el área de lengua extranjera inglés.

En cuanto a disposición para trabajar en grupo, los estudiantes no siguen las instrucciones, conversan de temas distintos a los de la clase, hacen actividades que no tienen relación con la asignatura como: pintar, dibujar, calcar y/o hacer la tarea de otra unidad temática, por esta razón la maestra titular ha eliminado de su metodología el trabajo en grupo, teniendo como estrategia la traducción de textos, salir al tablero y hacer oraciones en el cuaderno.

Con respecto a lo propuesto por la maestra titular; los estudiantes se niegan a salir al frente, no les gusta salir al tablero por vergüenza, por temor a equivocarse o por ser objeto de burla al cometer errores de pronunciación, lo que se traduce en malas calificaciones. En lo referente a la traducción de textos la situación es peor, debido a que los estudiantes buscan palabra por palabra sin encontrar el hilo conductor de la

historia o texto, tampoco encuentran vocablos con significados precisos ni relacionados al contexto

En lo concerniente a gramática básica del inglés, los estudiantes presentan confusión con el verbo to be, no tienen en cuenta la organización de la oración en inglés (sujeto+verbo+complemento), existe omisión de letras, ejemplo: bok en lugar de book o escriben directamente de la forma como se pronuncia en la lengua extranjera ejemplo: Dans por dance; Los estudiantes tienen conocimientos de palabras aisladas, pero no logran relacionarlas correctamente en el contexto de una oración.

Las dificultades en el aprendizaje de una segunda lengua, en los niños del grado 3-02, son razones para establecer el juego como una estrategia que favorece la obtención de un ambiente de confianza, que permite el entendimiento de la lengua extranjera a través del disfrute. Con base en lo anterior se formula la pregunta de investigación que se convierte en guía de este Proyecto Pedagógico Investigativo (PPI) atendiendo los intereses y necesidades de los estudiantes y de la mano con uno de los objetivos que tiene la institución Educativa Villa de los Andes, el cual es involucrar participativamente a la comunidad educativa en el análisis y reconocimiento de la realidad institucional con base en las características del contexto.

FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr un aprendizaje colaborativo y significativo en el idioma inglés a través de juegos didácticos con los estudiantes de grado tercero 02 de la institución educativa villa de los andes, ubicada en la inspección de belén, municipio de la plata- Huila?

ANTECEDENTES

En didácticas y estrategias implementadas en la educación, que hacen de la enseñanza de una lengua extranjera una actividad amena y enriquecedora, encontramos investigaciones, que nos motivaron a seguir y nos sirvieron de apoyo en la P.P.I. A continuación haremos una presentación de aquellas tesis que fueron más significativas; desde el ámbito local, nacional e internacional.

Contexto local

Desde el contexto local leímos el proyecto investigativo realizado por una estudiante de Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Lengua Castellana E Inglés De La Universidad Del Cauca, el cual tiene como título: “JUEGO AL AULA” ¡Si juegas, te motivas; sí te motivas, aprendes y sí aprendes, ganas” (Gómez, 2013), esta práctica pedagógica institucional se desarrolló con estudiantes del grado quinto “A” de la sede principal “el Mirador” del municipio de Popayán-Cauca, participaron 6 niñas y 14 niños con edades entre los diez y trece años. La gestora de este proyecto investigativo ve la necesidad de incorporar en las aulas de clase metodologías lúdico-educativas que motiven, a participar activamente y que a la vez favorezcan el aprendizaje significativo del idioma inglés. (Gómez, 2013)

Este proyecto investigativo se efectuó bajo un enfoque Crítico Social, ya que pretende interpretar la realidad que viven los estudiantes del grado quinto “A” de la institución educativa el Mirador para luego implementar procesos que faciliten el aprendizaje de una segunda lengua por parte de los estudiantes; para alcanzar dicho propósito se implementaron juegos didácticos, como una manera de coadyuvar en el proceso del desarrollo del niño.

Este proyecto investigativo, fue un pilar fundamental para “enjoy learning english with games” disfruta aprendiendo inglés con juegos, puesto que constató la importancia de la motivación en el aprendizaje, y reafirmó, la trascendencia de utilizar metodologías que permiten la obtención de un aprendizaje significativo en los contenidos básicos del idioma inglés.

Contexto Nacional

A nivel nacional destacamos el proyecto de investigación titulado: “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “B” del CEDIT Jaime Pardo Leal” (García, 2007), el cual se ejecutó con 26 niños entre los diez y doce años, en la institución ubicada en el barrio Policarpa Salavarrieta, al sur de la ciudad de Bogotá, en la localidad No.15, conocida con el nombre de Antonio Nariño. Este proyecto fue realizado por una estudiante de la Universidad de la Salle, Facultad de Educación, Departamento De Lenguas Modernas De Bogotá D.C.

Esta práctica pedagógica enfocó el diagnóstico y su objetivo hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, aclarando los conceptos de lenguaje y lengua, según Lyle Bachman¹ (García, 2007 p. 136). El modelo pedagógico que implementó el proyecto fue el constructivismo y los logros e indicadores que presenta la institución para el grado quinto, en aras de fundamentar la evaluación diagnóstica y considerar las temáticas pertinentes para el desarrollo de la clase.

La gestora de este proyecto, teniendo en cuenta la deficiencia en el dominio del inglés, decide intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en la institución CEDIT Jaime Pardo Leal para dar respuesta a las problemáticas internas observadas, las cuales fueron: falta de atención, la agresividad durante las clases, dificultad en el seguimiento de instrucciones y la poca motivación de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés.

Observamos la correlación existente en este proyecto con “enjoy learning english with games” debido a que este proyecto investigativo responde a la necesidad de implementar nuevas estrategias que incrementen o faciliten el aprendizaje del idioma inglés, a lo que surge la alternativa de mejoramiento de la problemática detectada a

¹ Según Bachman, la competencia del lenguaje corresponde a dos tipos, una organizativa y otra pragmática; cada una de ellas integradas por competencias más específicas, que contemplan una serie de elementos cuyo dominio determina el desarrollo de cada competencia general (citado en Gómez y Montealegre, 1999)

través de la evaluación diagnóstica, y se eligió el juego como elemento potenciador de la competencia gramatical e ilocutiva del lenguaje.

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 nuestro 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, es

por eso que el juego permite crear situaciones reales donde se debe interactuar para conseguir una meta.” (Benítez, 2008 p. 6)

STIFICACIÓN

El gobierno nacional señala, que ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades y nos hace competitivos², además la ley General de Educación –Ley 115- (1994) establece como un objetivo de la educación Básica en el ciclo de primaria: “la adquisición de elementos de conversación y de lectura, al menos en una lengua extranjera” (MEN, p. 7), por tal motivo se convirtió en una necesidad el aprendizaje de una lengua extranjera si se pretende educandos íntegros y competitivos en el mundo actual.

Por tales razones es de gran importancia, priorizar la enseñanza de la lengua extranjera inglés en los estudiantes de grado 3-02 de la institución educativa Villa de los Andes, de no hacerlo, iríamos en dirección contraria a los requerimientos socioculturales actuales que están direccionados al bilingüismo, y una forma de alcanzar dichas exigencias sin caer en lo tradicional ni hacer de la educación una actividad rutinaria, es a través de los juegos didácticos; tal como lo plantea Vygotsky (1924), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Los juegos didácticos son una estrategia que permite al estudiante interactuar con sus pares, olvidar la academia sin descuidar el verdadero propósito de la escuela, el cual debe ser lograr un aprendizaje significativo, por esta razón es necesario que los estudiantes estén motivados, tal como lo afirman Ausubel, Novak y Hanesian (1983) “la motivación aunque no es indispensable para el aprendizaje limitado y de corto plazo, es

² Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. 2006. Pág.3

absolutamente necesaria para el tipo sostenido de aprendizaje que interviene en el dominio de una disciplina dada” (p.347)

Enmarcados en lo anterior podemos decir que el Método de Respuesta Física Total (TPR) propuesto por James Asher en 1982, contribuye en la motivación. pues enfatiza en la comprensión y uso de acciones para aprender una lengua extranjera haciendo posible el uso del verbo imperativo que a la vez es el detonante de acciones de movimiento. Asimismo el uso de comandos aporta a la interacción estudiantil creando un ambiente dinámico donde se encuentra inmersa la alegría y movimientos físicos que “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” (Bastidas Arteaga, J.A.,p.138)

El método TPR es esencial para enfatizar en las habilidades comunicativas, por consiguiente el buen desarrollo de estas actividades fomenta la eficiencia y uso prolongado de la lengua, teniendo como inicio la habilidad de listening (escuchar) y speaking (hablar) para seguir con las habilidades Reading (leer) y writing (escribir) , considerando que como sustenta este método; primero se debe comprender para proceder a la producción.

Por otro lado 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; el propósito de la comunicación es “Bridge this information gap” servir de puente en este espacio de información (Morrow, 1981).

El ECO brinda actividades y técnicas para que los estudiantes trasmitan información desconocida y a la vez da la posibilidad de seleccionar y predecir dicha información. Entre las actividades realizadas con los estudiantes del grado 3-02 de la Institución Educativa Villa de los Andes tenemos: construye tu máscara; basada en la técnica del ECO “Picture Strip Story” (historia con dibujos en papel), otra actividad realizada fue cuéntanos y ganas, sustentada en la técnica del ECO “información gap activity” (actividad de información en un espacio), y por último realizamos juegos tradicionales basados en la técnica del ECO “games (juego).

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar diferentes juegos didácticos en las clases de inglés para lograr un aprendizaje colaborativo y significativo en los estudiantes de grado tercero 02 de la institución educativa Villa de los Andes.

Objetivos específicos

- Emplear juegos didácticos que faciliten el trabajo en grupo, para favorecer el uso de vocabulario cotidiano en la lengua extranjera.
- Utilizar juegos con énfasis en la comunicación que permitan la libre expresión de los estudiantes.
- Fomentar a través de los juegos de respuesta física el deseo y la necesidad de comunicarse en la lengua extranjera

MARCO REFERENCIAL

En este apartado se presenta en primera instancia la caracterización del contexto de la institución educativa Villa de los Andes, lugar donde se dio origen a la propuesta “disfruta aprendiendo inglés con juegos” (enjoy learning english with games), en segunda instancia, se plantea el marco de referencia conceptual que encauza la realización del presente proyecto Práctica Pedagógica Investigativa P.P.I y se explican los referentes legales, pedagógicos y disciplinares.

MARCO DE REFERENCIA CONTEXTUAL

En esta sección se indica, en esencia, la ubicación de la Institución Educativa Villa De Los Andes, elementos fundamentales de la misma, tales como: número de estudiantes, planta física, misión, visión, principios, símbolos, etc.; y características notables del grado 3-02, curso en el que se pusieron en práctica la estrategia del juego para aprender inglés enmarcados en “enjoy learning english with games” (disfruta aprendiendo inglés con juegos).

Ubicación Geográfica del Departamento Del Huila

El departamento del Huila está localizado al suroccidente de Colombia, entre los 3°55'12" y 1°30'04" de latitud norte (entre el nacimiento del río Riachón, municipio de Colombia y el pico de la Fragua, municipio de Acevedo), y los 74°25'24" y 76°35'16" de longitud al oeste del meridiano de Greenwich (entre el Alto de Las Oseras, municipio de Colombia y el páramo de Las Papas, municipio de San Agustín).³

Mapa Del Departamento del Huila Ubicado en Colombia

³ Wikipedia, historia del departamento del Huila.



ILUSTRACIÓN 1; MAPA DE COLOMBIA Y EL DEPARTAMENTO DEL HUILA, WIKIPEDIA.

Historia del Departamento

La creación del departamento del Huila data del año 1905 en el cual inicialmente el Ministro de Gobierno, Bonifacio Vélez, propuso el 25 de abril de 1905 a la Asamblea Nacional Constituyente y Legislativa la creación de tres departamentos y en uno de sus artículos dispuso la creación del Departamento de Neiva, con capital en la ciudad del mismo nombre, formado por las provincias de Neiva y el Sur. Al darse el tercer debate, el 27 de abril de dicho año el doctor J. M. Quijano Wallys, propuso que se denominara Huila en vez de Neiva, a la nueva entidad, la cual se creó por medio de la ley 46, expedida el 28 y sancionada el 29 de abril del mismo año. El Huila inició vida administrativa el 15 de junio de 1905 bajo la dirección de su primer gobernador, el doctor Rafael Puyo Perdomo.

Ubicación Geográfica Del Municipio De La Plata

Al sur-occidente el departamento del Huila, en el Valle de Cambis, se encuentra ubicada La Plata, con varios siglos de historia y un desarrollo económico limitado, a las actividades agrícola, ganadera y comercial.

La Plata tiene una superficie de 1.271 Km², una altura de 1.018 m.s.n.m. y 23° C de temperatura. La principal fuente de riqueza es la agricultura del café, caña de azúcar, plátano, yuca, maíz, fríjol y los frutales. La agricultura se complementa con la ganadería y el comercio formal e informal.

Ubicación Geográfica, Inspección Belén

Al sureste de la cabecera municipal se encuentra ubicado uno de los centros poblados de mayor trascendencia social, cultural y económica del municipio, el cual es el centro poblado de Belén, tiene 12.400 habitantes aproximadamente, quienes se encuentran retirados de la cabecera municipal, una hora aproximadamente y han desarrollado un comercio informal (tiendas, panaderías, misceláneas, mini mercados) de donde se deriva el sustento; mientras que otras familias se dedican a la agricultura, la ganadería o al empleo en el campo, en talleres de mecánica y metal mecánica, almacenes y actividades varias; formas asociativas u organizativas que responden a las necesidades e intereses de sus habitantes.

Historia De La Inspección de Belén

La historia de la inspección de Belén comienza cuando la señora Bárbara Gómez llega a desempeñar el trabajo de alimentadora de peones que estaban haciendo la vía Popayán Cauca hacia La Plata Huila aproximadamente en el año 1945.

La señora Bárbara es el pilar de la creación de la inspección porque ella se asentó en este lugar y empezó a colocar negocios los cuales atrajeron gente de otros departamentos en su mayoría de Cauca y Nariño, pues el único lugar de acceso era por el sur y no por el lado del Huila; esto hizo que la inspección de Belén tenga población en su mayoría nariñense y caucanos, lo que ha influido fuertemente en su cultura pues es el único pueblo del Huila que no celebra el popular “San Pedro”, fiesta tradicional de los opitas, éste en cambio celebra el día de los blancos y negros popular día de reyes, fiesta tradicional de los nariñenses.

Institución Educativa Villa de los Andes

La Institución Educativa VILLA DE LOS ANDES es de carácter oficial y cuenta en la actualidad con nueve sedes localizadas en diferentes veredas, las cuales son: Villa de los Andes, Alto Rico, La Florida, La María, La Reforma, El Pescado, El Arrayán, El Congreso y San Pablo, ésta situada al sureste de la cabecera municipal en el Centro Poblado de Belén (véase ilustración 1), sitio con gran trascendencia social, cultural y económica.

Cabe aclarar que sólo Villa de los Andes (sede principal) ofrece secundaria; así que los niños de las otras sedes cuando terminan quinto deben dirigirse a Belén, lo cual es un problema porque muchas familias no tienen los recursos para pagar transporte escolar o para comprar una moto, es por eso que muchos jóvenes estudian los sábados en el programa Ciclos Lectivos Integrados CLEI de la sede principal o no hacen su secundaria.

De igual forma, en el centro poblado de Belén por no haber sitios de recreación para niños y jóvenes, el pueblo se ha convertido en un espacio para la drogadicción, la vagancia y consumo de bebidas alcohólicas, entorno que es perjudicial para los niños, puesto que están en la etapa del desarrollo de su personalidad.



ILUSTRACIÓN 2. MAPA DE LA INSECCIÓN DE BELÉN. UBICACIÓN DE BELÉN Y SUS VEREDAS. ()

Institución Educativa Villa De Los Andes, Sede Principal

Esta institución educativa es de carácter mixto y de naturaleza oficial, cuenta con una población estudiantil de 1.214 estudiantes distribuidos en los niveles de preescolar, Educación Básica, ciclos de Primaria y Secundaria y educación Media. La educación Preescolar se oferta en las sedes de Belén y La Florida; la educación Básica ciclo de primaria, en todas las 9 sedes; la educación Básica ciclo de Secundaria, sólo en la sede de Belén en dos jornadas: jornada normal y jornada fin de Semana.

Asimismo, la institución en mención cuenta con una planta física adecuada para la realización de actividades escolares entre las cuales se encuentra: rectoría, secretaría, sala de profesores, coordinación, biblioteca (actualmente cerrada), laboratorio de informática, 11 aulas de clase, 1 aula de apoyo y psicoorientación, sala de audiovisuales, sala de elementos deportivos, baterías sanitarias, espacio deportivo (cancha múltiple) y restaurante escolar.

Es importante resaltar la misión institucional la cual en el marco de la diversidad, se compromete a formar personas socialmente valiosas, gestoras de desarrollo y consecuentes con su realidad histórico-cultural, mediante la internalización y aplicación de un currículo centrado en valores éticos, culturales, científicos y sociales, que la promuevan proactivamente en los ámbitos educativo, laboral, sociopolítico y empresarial con un claro sentido de identidad comunitaria. (PEI, 2011, p. 73)

Estudiantes de tercero “2” Institución Educativa Villa De Los Andes, sede principal

Los estudiantes con los que se llevó a cabo el proyecto “disfruta aprender inglés con juegos- enjoy learning english with games” fue el grado tercero “2” con 30 estudiantes de los cuales 19 eran niñas y 11 niños, entre las edades de 8 y 11 años. En cuanto a los padres de familia se pudo evidenciar que 15 de los mismos no terminaron su básica primaria, 10 hicieron parte de su básica secundaria y sólo 5 terminaron su secundaria.

Los educandos de grado tercero “2” son de los estratos 1 y 2 del SISBEN, sus actividades laborales están relacionadas con el agro, como moto taxi en el tiempo libre y las mujeres como amas de casa. Para contribuir en la economía familiar pertenecen al programa gubernamental “familias en acción”.

Las viviendas de los alumnos de grado tercero “2” están ubicadas en el centro poblado de Belén y en veredas aledañas (ver Ilustración 2 y 3)



ILUSTRACIÓN 3. CENTRO POBLADO DE BELÉN



ILUSTRACIÓN 4. CALLE PRINCIPAL DE BELÉN

MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL

Iniciaremos denominando el juego; como la actividad inherente al ser humano y el rol que ha tenido en la educación destacando sus características principales. En segundo lugar, se establecerá el concepto de la lúdica y su relación con el juego. En tercer lugar, se especificará lo concerniente al juego didáctico con fines educativos. En cuarto lugar haremos una clasificación de los juegos desde la perspectiva social y finalmente, se resaltará la importancia de la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El Juego

*Un niño que no juega,
es porque tiene enfermo el cuerpo
o porque tiene enferma el alma*
Juan Bosco

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, es por eso que en primera instancia, es preciso definir el concepto de juego en forma general, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas 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, de igual forma, Juan Antonio Murcia (2002:18), en su obra "Aprendizajes a través del juego" aborda el concepto desde su raíz etimológica, la palabra jugar (lat. locari) es hacer algo con espíritu de alegría, con el fin de divertirse o entretenerse; la pluralidad de significados y la subjetividad de algunos autores en lo referente al juego hace que toda definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico, Se podría afirmar que el juego como realidad sociocultural es difícil de definir en términos absolutos; debido a ello todas las definiciones describen algunas de sus características:

- Según Huizinga (1938): «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.»

- Como plantea Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): «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.»
- Roger Caillois, Moreno Palos, entre otros (1994):
- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Por ultimo podríamos decir, según las afirmaciones anteriores que, el juego es una actividad convencional, ya que es el resultado de 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 afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Concepto de Lúdica

En este apartado vamos a definir el concepto de lúdica y su relación con el juego; en primera instancia, se hará referencia a la etimología de la palabra lúdica en concordancia con el juego, para después presentar algunos conceptos y finalmente 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”.

En Colombia uno de los máximos exponentes sobre la lúdica es Carlos Alberto Jiménez, quién en sus investigaciones relacionadas con el juego, la lúdica y la creatividad han dado origen a varias obras que explican dichos conceptos. En su obra “La lúdica como experiencia cultural”, define la lúdica como un compuesto de actividades de esparcimiento y goce para el individuo:

La actividad lúdica, haciendo referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, dentro de las cuales está el juego, se delimita, en el discurso psicoanalítico por su relación con el placer y con la satisfacción de demandas instintivas, al ocio, el juego estaría completando narraciones incompletas, copando ausencias o llenando todas aquellas insatisfacciones o represiones. La realización que se deriva de esta práctica transformante se expresa en placeres, actitudes personales frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen. (Jiménez, 1996 Pag.10)

En este sentido, la lúdica es tomada como una actuación en la que el individuo se libera de las presiones diarias por un momento, realizando actividades que producen satisfacción, goce y distensión. Podríamos decir que la lúdica se concibe como parte fundamental de la dimensión humana “no es una ciencia, ni una disciplina, ni tampoco una nueva moda. La lúdica es una actitud, una disposición frente a la vida y a la cotidianidad”. (Jiménez, 2000 pag.23), en palabras del mismo autor:

Una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen en la interacción con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (Jiménez, 2000: 23).

Habiendo aclarado el concepto de lúdica, podríamos afirmar que el juego es una manifestación externa del impulso lúdico y como lo constata Bertha Alarcón (1996) es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, éxtasis, entusiasmo y broma; es lo que ayuda al ser humano a imaginar, percibir, relacionar, abstraer y encontrar. Lo lúdico es innato al individuo; es por eso que el juego ha sido siempre un método de enseñanza utilizado con niños para mejorar habilidades requeridas en el futuro; aplicado a la escuela, tampoco resulta ser una novedad pues ya en el renacimiento se le dio importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes.

Con base en lo anterior, se afirma que la lúdica facilita el aprendizaje escolar, de ahí la importancia de lo lúdico 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. Las metodologías en las que existe lúdica generan cambios cualitativos de actitudes, gestos, condiciones y posturas.

Juego Didáctico

Para hablar del juego didáctico es necesario tener una noción clara de su concepto, los objetivos que se persiguen y sus características: el juego didáctico, es definido como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L. 2005: 2)

El juego didáctico hace referencia a las estrategias que se pueden utilizar en cualquier nivel con un objetivo educativo, este tipo de juego incluye momentos de acción pre-reflexiva, de simbolización y apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuya finalidad es la apropiación de los contenidos por parte del jugador.

Entre los objetivos están: resolver un problema planteado con cierto grado de dificultad que implique un alto nivel de comprensión, afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer la oportunidad de trabajar en equipo, reforzar habilidades, educar, ya que es el medio para familiarizar a los jugadores con la información y por último brindar un ambiente de estímulo para facilitar la creatividad intelectual como la emocional.

En cuanto a las características que debe tener un juego didáctico para ser realizado de forma práctica están: intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones, condiciones, número de jugadores, edad, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición.

Clasificación de Los Juegos

En este proyecto investigativo clasificamos el juego desde la perspectiva social, clasificación que fue elaborada por Mildred Parten en 1932 (como aparece en Moreno,

M. 2002) en esta categorización se consideran aspectos cuantitativos y cualitativos en cuanto al número de jugadores y a la relación existente entre ellas, existen cinco tipos de juegos:

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.

Juego de espectador: aquel 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.

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.

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.

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.

La Motivación

En este apartado empezaremos por definir etimológicamente el término “motivación”, para después dar el concepto según algunos autores, precisar dos teorías: motivación extrínseca e intrínseca y finalmente la importancia de la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera.

El término motivación se deriva del verbo latino *movere* que significa “moverse”, poner en movimiento o estar listo para la acción. Para Moore (2001) la motivación implica impulsos o fuerzas que nos dan energía y nos dirigen a actuar de la manera que lo hacemos. Según Woolfolk (1996) la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta. De acuerdo con Brophy (2004), el término motivación es un constructo teórico que se emplea hoy en día para explicar la iniciación, dirección, intensidad y persistencia del comportamiento, especialmente de aquel orientado hacia las metas específicas.

Las principales teorías sobre motivación son: en primera instancia, la motivación extrínseca la cual impulsa a los estudiantes de modo superficial; El alumno es direccionado por la vía de la premiación. Ésta motivación ayuda de gran manera al estudiante, pero a la vez puede ser perjudicial debido a que son metas a corto plazo y el educando debe ser capaz de trazar metas a mediano y largo plazo. En segunda instancia, la motivación intrínseca plantea, que los aprendices deben realizar sus tareas por disfrute y la participación debe ser su única recompensa, sin depender de estímulos externos, además este tipo de motivación promueve el aprendizaje y el rendimiento escolar.

La motivación aplicada en el campo del aprendizaje de lenguas extranjeras, se podría definir como los motivos que impulsan a una persona a aprender un segundo idioma y a

dedicarle el tiempo y el esfuerzo para llegar a manejarlos, dado que la motivación presenta algunos cambios a lo largo del tiempo y del proceso, como lo afirma Dörnyei:

Si hablamos de una actividad de aprendizaje que se prolonga en el tiempo como puede ser adquirir el dominio de una LE [aprender una lengua extranjera], la motivación no puede verse como un atributo estable del aprendizaje que permanece inmutable durante varios meses o años. De hecho... la motivación de los alumnos fluctúa y tiene sus altibajos. (2008, p.43)

Por lo anterior es fundamental motivar a los estudiantes a la hora de aprender un segundo idioma ya que influye sobre lo que se aprende, cuándo y cómo se aprende, cabe aclarar que el alumno es lo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el docente debe descubrir estrategias que mantengan al alumno interesado, puesto que la motivación no se activa de forma automática. (Barriga, 2002)

REFERENTES PEDAGÓGICOS, DIDÁCTICOS Y DISCIPLINARES

Este aparte, se refiere a los componentes pedagógicos, didácticos y disciplinares, que son fundamento del Proyecto Pedagógico Investigativo “disfruta aprendiendo inglés con juegos-enjoy learning english with games”. Entre los referentes está el modelo constructivista; el cual sirvió para que durante la realización de este proyecto, los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Villa de los Andes fueran sujetos activos y constructores de conocimiento. Dentro de este modelo tenemos dos autores representativos; David Ausubel y Lev Semiónovich Vygotsky. El primero, hace referencia al aprendizaje significativo el cual está básicamente influido por lo que el educando ya conoce. El segundo, considerado el precursor del constructivismo social, destacó el juego como una actividad capital que determina el desarrollo cognitivo, motivacional y social del niño, incluso presentó el juego como una zona de desarrollo próximo (ZDP). 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).

Constructivismo

El constructivismo es un modelo pedagógico, resultado de la confluencia de los enfoques educativos y de las teorías cognitivas del aprendizaje. 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: 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.)

Aprendizaje significativo

Esta teoría de aprendizaje es planteada por el psicólogo educativo David Ausubel, en ella expone que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, es importante aclarar que “estructura cognitiva” se refiere al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en determinado campo de 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 relevante aclarar que se debe entender la estructura cognitiva del alumno, pues no sólo es necesario conocer la cantidad de información que el educando posee, además se debe saber 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 permiten 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 resume 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. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.”

David Ausubel da igual valor a la disposición y a la actitud del estudiante frente al aprendizaje y 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.

Lev Semiónovich Vygotsky

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, que concibe al hombre como un producto de procesos sociales y culturales, partiendo del hecho de que el hombre es un ser social, dependiente de otras personas y del que dependen o dependerán otros sujetos y pensando además el objetivo educativo final, el cual debe ser el de construir una sociedad abierta, democrática y participativa; para lo cual debemos formar ciudadanos coherentes. Para ello en el aprendizaje colaborativo se genera un ambiente que da la posibilidad de intercambiar ideas y de desarrollar habilidades comunicativas y sociales, de acuerdo con lo anterior:

Para Vigotsky, el aprendizaje colaborativo se avala porque el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y con los grupos de expresión de los vínculos que surgen entre ellos; del mismo modo, el psiquismo humano se forma en la actividad de la comunicación, en la que destacan los beneficios cognitivos y afectivos que conllevan el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre el proceso educativo y el de convivencia en la sociedad donde se generó (citado en, Estrada, 2010).

Además sus escritos vigostskyanos, sobre la teoría sociocultural, argumentan que la educación debe promover el desarrollo sociocultural e integral del educando, ya que el entorno a través de la cultura proporciona a los miembros de una sociedad las herramientas necesarias para modificar su ámbito físico y social; así, “es de gran relevancia para los individuos los signos lingüísticos o la comunicación oral, que mediatizan las interacciones sociales y transforman incluso las funciones psicológicas

del ser humano y, en un sentido amplio, lo vuelven ser humano” (citado en, Guzmán, 2004).

Teniendo en cuenta lo anterior y dándole gran relevancia al juego Vigotsky (1924) plantea:

“el juego como instrumento y recurso sociocultural, que tiene el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria” y establece que “el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.”

En conclusión, se puede decir que Vigostky 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. De esta manera, la educación se coordina con el desarrollo de la persona a través de lo que el autor denominó la "zona de desarrollo próximo", que es la distancia entre el nivel real de desarrollo del niño expresada de modo espontáneo y autónomo y el nivel de desarrollo potencial manifestada gracias al apoyo de otra persona. 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.

Aprendizaje de una Lengua Extranjera o LE

Cuando se hace referencia a “aprendizaje de una lengua extranjera o LE” se apunta 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.

De acuerdo con lo anterior es importante aclarar la diferencia que existe entre aprendizaje de una LE y adquisición de una LE; el primero, como se dijo anteriormente se da en 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 correlación 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.

Por tanto es importante decir que en Colombia no se puede llevar a cabo un proceso de adquisición del idioma inglés, porque en nuestro país éste no hace parte de la comunicación natural de los habitantes, pero si se puede dar el aprendizaje de una LE con altos niveles de desempeño.

Enfoque Comunicativo (ECO)

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; el propósito de la comunicación es “Bridge this information gap” servir de puente en este espacio de información (Morrow, 1981). La enseñanza comunicativa de lenguas, tal como su nombre lo indica, privilegia el uso del lenguaje a través de la interacción. Mediante la apropiación del lenguaje, el educando se ubica en un lugar dentro de una compleja red de relaciones que lo definen tanto a él como a la sociedad. (MEN, 2006, p.16)

Los rasgos principales del enfoque comunicativo son: la comunicación, la presentación de contenidos contextualizados o que reflejen lo que sucede en la comunicación real, enfatiza en la simulación de la realidad y en el uso de materiales auténticos para permitir un mayor acercamiento a la realidad. El ECO brinda actividades y técnicas para que los estudiantes trasmitan información desconocida y a la vez da la posibilidad de seleccionar y predecir dicha información. Entre las actividades realizadas con los estudiantes del grado 3-02 de la Institución Educativa Villa de los Andes tenemos: construye tu máscara, esta actividad estuvo basada en la técnica del ECO, “Picture Strip Story- historia con dibujos en papel”, otra de las actividades realizadas fue “cuéntanos y ganas” basados en la técnica del ECO.

Método de Respuesta Física Total (TPR)

Este método se originó en los Estados Unidos de América y su principal impulsor y creador es James Asher el cual parte de la convicción de 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.

El método TPR hace especial hincapié en la actividad física como respuesta al mensaje lingüístico y las actividades en clase privilegian el desarrollo de la 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.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos 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 que “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” (Bastidas Arteaga, J.A., p.138)

MARCO DE REFERENCIA LEGAL

Constitución Política de Colombia de 1991

Capítulo 2

De Los Derechos Sociales, Económicos Y Culturales

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

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

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

La educación será gratuita en las instalaciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la constitución y la ley.

Ley General De Educación O Ley 115 De 1994

TITULO I: Disposiciones Preliminares

ARTÍCULO 5.- FINES DE LA EDUCACION De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1-El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3-La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultura de la Nación.

4-La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5-La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, Históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6-El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7-El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8-La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9-El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

10-La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales,

de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

Ley de bilingüismo

El congreso de Colombia en la ley 1651 del 12 de julio de 2013, promulga los siguientes cambios en la constitución política de 1991, en beneficio del desarrollo de una lengua extranjera con la “ley de Bilingüismo”.

Artículo 1. Adiciónese el artículo 13 de la ley 115 de 1994 el siguiente literal:

Desarrollar competencias y habilidades que propicien el acceso en condiciones de igualdad y equidad a la oferta de la educación superior y a oportunidades en los ámbitos empresarial y laboral, con especial énfasis en los departamentos que tengan bajos niveles de cobertura en educación.

Artículo 2. Adiciónese al artículo 20 de la ley de 1994 el siguiente literal:

Desarrollar habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera.

Artículo 8. El gobierno nacional reglamentará la presente ley y tomará las medidas necesarias para cumplir con los objetivos propuestos, dando prelación al fomento de la lengua inglesa en los establecimientos educativos oficiales, sin perjuicio de la educación especial que debe garantizarse a los pueblos indígenas y tribales.

Lineamientos curriculares para idiomas extranjeros

En cuanto a los lineamientos para idiomas extranjeros que deben orientar y apoyar la labor docente, en sus definiciones referentes al desarrollo curricular, dentro de los proyectos educativos institucionales (PEI), vamos a resaltar en términos generales los aspectos que tengan relación con el presente proyecto.

El conocimiento de una lengua extranjera a partir del ciclo de primaria supone precedentes y reglamentaciones y partir de la ley general de Educación, generando un cambio estructural, que obedece a razón de mercados lingüísticos y a razones psicopedagógicas.

El MEN además enfatiza en la competencia comunicativa de la LE el cual también es pilar fundamental del presente proyecto “disfruta aprendiendo inglés con juegos- enjoy learning english with games”:

Ser capaz de utilizar un idioma extranjero para comunicarse con los hablantes cuya lengua sea distinta de la propia y para entender textos orales y escritos, incrementa la confianza del alumno en si mismo, en sus posibilidades para superar obstáculos y para sacar al máximo provecho de sus conocimientos. Además, el dominio de un idioma extranjero amplía considerablemente el horizonte intelectual que supone el hecho de acceder a los aspectos culturales, científicos y tecnológicos que se comunican a través de una lengua extranjera. (MEN, 2006, p.10)

De acuerdo con los criterios antes mencionados cabe resaltar que el presente proyecto tuvo en cuenta los lineamientos para una lengua extranjera durante el desarrollo del mismo.

Marco Común Europeo de Referencia

El marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación forma parte del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa y se menciona en este apartado porque el Ministerio de Educación Nacional en Colombia adoptó los niveles de desempeño de éste, con su terminología para relacionarlos con los nombres que tradicionalmente utilizan los docentes para denominar los niveles de desempeño en una LE. (vease, Ilustración 4)

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	• Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	• Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		• Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

Ilustración 4. Cuadro comparativo de niveles según el marco común europeo, nombre común del nivel en Colombia y nivel educativo en el que se espera desarrollar cada nivel de la lengua.

Con los estudiantes de grado tercero- 2 de la institución educativa Villa de los Andes, trabajamos el nivel A1 según el Marco Común Europeo el cual hace referencia a:

El estudiante es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar. (Marco Común Europeo, 2002, p.39)

Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: inglés

Los estándares en el área de inglés, tienen como fin orientar a profesores de inglés, directivos y padres de familia a tener claridad sobre las competencias comunicativas que se espera sean desarrolladas por los estudiantes del grado tercero- 2 pertenecientes al nivel A1 según la clasificación del Marco Común Europeo.

METODOLOGIA

Enfoque del estudio

La utilización de la hermenéutica como un enfoque científico, se da cuando en las ciencias sociales se instala el enfoque empírico analítico, con el cual se le quería dar a las ciencias sociales un estatus similar al de las ciencias naturales, centrado en la objetividad y la identificación de las leyes que rigen un fenómeno, y es la escuela de Frankfurt con su teoría crítica y Habermas con sus planteamientos en torno a conocimientos e intereses que identificaron tres enfoques; empírico analítico, histórico hermenéutico y los crítico sociales.

El enfoque crítico social fundamenta nuestra práctica pedagógica investigativa; porque éste busca interpretar la realidad para intervenir en ella, para luego generar procesos de transformación, por tanto cuando dimos inicio a nuestra PPI, empezamos haciendo una caracterización de contexto que nos permitía conocer el entorno de los estudiantes de grado tercero 2 de la institución educativa VILLA DE LOS ANDES, además nos da la oportunidad de entrever las dificultades que pueden tener y si es así, proponer una posible solución.

Método

Investigación- acción

El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewin argumentaba que se podía lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales.

Es por lo anterior que Lewin la entiende 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 prácticos. Las acciones van

encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

Tipo de investigación

Investigación Educativa

La investigación educativa específicamente se centra en la pedagogía y en lo que ocurre de puertas hacia adentro de la escuela; ya sea en lo pedagógico (pedagogía y didáctica), sociológico (sociología de la enseñanza) y psicológico (psicología educativa) Según Bernardo Restrepo. Teniendo como fin el mejoramiento de la educación para lo cual necesita cumplir ciertos propósitos como lo son: describir, explicar, clasificar, experimentar y controlar los factores de estudio, lo que da lugar a investigación teórica experimental, investigación y desarrollo de procesos y objetivos educativos. Además es una investigación que contribuye a:

- Conocer estudios históricos sobre pedagogía, que han ayudado a distinguir aspectos del espacio intelectual que han dado sentido y dirección al sistema educativo.
- Realizar estudios evolutivos sobre la práctica pedagógica y estudios comparativos alrededor de la efectividad de la enseñanza.
- Estudiar el currículo en pro de mejorar la educación.
- Estudiar la forma de evaluación del aprendizaje.
- Conocer nuevas formas de mejorar el clima de la clase; es decir, la interacción en el salón de clase, motivar hacia los saberes y los estilos de enseñanza.

HALLAZGOS

La P.P.I generó la oportunidad de incorporar los juegos didácticos al aula de clase, los cuales facilitaron el aprendizaje y desarrollo de habilidades lingüísticas del idioma inglés, mediante actividades lúdicas 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.

Matriz de Hallazgos

Categoría temática	Actividad	Fase
Reconocer algunos verbos de forma oral a través del método TPR	Valoración del trabajo realizado durante los años lectivos de 2013 y 2014, pequeño cuestionario para conocer cuáles son las preferencias de los estudiantes de grado 3-02 para aprender inglés. (ver anexo 2)	Diagnóstico
Incentivar el aprendizaje de verbos a través de juegos en campo abierto.	Asociación de verbos en inglés con acciones, enfatizando en la comprensión de la palabra y su significado sin traducción al español, para eso fue necesario trabajar en grupos. (ver anexo 3)	Formulación del problema de investigación
Desarrollo de juegos didácticos para el aprendizaje de vocabulario básico	Con juegos de la cotidianidad de los niños (futbol, rayuela, ahorcado, sopa de letras etc.) buscamos que se comprendieran palabras del idioma inglés con lo realizado en clase. (ver anexo 4)	Desarrollo de clases a través de juegos didácticos
Determinar el nivel de aprendizaje y el dominio del idioma, de acuerdo a la aceptación y respuesta de los niños frente a los	Mediante juegos didácticos de interacción evaluamos la comprensión y aceptación del idioma en los niños.	Formulación de la propuesta

juegos didácticos establecidos.		
---------------------------------	--	--

FASE DE DIAGNOSTICO		
Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente
<p>Evidencia N° 1</p> <p>Registro N°1</p> <p>Fecha: mayo 24 de 2013</p> <p>En este primer contacto con los estudiantes de la institución educativa Villa de los Andes, indagamos su actitud frente al idioma inglés y cómo a través de otras actividades (juegos) podíamos mejorar su recepción.</p>	<p>Logro: reconocer algunos verbos en inglés de forma oral mediante el método TPR.</p>	<p>Fue necesario conocer las características del contexto para poder establecer actividades en el aula y fuera de ella, que facilitaran y motivaran el aprendizaje del idioma inglés; es por esto que desarrollamos el cuestionario, para identificar los juegos de su preferencia y poder desarrollar las dinámicas iniciales.</p>
<p>Evidencia N° 2</p> <p>Registro N°2</p> <p>Fecha: 31 mayo 2013</p> <p>El cuestionario realizado a los 11 niños y 19 niñas de grado 3-02 de la institución educativa Villa de los Andes generó los siguientes resultados: de las 19 niñas encuestadas, 10 respondieron que los juegos de su preferencia eran el basket - ball y sopas de letras, las 9 niñas restantes contestaron que disfrutaban con el</p>	<p>Logro: comprensión de verbos al suscitar un ambiente de confianza para el aprendizaje del inglés</p>	<p>La primera dificultad que se encontró fue que al brindar espacios de esparcimiento para lograr la confianza de los estudiantes, se generó desorden al pronunciar verbos en inglés, para lo cual tuvimos que adecuar reglas para no perder el objetivo de la clase. Teniendo en cuenta que este proyecto de investigación es un proceso de búsqueda, se empezó a corregir las dificultades y realizar otras actividades que permitieran una clase dinámica y participativa.</p>

<p>football; los 11 niños todos respondieron que el juego de su preferencia era el football, es por eso que decidimos iniciar nuestra clase jugando football.</p>		
<p>Evidencia N°3 Registro N°3 Fecha: 14 de junio de 2013</p> <p>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 en la clase anterior a través de sopas de letras realizadas por los propios estudiantes. Véase (anexo 4)</p>	<p>Logro: confianza al pronunciar palabras y mayor participación al preguntar los verbos trabajados en la clase anterior.</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>

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN		
Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente

<p>Evidencia N° 4</p> <p>Registro N°4</p> <p>Fecha: 4 julio 2013</p> <p>En el desarrollo de esta clase tuvimos en cuenta lo trabajado en la clase anterior y aprendizajes previos de los estudiantes sobre sustantivos. En concordancia con la teoría de aprendizaje planteada por el psicólogo educativo David Ausubel, expone que el “aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información”.</p>	<p>Logro: recuerda aprendizajes previos en este caso, sustantivos mediante dibujos realizados por los estudiantes en casa.</p> <p>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 construir una sociedad abierta, democrática y participativa.</p>	<p>Con base en los aprendizajes previos sobre sustantivos se logró que los estudiantes participaran con mayor dinamismo.</p>
--	---	--

DESARROLLO DE CLASES A TRAVÉS DE JUEGOS DIDÁCTICOS		
Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente
<p>Evidencia N° 5</p> <p>Registro N°10</p> <p>Fecha: 6 septiembre 2013</p> <p>En esta clase se intentó relacionar los verbos trabajados anteriormente con frutas, en primera instancia dinamizamos la clase con una canción, en segunda instancia, se tuvo en cuenta sus</p>	<p>Logro: los estudiantes consiguieron reconocer los nombres de las frutas en la sopa de letras.</p>	<p>Fue grato que todos los estudiantes desearan participar de la actividad, ya que a muchos les gusta jugar con una sopa de letras, además es una buena forma de evaluar lo trabajado en clase sin la tensión del examen.</p>

<p>conocimientos previos sobre las frutas y en última instancia, hicimos una sopa de letras para corroborar si los estudiantes lograban encontrar los nombres de las frutas (véase anexo 3)</p>		
<p>Evidencia N° 6 Registro N°10 Fecha: 13 septiembre 2013 En continuidad con la clase de las frutas y para lograr una mayor familiaridad con el tema, se propuso hacer una ensalada de frutas; en donde cada uno de los estudiantes traía una fruta y decía su nombre en voz alta.</p>	<p>Logro: repaso de las frutas y familiaridad con sus nombres.</p>	<p>Se pudo evidenciar que los estudiantes disfrutaban de actividades fuera de lo común en la clase, como la preparación de la ensalada de frutas (véase anexo 4).</p>

FORMULACION DE PROPUESTA		
Categoría empírica	Categoría teórica	Categoría emergente
<p>Evidencia N° 6 Registro N°10</p>	<p>Logro: análisis de dificultades mediante una evaluación escrita.</p>	<p>La evaluación es un medidor de la metodología</p>
	<p>Frutas</p> <p>Banana: _____ limón: _____</p> <p>Apple: _____ naranja: _____</p> <p>Grapes: _____ ciruela: _____</p>	

<p>Fecha: 27 septiembre 2013</p> <p>En esta sesión se hace una pequeña evaluación sobre los verbos y las frutas, para entrever si nuestra metodología está funcionando.</p> <p>La evaluación consistía en escribir en la parte de enfrente su traducción, en algunos al inglés y otros al español.</p>		<p>planteada y además es la que nos dice si los estudiantes han aprendido lo enseñado, en esta ocasión les fue muy bien a la mayoría de los estudiantes, aunque hubo inconvenientes con unos niños que aún no habían aprendido los nombres o cometían errores al escribir la traducción porque escribían como sonaba la palabra en inglés.</p>
--	--	--

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La observación

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.

Diario de campo

Es un instrumento de recolección de datos, libro de notas en el cual se registraron las palabras y en el contexto en el cual se produjeron, con el propósito de entenderlo; los registros incluyen fotografías y videos, que más adelante serán evidencias, las cuales demostraran el proceso de cambio que se efectuó en la institución educativa VILLA DE LOS ANDES ,grado tercero 2, con respecto al problema de investigación planteado y que responde a los objetivos planteados en el proyecto.

Entrevista

Es una técnica de recolección de datos que permite el diálogo entre dos o más personas: entrevistador-entrevistado, entrevistador- entrevistados; esta técnica de recolección favorece y complementa las observaciones realizadas y registradas en el diario de campo.

CONCLUSIONES

- El juego es gestor de procesos de motivación y además ayuda a potenciar la recepción de nuevos conocimientos en el aula de clase de la lengua extranjera inglés.
- Los juegos lúdico-educativos incrementan significativamente la concentración, permitiéndonos obtener mayor participación en la clase, lo cual estimula y facilita el aprendizaje de un nuevo idioma.
- El 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.

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D., Novak, J. & Hanesian, H. (1983). *Psicología cognitiva: un punto de vista cognoscitivo* (2da. Ed.). México: editorial Trillas.

Bastidas Arteaga, J. A. (1993). *Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas*. Pasto, Nariño, Colombia: JAVA ediciones.

Centro virtual cervantes. (2013). *Diccionario de términos clave de ELE*. Consultado: http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/diccio_ele/índice.htm

Dörnyei, z. (2008) *estrategias de motivación en el aula de lenguas* (1re. Ed.). Barcelona: editorial UOC.

Garcia, C., Erika, V., (2007). “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “b”, del cedit jaimé pardo leal” (trabajo de grado publicado). Universidad de la Salle. Facultad de educación. Departamento de lenguas modernas, Bogotá, D.C.

Gomes, A. Anyela, V. (2013) “juego al aula” (trabajo de grado publicado) universidad del Cauca. Facultad de ciencias naturales exactas y de la educación. Licenciatura en educación básica con énfasis en lengua castellana e inglés.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: alianza editorial, s.a.

Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and learning*. Oxford. Pergamon press.

Linaza, J. I. (1984). *Jerome Bruner: acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: alianza editorial s.a.

Ley 115 de febrero 8 de 1994, ley general de educación. (1994) consultada en: http://www.oei.es/quipu/colombia/ley_115_1994.pdf.

MEN. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. SERIE GUIAS N°22. Revolución Educativa. Colombia aprende: autor. _(s.f). Serie lineamientos curriculares idiomas extranjeros [en línea]: autor.

Sánchez, B., Gema (2008). “las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” (trabajo de grado publicado). Universidad de Alcalá. Departamento de filología. Master en enseñanza de español como lengua extranjera. Alcalá de Henares, España.

ANEXOS

Anexo 1.

Institución Educativa Villa de los Andes



Anexo 2

Universidad del Cauca
Facultad de ciencias Naturales,
exactas y de la educación
Licenciatura con énfasis en lengua
castellana e inglés
Práctica Pedagógica Investigativa

Pregunta 1.

Nombre completo: _____

Pregunta 2.

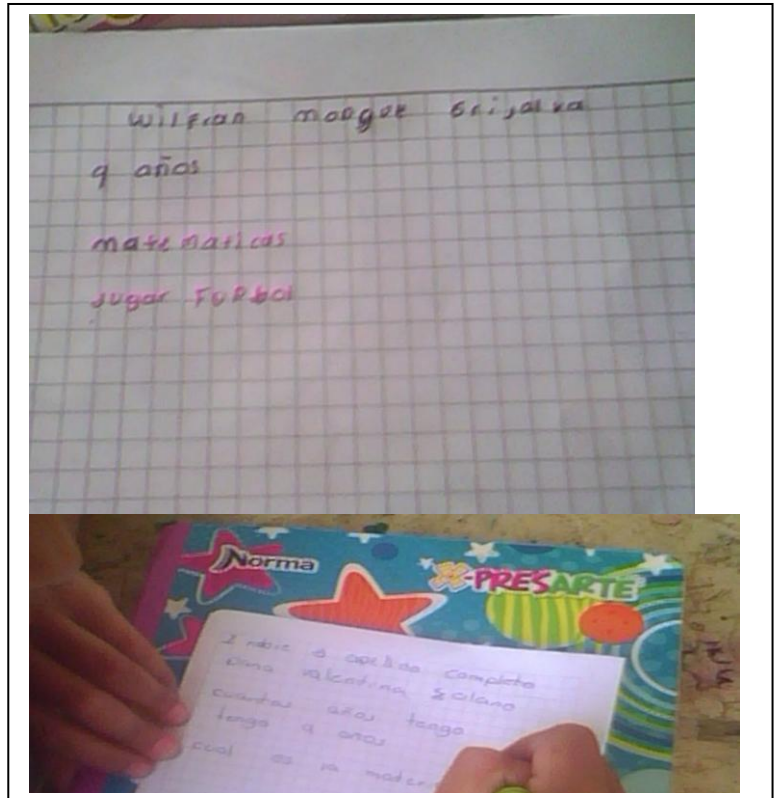
Edad: _____ -

Pregunta 3.

Materia favorita: _____

Pregunta 4.

Juego o juegos preferidos: _____



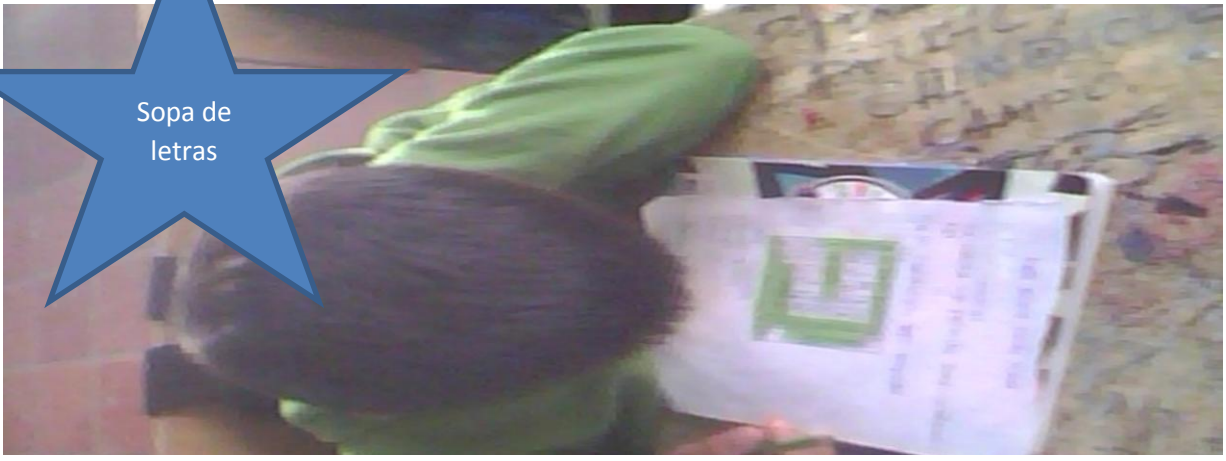
Anexo 3.

Asociando los verbos en inglés con la acción.





Sopa de
letras



Mascaras



Anexo 5

