

**APRENDAMOS INGLÉS JUGANDO
LET'S LEARN ENGLISH BY PLAYING**



**LILIANA BURBANO JIMÉNEZ
SARA ELIANA VALLEJO HURTADO
WENDY LYSET VALLEJO HURTADO**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS
POPAYÁN
2016**

**APRENDAMOS INGLÉS JUGANDO
LET'S LEARN ENGLISH BY PLAYING**

**LILIANA BURBANO JIMÉNEZ
SARA ELIANA VALLEJO HURTADO
WENDY LYSET VALLEJO HURTADO**

INFORME FINAL DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA

**ASESORA: PIEDAD GRANADOS
ESPECIALISTA EN DIDÁCTICA DEL INGLÉS**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS
POPAYÁN
2016**

NOTA DE ACEPTACIÓN

DIRECTORA: _____

Esp. Piedad Granados

Fecha de Sustentación: Popayán 25 de noviembre de 2015

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de práctica pedagógica investigativa a nuestras familias, en especial a nuestros padres y hermanos, quienes nos acompañaron pacientemente en el recorrido hacia la meta de ser maestras idóneas, comprometidas con nuestra labor.

Agradecimientos

A Dios y a la Santísima Virgen por darnos protección, provisión, visión y propósitos para enfrentar los retos con sabiduría; a nuestros padres por sus consejos, esfuerzo y apoyo incondicional en esta etapa de nuestras vidas. A la Institución Educativa Carlos Albán sede Antonio José de Sucre y a su coordinadora por acogernos en su establecimiento educativo; a los niños y niñas de grado quinto por ser partícipes activos del proceso de la Práctica Pedagógica; a la Maestra titular Aurora Jiménez Jiménez por su disponibilidad, amabilidad y carisma. A nuestra maestra asesora Piedad Cecilia Granados por su empeño y constancia para guiarnos en nuestra formación como maestras. A la Universidad del Cauca y a nuestros profesores por compartir sus vastos conocimientos y enriquecernos con su experiencia.

Contenido

| | Pág. |
|--|------|
| Introducción..... | 9 |
| 1.Tema..... | 12 |
| 2.Antecedentes..... | 13 |
| 3. Planteamiento del Problema de Investigación | 15 |
| 3.1. Descripción del Problema..... | 15 |
| 3.2. Formulación del Problema..... | 16 |
| 4. Objetivos | 17 |
| 4.1. Objetivo General..... | 17 |
| 4.2. Objetivos Específicos | 17 |
| 5. Justificación | 18 |
| 6. Marco Conceptual..... | 21 |
| 6.1. Una Mirada al Constructivismo..... | 21 |
| 6.2. Una visión hacia el aprendizaje significativo..... | 22 |
| 6.3. Categorías | 24 |
| 6.3.1. El juego. | 24 |
| 6.3.2. Enseñanza-Aprendizaje | 25 |
| 6.3.3. Motivación | 26 |
| 6.3.4. Lengua extranjera..... | 27 |
| 6.3.5. Evaluación formativa | 28 |
| 6.4. Camino a seguir..... | 30 |
| 6.4.1. Enfoque Comunicativo (ECO). | 30 |
| 6.4.2. El Método Respuesta Física Total (MRFT). | 31 |
| 6.4.3. El Método Audio Visual (MAV). | 33 |
| 7. Marco Legal | 34 |
| 8. Marco Contextual..... | 37 |
| 8.1 Departamento del Cauca..... | 37 |
| 8.2. Municipio de Timbío..... | 38 |
| 8.3. Institución Educativa Carlos Albán Sede Antonio José de Sucre | 39 |
| 9. Metodología | 42 |
| 9.1. Tipo de Investigación: Enfoque Cualitativo..... | 42 |
| 9.2. Investigación Acción (IAP)..... | 43 |
| 9.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos..... | 44 |
| 10. Hallazgos y resultados..... | 47 |
| 11. Conclusiones | 78 |
| 12. Referencias Bibliográficas..... | 79 |
| 13. Anexos..... | 81 |

Lista de tablas

| | Pág. |
|--|------|
| Tabla N°1. Relación teórico-práctica. El juego como agente central del aprendizaje. | 55 |
| Tabla N°2. Relación teórico-práctica. El juego, componente sociocultural en el proceso de aprendizaje. | 59 |
| Tabla N°3. Relación teórico-práctica. El juego fortalece el aprendizaje significativo. | 63 |
| Tabla N°4. Relación teórico-práctica. El entorno afectivo es indispensable para un mejor aprendizaje. | 67 |

Lista de gráficos

| | Pág. |
|---|------|
| Gráfico N°1. Materia favorita de los niños de grado quinto. | 48 |
| Gráfico N°2. Grado de interés por el idioma inglés. | 49 |
| Gráfico N°3. Temas que les agradan a los niños en el área de inglés. | 50 |
| Gráfico N°4. Temáticas previas. | 51 |
| Gráfico N°5. Dificultades en el área de inglés. | 52 |
| Gráfico N°6. Gusto por los juegos. | 53 |
| Gráfico N°7. El juego como una forma innovadora para aprender inglés. | 72 |
| Gráfico N°8. El juego favorece el aprendizaje del inglés. | 73 |
| Gráfico N°9. Actividad significativa según los estudiantes para el aprendizaje del inglés. | 74 |
| Gráfico N°10. Las actividades lúdicas contribuyen a mejorar el aprendizaje. | 75 |
| Gráfico N°11. Nivel de motivación de los estudiantes por aprender inglés mediante el juego. | 76 |

Introducción

El mundo está avanzando de manera vertiginosa en materia de tecnología, ciencia y conocimiento, mediante un proceso conducido y dominado por los países de occidente, llamado globalización. Dentro de este proceso mundial, el inglés se ha convertido en el idioma predominante, puesto que la sociedad actual exige día a día nuevas formas de integración universal, que trascienda las fronteras sociales, políticas y culturales, haciendo que esta lengua extranjera sea el vehículo más valioso del lenguaje, al facilitar una mayor comunicación e interacción con otros contextos.

Ahora bien, el aprendizaje de una nueva lengua, adquiere gran relevancia en el contexto actual como para el futuro, dado los constantes cambios dentro del escenario globalizador. De ahí nace la preocupación por dinamizar los procesos de aprendizaje de este idioma extranjero, que gana cada vez mayor auge en los procesos comunicativos a nivel mundial ya sea en el campo económico, profesional, tecnológico, social o educativo.

La práctica pedagógica investigativa¹ que se llevó a cabo en la Institución Educativa Carlos Albán sede Antonio José de Sucre, con los(as) estudiantes de grado quinto, pretendió identificar cómo la estrategia didáctica del juego contribuyó en el proceso de aprendizaje del inglés, buscando mediante la lúdica

¹ En adelante PPI

y la motivación despertar el interés de los niños(as) hacia una lengua extranjera, al hacer de las clases una experiencia enriquecedora y logrando un verdadero aprendizaje en ellos y con ellos.

El ejercicio pedagógico e investigativo se justificó en la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas que contribuyan en la motivación de los estudiantes hacia un idioma extranjero, y se estructuró en el marco de un paradigma de investigación cualitativa, que permite la interpretación de la realidad presente en el contexto educativo, buscando la transformación del aprendizaje.

El juego dentro del trabajo de la PPI, es la herramienta didáctica y pedagógica, que incentiva el interés de los (as) estudiantes por aprender, en un contexto educativo agradable. De igual manera, algunos autores como Piaget y Vygostky, han expuesto en sus estudios las múltiples utilidades del juego, ellos resaltan que éste además de ser un excelente medio de distensión, fortalece la socialización, la motricidad, incentiva la capacidad de dominar emociones y sobre todo potencia al máximo el aprendizaje de los niños, si se ha de considerar como agente motivador, que genere efectos positivos en ellos y en su capacidad cognitiva.

Por tanto, para el desarrollo de este trabajo fue necesario los aportes teóricos del Enfoque Comunicativo (ECO), el Método Respuesta Física Total (MRFT) y el Método Audiovisual (MAV), los cuales exponen que mediante diversas actividades lúdicas se puede alcanzar una respuesta positiva por parte de los niños (as), lo que hace que su aprendizaje sea significativo.

Análogamente, considerando las ventajas del juego como actividad libre y espontánea de los niños, la motivación continua que le genera, favorece crear un entorno pedagógico idóneo que contribuya a un verdadero aprendizaje de una lengua extranjera.

De esta forma en este trabajo se evidencia el proceso que se llevó a cabo para la construcción de la PPI, mediante el cual se orientó la enseñanza del inglés en el grado quinto de la Institución Educativa Carlos Albán, sede Antonio José de Sucre del municipio de Timbío- Cauca. Primeramente se presenta el tema central de la propuesta, así como los antecedentes a nivel internacional, nacional y local, en seguida se expone la problemática que se evidenció en el lugar de la práctica, los objetivos que muestran hacia donde se dirige y que busca lograrse con su aplicación, asimismo está la importancia de emplear la propuesta a través de la justificación. Posteriormente los marcos conceptual, legal y contextual, que sustentan la PPI y el diseño metodológico a partir del cual se encaminó el trabajo de investigación. De igual manera están los resultados, hallazgos y conclusiones de un proceso enfocado en la estrategia didáctica del juego, como agente motivador hacia el aprendizaje del inglés y finalmente los anexos que demuestran el trabajo realizado en esta institución educativa.

1. Tema

El juego como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas de grado quinto.

2. Antecedentes

Como referentes para el proyecto investigativo se tienen en cuenta algunas propuestas implementadas a nivel internacional, nacional y local.

A nivel internacional se encuentra la propuesta de Telma López Perdomo denominada “La utilización de medios audiovisuales y ayudas didácticas para el aprendizaje del idioma inglés”, en la que resalta la importancia de la implementación y uso de material didáctico en los espacios educativos, formulando la problemática ¿Cuál es el grado de utilización de los medios audiovisuales y ayudas didácticas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en estudiantes de establecimientos del sector público del ciclo de Educación Básica de la capital (Guatemala)? Por la modernidad empresarial que prevalece a nivel mundial y por la necesidad de una Educación Bilingüe, se requiere de una nueva metodología y pedagogía para que los y las estudiantes tengan las bases que se ajusten a esta realidad, considerando el inglés como idioma universal.

El proyecto de investigación nacional denominado “Propuesta lúdico-pedagógica para la enseñanza del inglés en el grado primero de Básica Primaria de la Institución Educativa Brisas de San Isidro de la Unión Peneyacaquetá, realizado por Natali Gonzáles Reina y Lenis Quinayas Olivera en el año 2011. Este proyecto constituyó un trabajo de actividades lúdicas significativas con el fin de desarrollar las habilidades comunicativas en la

lengua extranjera del inglés en los niños, a través de un proceso activador donde el eje fue el estudiante, orientado por las titulares del proyecto quienes utilizaron como soportes la normatividad educativa en cuanto los lineamientos curriculares en inglés para el grado primero, estándares de calidad, fundamentos teóricos del tema en referencia. El juego como metodología innovadora y pedagogía activa contribuyó a mejorar y fortalecer la pronunciación y la escritura en los niños y niñas, al reemplazar la metodología tradicional que prevalecía en el aula escolar.

Localmente, un valioso aporte es el proyecto realizado por Anyela Vanessa Gómez Astudillo llamado “juego al aula: ¡si juegas, te motivas; si te motivas, aprendes y si aprendes ganas!”. Esta propuesta utilizó el juego lúdico como estrategia de motivación para el aprendizaje significativo de la lengua extranjera inglés y fue llevado a cabo con los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa El Mirador de Popayán. En la práctica pedagógica la utilización de distintas actividades lúdicas, permitieron comprobar que el juego es una estrategia idónea para el aprendizaje de una lengua extranjera, al lograr despertar en los niños el interés por el inglés, además de fortalecer las normas de convivencia dentro del aula.

3. Planteamiento del Problema de Investigación

3.1. Descripción del Problema

El proceso de caracterización del contexto, con los estudiantes de grado cuarto dos (4-02), se inició en el segundo período del año 2013, con el objetivo de identificar las distintas problemáticas que se presentan en el proceso de aprendizaje en el área de inglés.

Mediante las observaciones realizadas se logró una interacción con los estudiantes dentro y fuera del aula. Con respecto a lo académico, es preciso apuntar que la metodología de la profesora, permite la integración de conocimientos para obtener un adecuado desempeño de parte de los estudiantes. No obstante, el orientar todas las áreas supone un desafío de grandes proporciones para la educadora, considerando que debe encargarse de numerosos aspectos tales como la preparación de clases, el observador del estudiante, la resolución de conflictos y la evaluación entre otros. Más aún se dificulta entonces la conducción de una clase de lengua extranjera, si se tiene en cuenta que el perfil profesional de la titular se enfatiza en la Educación Religiosa.

La pedagogía utilizada consistía en lecciones sobre determinado tema, ejercicios en clase, revisión de vocabulario aprendido, evaluaciones escritas y se hacía énfasis en la pronunciación de las palabras. Se pudo evidenciar la necesidad de implementar un mayor uso de recursos didácticos para despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Por otra parte, se

presentaban dificultades en algunos casos de niños que requerían de un refuerzo, dado que sus bases desde grados anteriores eran regulares en comparación con sus demás compañeros.

Más adelante, en el primer periodo del año 2014 los estudiantes son promovidos a grado quinto, con quienes se continuó la Práctica Pedagógica Investigativa. Teniendo en cuenta las dificultades presentadas en el proceso de aprendizaje del inglés, se inicia por determinar el juego como la estrategia didáctica para despertar la motivación y a partir de ello mejorar el rendimiento académico en el área. De ahí que la pregunta de investigación se estableciese desde la necesidad de la integración que debe hacer el maestro entre los contenidos curriculares y los intereses de sus estudiantes para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así pues, la pregunta de investigación se formula de la siguiente manera:

3.2. Formulación del Problema

¿Cómo contribuye el juego en la motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en los niños y niñas de grado 5-02 de la Institución Educativa Carlos Albán sede Antonio José de Sucre del municipio de Timbío, Cauca?

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Identificar cómo el juego contribuye en la motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas de quinto grado.

4.2. Objetivos Específicos

- Indagar sobre las dificultades de aprendizaje del inglés en los niños(as) mediante la observación directa, encuesta y aplicación de ejercicios sobre temáticas correspondientes al grado.
- Aplicar la estrategia didáctica de juego como agente motivador en el proceso de aprendizaje del inglés.
- Evaluar los progresos de aprendizaje de inglés en los niños y niñas a través de ejercicios escritos y lúdicos teniendo en cuenta el trabajo cooperativo y las facultades individuales.

5. Justificación

Aprender una lengua extranjera es esencial e indispensable dentro de un mundo globalizado, por lo tanto siendo la Escuela una de las instituciones sociales más importantes, debe mantenerse en constante actualización sobre los mecanismos de enseñanza-aprendizaje que plantea. Esta situación ha convertido principalmente al inglés, en una de las disciplinas básicas en el plan de estudios de las instituciones educativas, pero en Colombia se está dificultando que los estudiantes al graduarse y adentrarse en el mundo profesional cumplan con las expectativas idiomáticas de una sociedad que cambia continuamente.

Actualmente la enseñanza es tradicional, lo que no permite que los estudiantes tengan un proceso de aprendizaje significativo y así aprendan a comunicarse correctamente mediante la lengua extranjera. La significación que tengan los conocimientos en cualquier área del saber está en la utilidad que representen para quienes los reciben, lo que depende a la vez del uso que se les dé dentro de la comunicación, el cual obedece tanto a las didácticas utilizadas por quienes lo enseñan como a nivel personal de apropiación y sentido que tenga el habla para ellos mismos.

En Colombia, la enseñanza del inglés como lengua extranjera tiene ciertas dificultades a nivel contextual, académico y estructural que complejizan su aprendizaje. De ahí que en el marco de la pertinencia educativa y la competitividad, el Ministerio de Educación Nacional definiera en la década de

los 90's los lineamientos curriculares para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica y media, entre los que se encuentran los correspondientes al área de lengua extranjera. Más adelante, en el 2004 se adopta dentro del Programa Nacional de Bilingüismo el Marco Común Europeo de Referencia, como modelo para el establecimiento de las metas a alcanzar en esta área. Pese a todo, la cobertura del programa no ha alcanzado ciertas poblaciones del territorio nacional, es por eso que se hace viable el establecimiento de propuestas pedagógicas investigativas como alternativa a esta situación.

Ahora bien debemos tener en cuenta que en los ciclos de educación primaria y secundaria los profesores se caracterizan por una enseñanza tradicional, dentro de la cual se concibe la comunicación como un proceso unilateral en donde el maestro es el emisor y los alumnos el auditorio o receptores, lo que dificulta que se dé un intercambio de roles en el que el maestro se convierta en receptor y los alumnos pasen a ser emisores y expresen libremente sus ideas. Seguir utilizando el método tradicional no permite a los educandos desarrollar conexiones significativas con el nuevo idioma, que le hagan placentero y le otorguen la importancia que demanda.

A partir de esta situación, en la formación de maestros de lenguas extranjeras se han venido implementando nuevas didácticas más pedagógicas, en procura de proporcionarles herramientas que logren un aprendizaje significativo para ellos y los que llegarán a ser sus estudiantes; teniendo en cuenta que la complejidad en el aprendizaje del inglés radica en la didáctica

utilizada durante su enseñanza, este trabajo investigativo busca sustentar cómo una estrategia idónea facilita los procesos de aprendizaje de este idioma en los niños(as) de escuela primaria, estimulando la motivación mediante actividades didácticas.

Por lo tanto, es el juego la estrategia didáctica más apropiada para enseñar un idioma extranjero, dejando de lado la monotonía, el rol pasivo de los (as) estudiantes y la quietud del aula, para dar inicio a la realización de diferentes y variadas actividades lúdicas, donde los niños (as) tengan un papel activo y dentro en un entorno agradable, que facilite un mayor aprendizaje.

De ahí que se haya optado por esta dinámica y emotiva estrategia, para trabajar con los estudiantes de quinto grado, como un agente motivador del aprendizaje durante los procesos de apropiación de la lengua extranjera inglés.

6. Marco Conceptual

Dentro de la propuesta pedagógica investigativa, los fundamentos teóricos tienen gran relevancia, dado que contribuyen como argumentos para fortalecerla y sustentarla; de esta manera se inicia por el modelo constructivista y el aprendizaje significativo, seguido de las categorías que giran en torno a la estrategia didáctica seleccionada para el desarrollo de la PPI, y posteriormente se exponen los aportes teóricos sobre la metodología aplicada en la propuesta, teniendo en cuenta los ejes pedagógico y disciplinar.

6.1. Una Mirada al Constructivismo

El aprendizaje desde el constructivismo es considerado una actividad social, que facilita la interacción y por ende permite que el conocimiento sea procesado y construido de manera activa. Respecto a lo anterior Vigotsky citado por Ferreiro (2009) sostiene que “los procesos psíquicos superiores tienen origen en la cooperación y en la interacción social. En esos intercambios se negocian los significados y se construye una especie de acuerdo subjetivo” (p.20). De este modo compartir conocimientos contribuye a que se dé un verdadero aprendizaje, dentro de un ambiente afectuoso donde estén los estímulos necesarios para que el niño pueda aprender sin limitaciones,

teniendo en cuenta los aspectos sociales y culturales que posee, para que así pueda lograr un mejor proceso de internalización.

Según lo anterior Ferreiro (2003) en el texto Estrategias Didácticas del aprendizaje Cooperativo: El Constructivismo Social: una Nueva Forma de Enseñar y Aprender, afirma que:

El maestro es un promotor del desarrollo y, como tal, de la autonomía de los educandos. Su papel no consiste en transmitir información, hacerla repetir y evaluar su retención, sino en crear una atmósfera afectiva de respeto y tolerancia en la cual, entre todos, cada uno construye su conocimiento. (p.26).

Aquí conviene resaltar que el constructivismo desde lo social, busca que la comprensión como parte esencial del mismo, no se dé individualmente sino que necesita de forma directa o indirecta del otro para lograr un aprendizaje significativo, en el cual los conocimientos sean inacabados, dando la oportunidad para que los niños se sientan capaces de elaborar sus propias ideas, pues lo importante en este sentido es que ellos tengan la capacidad de comprender la realidad, dentro de un proceso de conocimiento activo.

6.2. Una visión hacia el aprendizaje significativo

El aprendizaje es significativo cuando el estudiante manifiesta una disposición para relacionar los conocimientos que ya posee con los nuevos en su estructura cognoscitiva, puesto que lo que está aprendiendo es lo que él ha asimilado en su estructura de conocimiento. Por otra parte, en este tipo de

aprendizaje se deja de lado lo memorístico, lo cual hace que el aprendizaje se dificulte al momento de comprender e interpretar los saberes, dado que no se encuentra un verdadero significado a los temas recibidos. Por esta razón, el aprendizaje significativo adquiere gran relevancia, puesto que integra conocimientos para poder comprenderlos y relacionarlos, teniendo en cuenta los intereses, necesidades y potencialidades de los educandos.

De acuerdo a lo anterior Martínez (2008) citando a Ausubel expone que “El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud activa y la importancia de los factores de atención y motivación. Este es un aspecto fundamental ya que si el alumno no se siente identificado y no se involucra activamente en el proceso de aprendizaje, éste no podrá ser percibido y procesado con atención activa”. (p. 248).

De este modo la disposición que tengan los estudiantes es importante para que adquieran mayor facilidad al relacionar los contenidos, ya que el aprendizaje no puede darse sino hay interés hacia éste, por esta razón las disposiciones emocionales y actitudinales son básicas por parte de los educandos y la motivación por parte del educador, para lograr un mejor ambiente de aprendizaje, donde cada conocimiento sea significativo. Según esto Ausubel citado por Martínez (2008) sostiene que “El contenido de aprendizaje es significativo para el que aprende, ya que los conocimientos nuevos pueden relacionarse sin arbitrariedad con los conocimientos previos. Esto implica una total integración y el logro de un proceso de asimilación

bidireccional". (p.245). Para esto, se debe tener en cuenta algunas variables como, la creatividad, la motivación, los conocimientos previos, los intereses de los estudiantes, y lo anterior en relación con el contexto.

Durante el desarrollo de la PPI se estableció algunas categorías, las cuales constituyeron el hilo conductor de la propuesta.

6.3. Categorías

6.3.1. El juego. Antes del siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. Más en la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total. Existe una gran cantidad de definiciones alrededor del juego, razón por la cual es imposible encontrar una única respuesta cuando se indaga acerca de éste. Por su parte, González Millán (1987) lo define como una actividad placentera con un fin en sí misma. Por otro lado, Piaget desde el desarrollo de su Teoría estructuralista a partir de estudios de la dinámica de las funciones mentales del niño, lo concibe como un material útil para el desarrollo psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. Piaget (1973) también clasifica el juego en tres tipos: de ejercicio, simbólicos y de reglas.

En cuanto a *los juegos de ejercicio*, expresa que el niño es capaz de imitar y representar un objeto el cual de esta forma se convierte en símbolo lúdico y no sólo eso sino que además lo sustituye. En la PPI se realizó juegos de roles con los (as) estudiantes, quienes se identificaron con ciertos

personajes (miembros de la familia, animales, entre otros) e incluso objetos (medios de transporte, entre otros) lo cual funcionó como medio de apropiación de los conocimientos.

Pasando al *juego simbólico*, el mismo autor asevera que “*es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora*” (1973). Piaget expresa que es una forma propia del pensamiento infantil y hace una correlación con los estados de equilibrio de adaptación al declarar que si en la representación cognitiva la asimilación desemboca en la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de lo aprendido y hasta en la propia construcción de lo que ello significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Por último, nos presenta *el juego de reglas*. Si bien los dos tipos de juego anteriores se desarrollan desde los primeros años, entre los seis y once años aparece una forma más compleja, en donde se radican reglas concretas desde el establecimiento de un pacto determinado y consensado. Para entonces se harán necesarias las destrezas previamente adquiridas, de tal modo que el sujeto las integre ya sea para lograr combinaciones sensorio-motoras (como las carreras, lanzamiento...) o intelectuales (como los juegos de mesa).

6.3.2. Enseñanza-Aprendizaje. Se plantea que enseñar y aprender son dos procesos diferentes. Delval (1997) sugiere que enseñar hace referencia a las

condiciones y acciones docentes externas al sujeto, dirigidas a provocar algún tipo de modificación en su sistema cognoscitivo o afectivo, mientras que aprender hace referencia a las modificaciones internas del individuo. De esta manera, una adecuada organización de la enseñanza no garantiza un buen aprendizaje, ya que depende, en última instancia, de los factores internos del sujeto que aprende, como su nivel cognitivo y su motivación, que condicionan el efecto favorable o no de la enseñanza.

Al contrario de esta concepción, Freire (2004) señala que el enseñar y el aprender se van dando de manera conjunta, tal que por un lado, quien enseña aprende porque reconoce un conocimiento antes aprendido y, por el otro, porque observando la manera como la curiosidad del alumno aprendiz trabaja para aprehender lo que se le está enseñando, sin lo cual no aprende, el educador se ayuda a descubrir dudas, aciertos y errores que posiblemente afecten el desarrollo de su práctica. Tomando como referente los conceptos aportados por ambos autores, se establece que la PPI se encuentra afín con el postulado Freudiano, pues se toma la enseñanza-aprendizaje como un proceso recíproco que incorpora a maestros y estudiantes. No obstante, también se tiene en cuenta a Delval, en cuanto aduce a la motivación como garante de un verdadero aprendizaje.

6.3.3. Motivación. La motivación es lo que impulsa a una persona a realizar una determinada acción para lograr una meta o un fin determinado. En el contexto escolar la motivación se ve reflejada en la voluntad y el ánimo de

aprender de los educandos y debe ser entendida como un agente determinante que permanece presente en todo el proceso de aprendizaje.

Decroly (1925) considera importante organizar el ambiente escolar para que el niño encuentre allí las motivaciones adecuadas a sus curiosidades y sugerir actividades que se adapten a cada necesidad educativa individual. En la PPI el pensamiento de Decroly cobra gran importancia puesto que se asume la motivación como eje del aprendizaje significativo, hecho que respalda la propuesta presentada. Existen dos clases de motivación descritos enseguida.

Motivación intrínseca y motivación extrínseca. La primera se refiere a la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito la tarea misma. La segunda, depende de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno, o de lo que él obtenga tangiblemente de su aprendizaje. Estas dos se mezclan continuamente y, a veces resulta imposible separarlas, ya que la autoestima juega un papel muy importante.

6.3.4. Lengua extranjera. Por definición la lengua extranjera se refiere a una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende. Se conoce como EFL, L2 o lengua meta del inglés (*target language/ object language*), es la lengua objeto de aprendizaje, ya sea formal o natural, y engloba los términos de lengua

extranjera y lengua segunda. La distinción entre una y otra se establece de manera general en virtud de la situación de aprendizaje, es decir, si esta se aprende en un país donde la lengua no es ni oficial ni autóctona, se considera 'lengua extranjera'. Por el contrario, si la lengua se aprende en un país donde coexiste como oficial o autóctona con otra u otras lenguas, se considera 'segunda lengua por su usabilidad en contexto próximo de aprendizaje.

El objetivo de enseñar inglés a los niños es que estos cuenten con una nueva herramienta que les permita comunicarse con miembros de otras comunidades y así el conocimiento del mismo les permita una mayor relación y apertura con el mundo que los rodea. De allí que se cree en los niños la necesidad de aprender inglés pero de forma divertida sin presiones ni pensar que sólo lo debe hacer como requisito para pasar el curso.

6.3.5. Evaluación formativa. De acuerdo con López (2009) ésta “hace referencia a todo proceso de evaluación cuya finalidad principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar. Es todo proceso de evaluación que sirva para que el alumnado aprenda más (y/o corrija sus errores) y para que el profesorado aprenda a trabajar mejor (a perfeccionar su práctica docente). La finalidad principal no es calificar al alumno, sino disponer de información que permita saber cómo ayudar al alumnado a mejorar y aprender más...y que sirva a su vez para que los profesores aprendamos a hacer nuestro trabajo cada vez mejor”. (p. 35).

Lo anterior permite realizar una evaluación integral de los estudiantes, no sólo teniendo en cuenta las calificaciones periódicas sino el proceso que ha tenido cada educando para su propio aprendizaje, por lo cual la evaluación formativa es primordial al estar centrada en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes que en los contenidos de la enseñanza, de manera que el proceso en el aula tenga un sentido distinto y a su vez sea significativo.

Una buena evaluación en el aula según el Ministerio de Educación Nacional es:

- Formativa, motivadora, orientadora, más que sancionatoria.
- Utiliza diferentes técnicas de evaluación para emitir juicios y valoraciones contextualizadas.
- Está centrada en la forma como el estudiante aprende, sin descuidar la calidad de lo que aprende.
- Es transparente y continua.
- Convoca de manera responsable a todas las partes en un sentido democrático.

6.4. Camino a seguir

6.4.1. Enfoque Comunicativo (ECO). Tiene por objeto de estudio el lenguaje como medio de interacción, el cual durante el desarrollo de la PPI facilita la comunicación entre los actores educativos implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior, Morrow (1981) citado por Bastidas (1993) reconoce que “la actual tendencia de la educación no sólo enfatiza el fenómeno de la enseñanza, sino también el del aprendizaje. Por lo tanto, el aprendizaje en su mayoría es una responsabilidad del estudiante” (p.167). De esta manera el ECO pretende que el educando se involucre en todas las actividades, para que así “aprenda haciendo”, dentro de un ambiente de aprendizaje que despierte su interés y motivación, donde se promueva la seguridad, confianza y el respeto a los demás.

Por otro lado, Richards y Rodgers (1986) dan a conocer la concepción teórica sobre el lenguaje del ECO a partir de cuatro características: “la lengua como sistema para la descripción de significados, la interacción y la comunicación como funciones principales de la lengua, los usos funcionales y comunicativos que reflejan la estructura de la lengua, y las categorías de significado funcional y comunicativo del discurso como unidades fundamentales de la lengua” (p.165). De este modo las actividades que requieren de la

comunicación fomentan el aprendizaje, y la lengua que es significativa para los estudiantes contribuyen en el proceso de aprendizaje.

De igual forma en la teoría de Halliday se identifican siete funciones básicas del lenguaje que son pertinentes en un acto de habla "(...) la función instrumental la cual se usa para satisfacer las necesidades materiales del niño y se le conoce como la función "Yo quiero"; la función regulatoria que usa el lenguaje para controlar el comportamiento de otros y es conocida como la función "Como yo te dije". La función interaccional, que usa el lenguaje para interaccionar con otros, (función "Tú y yo") complementa la función personal que se utiliza para expresar sentimientos y significados personales, conocida por la función "Aquí voy". El lenguaje se usa para aprender y descubrir a través de la función heurística que responde a la pregunta "Dime por qué". La dimensión imaginativa que usa el lenguaje para crear mundos se conoce como la función "Déjame pretender" y la función representacional que utiliza el lenguaje para comunicar información conocida como "Déjame decirte" (Pérez). Entonces el ECO facilita el aprendizaje, mediante la interacción y comunicación, los cuales sólo son posibles a través del uso adecuado del lenguaje.

6.4.2. El Método Respuesta Física Total (MRFT). Se originó en los Estados Unidos, su creador y principal impulsor fue James Asher. Este método 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. Su característica básica es la respuesta física a órdenes y este hecho permite a los estudiantes el movimiento continuo, aspecto que lo hace atractivo para el trabajo con niños.

El método respeta el silencio inicial de los estudiantes (período silencioso). Este período silencioso ayuda a que los estudiantes tomen confianza en sus conocimientos ya que mediante la observación y la escucha pueden asociar sonidos, acciones y significados. Cuando los estudiantes se sienten más seguros inician, generalmente de manera espontánea, el uso del lenguaje hablado y toman el lugar del profesor para impartir órdenes.

Con base en lo anterior Bastidas (1993, p.136) cita a Asher quien afirma que “la conversación dirigida a los niños está compuesta en su mayoría de órdenes que ellos en principio responden físicamente antes de producir la lengua hablada”. De este modo las actividades en clase privilegian el desarrollo de la comprensión auditiva, la adquisición de vocabulario y el habla, cuando los estudiantes escuchan constantemente las órdenes del profesor y de esta manera adquieren gran familiaridad con los sonidos del idioma que se estudia, al mismo tiempo que aumentan de manera considerable su léxico, mediante la observación de las acciones del docente.

Igualmente Bastidas tiene en cuenta las tres hipótesis formuladas por Asher, de las cuales dos están implicadas dentro de la PPI, una de éstas menciona que “existe un programa biológico innato para el aprendizaje de la lengua, el cual define una vía óptima para el desarrollo del primer y segundo

idioma”, y la otra que “el estrés (un filtro afectivo) interviene entre el acto de aprender y lo que se va a aprender, a menor estrés, mayor aprendizaje” (1993, p.145). Es decir que todo ser humano nace con la capacidad para adquirir y fortalecer destrezas y habilidades que posibiliten mejorar su nivel de aprendizaje, es este caso de una lengua extranjera. Asimismo, cuando el maestro logra un ambiente de enseñanza agradable, donde estimule a sus estudiantes a aprender a través de diferentes actividades, en las cuales ellos participen activamente, entonces el aprendizaje será espontáneo y valioso para todos.

6.4.3. El Método Audio Visual (MAV). Fue desarrollado en Francia entre 1954 y 1956, siguiendo el concepto metodológico de P. Guberina, este método tiene su énfasis en el aspecto oral, además concibe que la lengua esté constituida por sonidos, vocabulario y gramática. También tiene en cuenta las cuatro habilidades, pero se concentra en la escucha y el habla mediante diferentes actividades.

Por su parte, la imagen presenta múltiples situaciones que atraen la atención del estudiante y permite la comprensión del tema, asimismo escuchar canciones con repetición de frases contribuye a que se dé una seguridad en cuanto a la pronunciación de las palabras, y la presentación de videos educativos infantiles hace posible la asociación imagen-sonido, lo cual permite que el aprendizaje de la lengua extranjera se produzca de manera dinámica y amena.

7. Marco Legal

La práctica pedagógica investigativa retoma la Constitución Nacional en cuanto a que ésta establece que la educación es un derecho fundamental, por lo cual en el artículo 67 se entiende que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

Del mismo modo la Ley 115 de 1994 en el artículo 1, concibe la educación como un proceso de formación permanente y de concepción integral, además dentro del artículo 21 resalta la necesidad de promover la adquisición de por lo menos una lengua extranjera desde el ciclo primaria con el objeto de responder a las necesidades de multiculturalidad.

A partir de esta necesidad constitucional, el Ministerio de Educación Nacional instituye mediante el Plan Decenal de Educación (2006-2015), El programa Nacional de Bilingüismo (2004-2019), por medio de una estrategia para la competitividad mediante el fortalecimiento del inglés como lengua extranjera. El programa tiene como meta específica fortalecer la competencia comunicativa al elevar el nivel de inglés presentado por los agentes principales de la escuela (maestros y estudiantes). Como brújula para el alcance del objetivo planteado, se adopta el Marco Común Europeo de Referencia, por la solidez de su propuesta y su aplicabilidad al sector educativo.

A su vez, desde el Marco de Referencia, se establecen los Estándares Básicos de competencias en lenguas extranjeras, en el escenario de la Revolución Educativa, la cual proyecta dar respuesta a las necesidades de cobertura y calidad que requiere el país para alcanzar mejores condiciones de desarrollo social y económico y mejorar la calidad de la educación.

Los estándares de inglés constituyen una orientación fundamental para que los profesores de esta área, los directivos y los padres de familia tengan claridad sobre las competencias comunicativas que se espera que desarrollen los niños y niñas de los niveles Básico y Medio.

Los Estándares de Inglés como lengua extranjera formulados por el MEN, aluden a la competencia comunicativa desde sus tres componentes (lingüística, pragmática y sociolingüística) y se desarrollan a partir de la lectura, la escritura, los monólogos y la conversación.

Los Estándares de Competencia en Lengua Extranjera “inglés” que se lograron de acuerdo a las actividades realizadas con los estudiantes de grado quinto durante la PPI, fueron:

- Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y compañeros durante un juego o actividad.
- Utilizo diccionario como apoyo a la comprensión de textos.
- Participo en juegos y actividades siguiendo las instrucciones simples.
- Participo en juegos de búsqueda de palabras desconocidas.

- Puedo saludar de acuerdo con la hora del día, de forma natural y apropiada.
- Solicito a mi profesor y a mis compañeros que me aclaren una duda o me expliquen algo sobre lo que hablamos.

8. Marco Contextual

8.1 Departamento del Cauca

Las principales tribus indígenas que habitaron la región fueron los páez, guambianos, aviramas, toloroes, polindaras, paniquitae, coconucos, patías, bojoles, chapanchicas, sindaguas, timbas, jamundíes y cholos. El primer conquistador que reconoció el territorio fue el español Sebastián de Belalcázar en 1538, quien venía procedente del Perú en busca de "El Dorado" acompañado entre otros por los capitanes Pedro de Añazco y Juan de Ampudia.

Inicialmente recorrió el profundo valle del río Patía, luego envió a los dos capitanes mencionados a explorar el valle de Puben donde se encuentra la ciudad de Popayán, la cual fue fundada por Belalcázar en diciembre de 1536; posteriormente, reconoció las fuentes de los ríos Cauca y Magdalena y la laguna del Buey. Carlos V concedió a Belalcázar el 10 de mayo de 1540 el título de adelantado y gobernador vitalicio de Popayán cuya jurisdicción comprendía desde Pasto hasta la serranía de Abibe.



Departamento del Cauca

8.2. Municipio de Timbío

La población de Timbío fue fundada por los Capitanes españoles Don Juan de Ampudia y Pedro de Añasco orden dada por Sebastián de Belalcázar, el 1º de Noviembre de 1535, día en el cual se conmemoraba la festividad universal y cristiana de TODOS LOS SANTOS y para esta celebración se ofició la Santa Misa e igualmente al día siguiente de la descomunal batalla de Mastales en el sitio de las Cruces. Esta versión es una verdad y por lo mismo incontrovertible porque la mayor parte de las fundaciones hechas por los españoles se limitaban al sostenimiento de una lucha cruenta y desigual que iniciaban en invasiones, depredaciones y saqueos despojando a los nativos de sus pocas pertenencias y si oponían resistencia los ejecutaban. Es así como Timbío se convierte en el tercer municipio más antiguo de Colombia y el quinto en Suramérica.

El vocablo TIMBIO está formado por el monosílabo TIM de origen Quechua, que significa unión o relación y por el bisílabo BIO de origen Pubenés, que significa río o fuente, por lo tanto, Timbío: unión de dos ríos (Chambio y Timbio). Ejemplos: “Chamba de río” Chambio, “Río Plano” Pambio, “Alabado sea Jesucristo” Mawempa walasa Jesùs se responde Mawempa Walasa. ¿Qué se te ofrece? Majima u-Jukuè. “¿Cómo te llamas?” Mawe yaa sekuè. El cacique Timbío cuya descendencia llegó hasta el año 1677, tomó su nombre del lugar donde vivió.



Mapa del municipio de Timbío

8.3. Institución Educativa Carlos Albán Sede Antonio José de Sucre

Hacia el año 1949 la educadora Elodia Chaux por iniciativa propia decide crear un establecimiento de carácter privado en el Municipio de Timbío, que tenía como nombre “Escuela de párvulos Niño Jesús” y a la cual asistían los niños (as) de las familias prestantes del pueblo. La obra empezó a crecer tanto que la comunidad solicitó la colaboración de la Secretaría de Educación, que cambió la denominación del plantel por “Escuela Antonio José de Sucre” y proporciona personal docente, con lo cual la escuela pasó a ser de carácter oficial. Después de varias reformas educativas cambia nuevamente su nombre por “Centro Docente Antonio José de Sucre”, y posteriormente en el año 2004 se fusiona con el Colegio Carlos Albán, obteniendo el título de Institución Educativa.

La Institución Educativa Carlos Albán Sede Antonio José de Sucre se encuentra en el barrio Pueblo Nuevo del Municipio de Timbío, la cual busca fortalecer y dinamizar el proyecto de vida y la convivencia social a favor de los estudiantes de la comunidad, además de establecer normas de comportamiento y cortesía dentro y fuera de la institución para formar, orientar, corregir y estimular la sana convivencia y el desarrollo de las actividades escolares, así como desarrollar la formación de destrezas, habilidades y

competencias acordes con los valores, actitudes y comportamientos, que fortalezcan el Proyecto Educativo Institucional y su proyección en el ámbito local y regional.



Escudo Institucional

MISIÓN

Ofrecer a la comunidad la formación de un estudiante competente a nivel empresarial, fortaleciendo la táctica de valores como la empatía, autoestima, responsabilidad, respeto, solidaridad, la investigación promoviendo la identidad como despertando y fortaleciendo el sentido de pertenencia con nuestra institución, la religión y el estado colombiano en general a partir de las organizaciones, de alianzas, convenios, desarrollo de proyectos institucionales a partir de una visión productiva y de desarrollo.

VISIÓN

Formar estudiantes emprendedores, competentes a nivel académico y productivo fundamentado en la concepción integral de la persona en y desde el desarrollo pedagógico y tecnológico sustentado en las TIC, articulando el contexto socio cultural y económico de la región, fortaleciendo la convivencia social dinamizando el proyecto de vida que trascienda hacia la gestión y desarrollo comunitario.

9. Metodología

9.1. Tipo de Investigación: Enfoque Cualitativo

Lincoln y Denzin (1994) citados por Herrera (2008) mencionan que la investigación cualitativa es un campo interdisciplinar, transdisciplinar y en muchas ocasiones contradisciplinar. Atraviesa las humanidades, las ciencias sociales y las físicas. La investigación cualitativa es muchas cosas al mismo tiempo (p.7). El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística. Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.

Se escoge el paradigma cualitativo, ya que este se corresponde con la naturaleza del proyecto investigativo planteado, porque permite analizar con detalle cómo se da el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula de clase, y de esta manera poder comprender la realidad para encontrar la problemática central y sus causas, lo cual se puede hacer mediante el uso de algunas técnicas como la observación, videos, fotografías, diálogo con actores educativos y los diarios de campo; esto se hace con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad, para lo cual el instrumento de medida es la interacción entre los estudiantes, docente titular e investigadoras (maestras en formación).

Habría que decir también que es enriquecedor para el proyecto pedagógico investigativo, el uso de una de las técnicas de la *investigación*

cuantitativa como la encuesta, que permite medir elementos puntuales del proceso de la práctica pedagógica investigativa como la pertinencia de una estrategia didáctica, el factor motivacional para el aprendizaje y el impacto que genere la estrategia.

9.2. Investigación Acción (IAP)

Es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, que se aplica a los estudios sobre realidades humanas. Como enfoque se refiere a una orientación teórica en torno a cómo investigar y como metodología hace referencia a procedimientos específicos para llevar adelante una investigación - estudio científico diferente a la investigación tradicional. De ahí que Antonio Latorre (2007) citado por Colmenares (2011) señale que” las metas de la investigación-acción son: mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad vinculando el cambio y el conocimiento” (Pg. 5). Por lo tanto, en la IAP la acción no significa sólo actuar sino que esa acción debe conducir a un cambio social dentro de la comunidad involucrada, la cual participa activamente para mejorar en este caso los procesos de enseñanza y aprendizaje.

9.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

-La entrevista.

Se realiza una entrevista no estructurada a la maestra, con el fin de documentar datos en los que ella exprese su grado de dominio del idioma inglés, el proceso que ha venido llevando con los niños y las dificultades que ella nota, presentan sus estudiantes a la hora de aprender. Además, se tiene muy en cuenta los aportes de esta a la estrategia de las practicantes.

-La encuesta.

La encuesta es una herramienta muy útil para lograr que los estudiantes expresen sus ideas y sentires de forma directa y así también aporten a la investigación, como agentes activos inmersos en esta. La encuesta realizada aporta elementos básicos para considerar que el juego es un instrumento realmente significativo para el aprendizaje de una lengua extranjera.

-La observación.

La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. Los autores Nares, M., García, P., Alvirsu, B., & Olimón, A. (2007)

citan a Bunge, quien expresa que “la observación en cuanto es un procedimiento científico se caracteriza por ser:

Intencionada: porque coloca las metas y los objetivos que los seres humanos se proponen en relación con los hechos, para someterlos a una perspectiva teleológica. Ilustrada: porque cualquier observación para ser tal está dentro de un cuerpo de conocimientos que le permite ser tal; solo se observa desde una perspectiva teórica. Selectiva: porque necesitamos a cada paso discriminar aquello que nos interesa conocer y separarlo del cúmulo de sensaciones que nos invade a cada momento. Interpretativa: en la medida en que tratamos de describir y de explicar aquello que estamos observando. Al final de una observación científica nos dotamos de algún tipo de explicación acerca de lo que hemos captado, al colocarlo en relación con otros datos y con otros conocimientos previos.”

-La observación participante.

Marshall Y Rossman (1989) definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p.79). Las observaciones facultan al observador a describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una "fotografía escrita" de la situación en estudio (Erlandson, Harris, Skipper & Allen 1993). Demunck Y Sobo (1998) describen la observación participante como el primer método usado por los antropólogos al hacer trabajo de campo. El trabajo de campo involucra "mirada activa, una memoria cada vez mejor, entrevistas

informales, escribir notas de campo detalladas, y, tal vez lo más importante, paciencia" (Dewalt & Dewalt 2002, p.vii). La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. Provee el contexto para desarrollar directrices de muestreo y guías de entrevistas (Dewalt & Dewalt 2002). Schensul, Schensul And Lecompte (1999) definen la observación participante como "el proceso de aprendizaje a través de la exposición y el involucrarse en el día a día o las actividades de rutina de los participantes en el escenario del investigador" (p.91).

10. Hallazgos y resultados

El trabajo de PPI “Aprendamos Inglés Jugando (Let’s learn English by playing)”, se inició en Octubre de 2013 a partir de las observaciones realizadas en el contexto escolar. En la primera y segunda observación, se evidenció dos aspectos relevantes como la falta de material didáctico y la necesidad de una metodología activa que hiciera el aprendizaje más significativo. En la tercera visita se realizó una observación participante, en la que los mismos estudiantes fueron los encargados de orientar la clase, con la guía de las maestras en formación. Esto permitió tener un contacto directo con ellos y continuar indagando acerca de las dificultades existentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de inglés.

Además de las observaciones, se realizó un diálogo con la maestra titular en el que ella manifestó no sentirse segura al orientar las clases de inglés específicamente en lo que se refiere a la pronunciación, debido a que su énfasis es la educación religiosa y por ende le enseña a los niños de la misma manera en que ella aprendió, y expresó que algunas palabras se las enseñaron de manera inadecuada, igualmente enfatizó en la necesidad de implementar material didáctico en las clases.

Por último, se aplicó una prueba diagnóstica a los niños, para determinar el nivel en el que estaban en el área y así poder implementar los temas a trabajar, correlacionando temas que no habían visto en grados

anteriores con contenido nuevo del curso correspondiente, teniendo en cuenta los estándares.

En conjunto las observaciones, el diálogo con la maestra titular y la prueba diagnóstica, permitieron identificar la problemática central, que se refleja en la falta de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de esta lengua extranjera. Establecido el problema, se diseña una propuesta basada en el juego como estrategia didáctica para despertar el interés hacia el aprendizaje significativo del inglés en los niños quinto grado.

Para el desarrollo de la PPI se recopilan algunos datos respecto a los resultados de la primera encuesta que se aplicó a los estudiantes con el objetivo de indagar sobre el grado de motivación que tenían hacia el área de inglés, como se muestra en los siguientes gráficos.

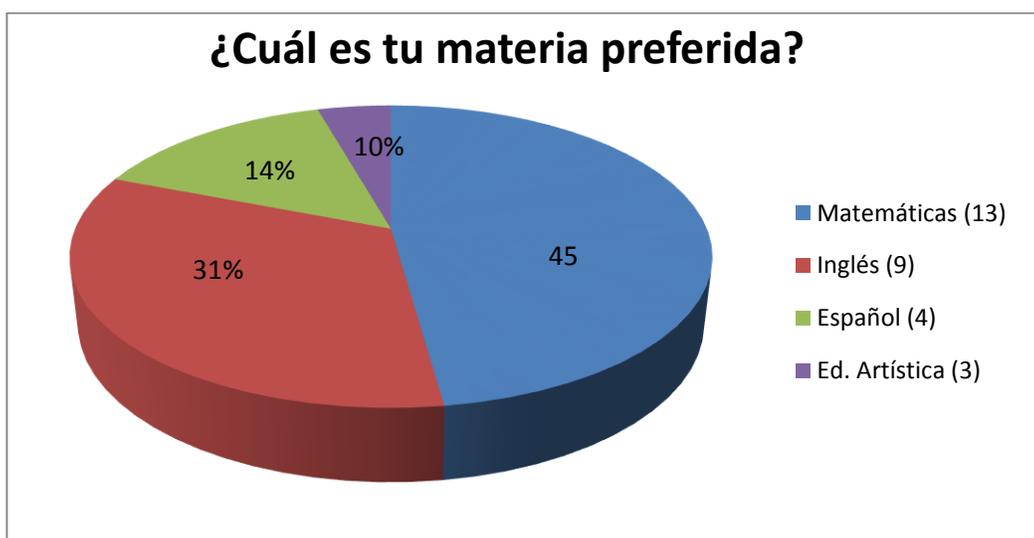


Gráfico N°1. Materia favorita de los niños de grado quinto. (Tomado de la encuesta N°1)

En el gráfico se evidencia que solo el 31% de los estudiantes tenían el inglés como materia favorita, es decir que no existía un interés hacia el área por parte de la mayoría de los educandos.

Se halló que había poca motivación para aprender esta lengua extranjera, debido al uso de una metodología tradicional, en la cual pocas veces los niños tenían la posibilidad de ser los actores activos de su propio aprendizaje, además de la falta de material didáctico que cautivara su atención y fomentará más su participación en clase.



Gráfico N°2. Grado de interés por el idioma inglés. (Tomado de la encuesta N°1)

En el gráfico anterior se muestra que si a nueve niños les gusta el área de inglés, tan solo a 3 de ellos les guste el idioma como tal. Mas mediante diálogos cortos o expresiones espontáneas de los dicentes, se constató que a ninguno de ellos le desagradaba ver la asignatura sino, que no conocían un

motivo para aprender el idioma, además de que el agrado que algunos manifestaron hacia ésta hasta el momento, se debió a que la consideraban “fácil”.

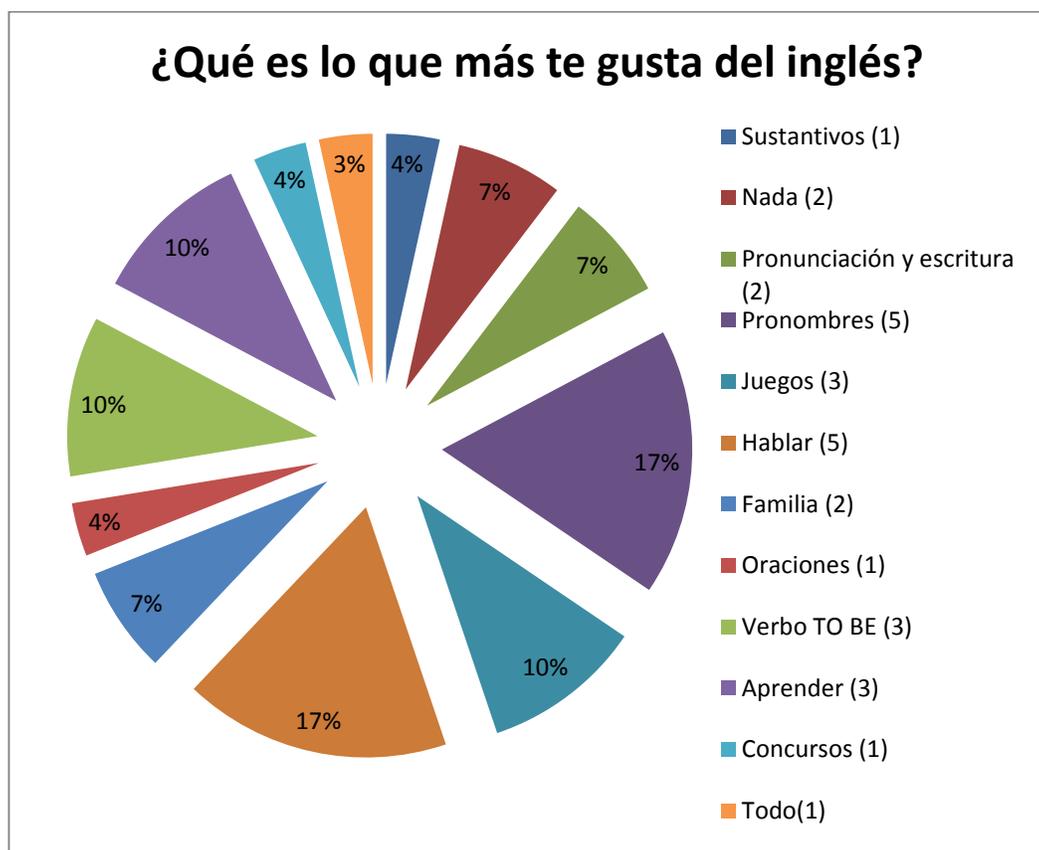


Gráfico N°3. Temas que les agradan a los niños en el área de inglés.

(Tomado de la encuesta N°1)

En este gráfico se muestra que las opiniones fueron muy variadas, aunque se puede destacar que las variables más frecuentes fueron las que tienen que ver con la habilidad oral.



Gráfico N°4. Temáticas previas. (Tomado de la encuesta N°1)

De acuerdo con lo que se muestra en la gráfica, los temas que los estudiantes más recuerdan son Los Pronombres, Verbos y contenidos los que tienen que ver con Vocabulario.

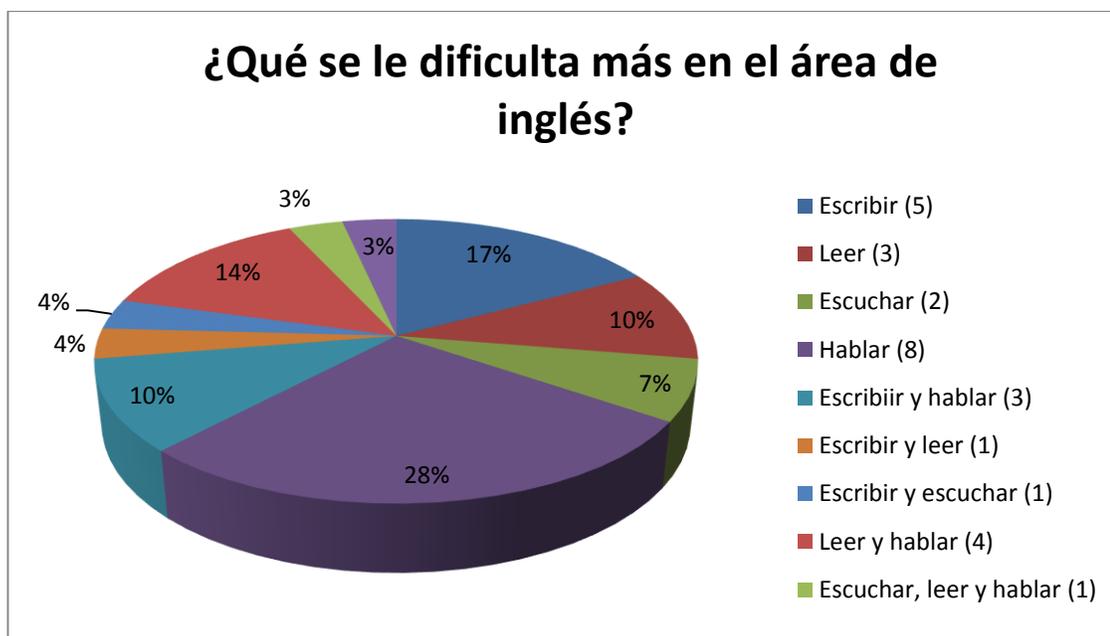


Gráfico #5. Dificultades en el área de inglés. (Tomado de la encuesta N°1)

Al analizar la tabla anterior, se da cuenta de que la habilidad del lenguaje que los estudiantes consideran que tienen mayor grado de dificultad es el habla. Probablemente, aquí entra a jugar la preparación de la maestra, la cual como se mencionó anteriormente, se enfatiza en un área de la educación muy alejada de las lenguas extranjeras.

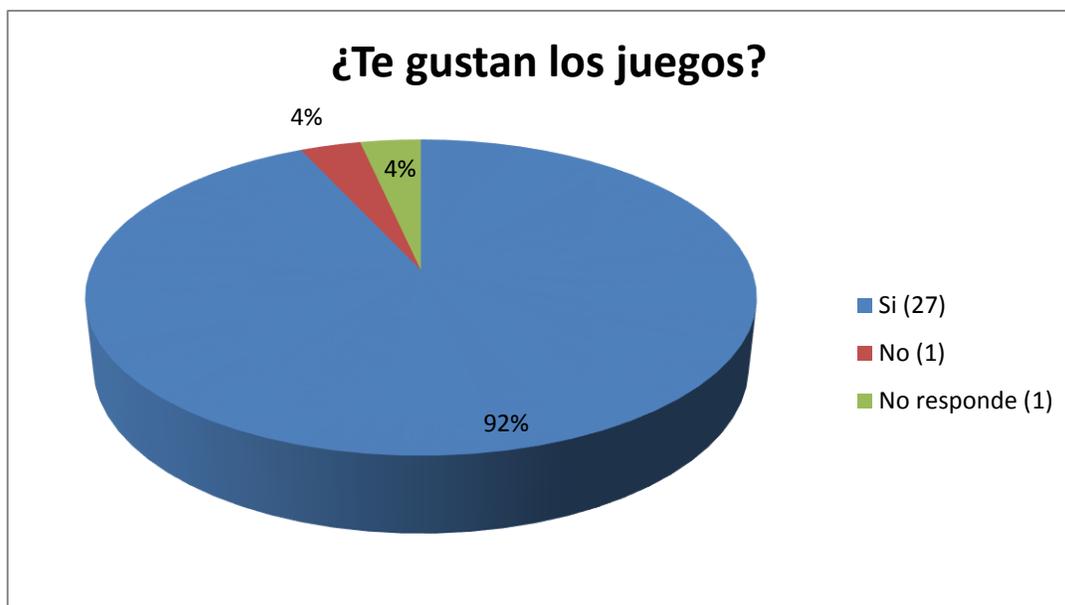


Gráfico N°6. Gusto por los juegos. (Tomado de la encuesta N°1)

Al examinar esta gráfica, se ve claramente que casi el total de los estudiantes sienten gusto por el juego. Los dos casos restantes corresponden a un estudiante que no respondió y a otro que considera el juego como una distracción o pasatiempo, como él lo manifestó en la encuesta.

La encuesta N°1 descrita anteriormente, así como las observaciones, la prueba diagnóstica y las actividades realizadas por los y las estudiantes en la primera clase como dramatizaciones, presentación de dibujos nos permitieron llevar a cabo uno de los objetivos propuestos, el cual se basaba en indagar las dificultades de aprendizaje de los niños y niñas. Entre las dificultades estaban el bajo nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas (escucha, habla, escritura, lectura) y las dificultades curriculares respecto a la intensidad horaria, la cual era muy reducida (1 hora semanal) y no permitía una mejor asimilación del idioma, puesto que en cada clase se debían retomar los temas anteriores y

no había avance en las nuevas temáticas. A partir de esto, en consenso con las directivas y docente titular se opta por duplicar la intensidad horaria, lo que facilitó un mejor desarrollo de la clase y aprovechamiento del tiempo.

El establecimiento de un nuevo horario permitió abordar el plan de acción propuesto para las clases de inglés, por lo anterior en la siguiente tabla se puede evidenciar cómo se alcanzó otro de los objetivos que consistía en la aplicación de la estrategia del juego como agente motivador en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, para lo cual se eligen ocho clases como las más significativas para los estudiantes y las maestras dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

En el primer cuadro de la tabla se encuentran las *clases*, en esta parte se especifica el tema y se realiza un pequeño resumen de cada clase, de igual manera se exponen de forma breve los elementos necesarios que los y las estudiantes deben saber cómo por ejemplo: los conocimientos previos en el área de inglés y los conocimientos básicos que han adquirido de otras materias como ciencias naturales, matemáticas, ética y valores, etc., lo anterior era esencial para que se lograra una mejor asimilación del tema y un mayor aprendizaje de la lengua extranjera.

En el segundo cuadro de puntualiza el *objetivo*, ya que cada clase tenía un objetivo particular para obtener una adecuada internalización del aprendizaje en los niños y niñas; en el tercer cuadro está la *descripción de la actividad central*, que expone detalladamente el “juego” que se realizó en cada clase y que contribuyó a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, además

se presenta en la parte inferior de cada descripción las respectivas evidencias. Y en el cuarto cuadro se encuentran los *aportes teóricos* de algunos autores, para lo cual se realizaron agrupaciones de las clases según los aportes que ellos tienen respecto al juego, el aprendizaje significativo y el papel del maestro, aquí cabe resaltar que la motivación es un factor esencial que deben poseer tanto maestros como estudiantes para una mejor interiorización de los temas y por ende del idioma.

Tabla N°1. Relación teórico-práctica. El juego como agente central del aprendizaje.

| CLASES | OBJETIVO | DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CENTRAL |
|--|--|--|
| <p>Tema: Partes de la casa (Parts of the house)</p> <p>Recordar lo aprendido sobre el tema, así como los hábitos cotidianos y las buenas costumbres, y la capacidad de asociación son</p> | <p>Reconocer las partes principales de la casa como lugar de permanencia y descanso.</p> | <p>Juego: El Rey manda (Game: Simon says)</p> <p>Se dispone el salón de clase de forma que se puedan distribuir carteles dentro de éste con los nombres de las partes de la casa. Entonces todos los estudiantes se ubican en el centro del salón y un estudiante o profesora da la orden "<i>Simon says all in the kitchen</i>", de manera que todos obedecen la orden de ir al lugar donde dice</p> |

| | | |
|---|---------------------------------------|--|
| <p>indispensables para el desarrollo de la clase.</p> | | <p>“<i>kitchen</i>”, y así con cada una de las partes de la casa.</p> <p>En este juego se requiere de la atención de los niños, ya que en ocasiones no se dirá la frase en inglés sino en español (Simón dice todos a la sala), lo cual permite determinar la capacidad que poseen para relacionan las palabras en las dos lenguas.</p>   |
| <p>Tema: Preguntas de información.</p> | <p>Hacer preguntas sencillas para</p> | <p>Juego: La pelota musical (Game: Musical Ball)</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>(Wh Questions)</p> <p>La atención y el saber escuchar son factores imprescindibles para el desarrollo de la clase, puesto que permiten fortalecer la comprensión auditiva para una mejor asimilación del tema.</p> | <p>solicitar información e identificar el vocabulario relacionado con dichas preguntas.</p> | <p>Se divide a los estudiantes en dos grupos, luego cada equipo por turnos pasa una pelota alrededor de la clase, mientras que la música suena. Una vez se detenga la música quien tenga la pelota, deberá leer una de las preguntas que están escritas en las diapositivas y dar la respectiva respuesta. Entre todos se hace la respectiva corrección de ser necesaria.</p>  <p>Grupo A</p>  <p>Grupo B</p> |
|---|---|--|

Aporte teórico
Jean Piaget



Para este autor el juego desarrolla un papel importante para los niños en la vida escolar en tanto creador de estructuras mentales, puesto que considera que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, ya que es una manera de conocerlo, aceptarlo y construirlo.

Según las clases anteriores el “juego” contribuyó a un mayor aprendizaje, ya que permitió una adecuada asimilación de los temas al involucrar actividades que

favorecieron el desarrollo psicomotor, sensorio-motor y cognitivo tanto del pensamiento lógico como del lenguaje de los niños.

De igual manera, Piaget hace referencia a los tipos de juego que él determinó como: juego funcional, de construcción, simbólico y de reglas. Este último se evidenció en las clases descritas anteriormente, primero porque este tipo de juego se da entre los 7 y 12 años, edades entre las cuales estaban los niños de grado quinto. Segundo, porque permitió la socialización, la competitividad y la interacción; tercero posibilitó la comunicación, el desarrollo de la memoria comprensiva y la capacidad de razonamiento, y finalmente, porque favoreció el establecimiento de estrategias y el trabajo en equipo

| | |
|--|---|
| | teniendo en cuenta las facultades individuales. Los anteriores fueron factores importantes dentro del juego como eje central de su aprendizaje. |
|--|---|

Tabla N°2. Relación teórico-práctica. El juego, componente sociocultural en el proceso de aprendizaje.

| CLASES | OBJETIVO | DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD CENTRAL |
|--|---|---|
| <p>Tema: Alimentos (Foods).</p> <p>La amistad, el compañerismo y la solidaridad son valores primordiales para el establecimiento de un ambiente sano y de buena convivencia. A partir de esta clase se hizo una correlación entre el área de ética y valores y el área de</p> | <p>Identificar los nombres de algunos alimentos y dulces.</p> | <p>Salida de campo -“compartir”</p> <p>A partir de la salida con los estudiantes se realiza un “Compartir” entre todos, de tal manera que cuando se hace el compartir con ellos se les va enseñando el nombre de los alimentos, dulces y bebidas que se han llevado.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>inglés.</p> | |  |
| <p>Tema: : Frutas (Fruits)</p> <p>Los saberes previos acerca de preparaciones típicas de la región,</p> | <p>Reconocer los nombres de las frutas en inglés.</p> | <p>Dinámica: Salpicón – Splash</p> <p>Las maestras procederán a preparar el salpicón con la ayuda de los niños y las frutas previamente lavadas se empezará a picar fruta por</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>aportan en gran medida al sentido de pertenencia y llevarlos al aula resulta una experiencia grata para quienes hacen parte de ella.</p> | | <p>fruta .Mientras se van picando las frutas la maestra dirá su nombre en inglés y los alumnos van repitiendo su nombre varias veces.</p>   |
| <p>Aporte teórico Lev Vygotsky</p> | <p>Este autor considera el juego como un instrumento y recurso socio-cultural que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental de los niños, al dar importancia a las funciones como la atención y la memoria. Igualmente, destaca el valor de la cultura y el contexto social en el proceso de aprendizaje para lograr una proceso de</p> | |

| | |
|---|---|
|  | <p>internalización de cada estudiante.</p> <p>A diferencia de otras posiciones, como la de Gestalt o Piaget, Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se inducen en la interacción social.</p> <p>Además, señala que el desarrollo intelectual de una persona no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa. Para él, desarrollo cognitivo se da primero en el plano social y después en el nivel individual.</p> <p>Teniendo como referente los postulados de este psicólogo tan importante en el ámbito de la pedagogía, la interacción y comunicación fueron una constante en el aula. En su mayoría las actividades se realizaron de forma grupal con el objetivo de que la socialización activa permitiera que los discentes elaboraran conceptos conjuntamente para luego interiorizar las nuevas estructuras individualmente.</p> |
|---|---|

Tabla N°3. . Relación teórico-práctica. El juego fortalece el aprendizaje significativo.

| CLASES | OBJETIVO | DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD CENTRAL |
|--|--|---|
| <p>Tema: Pirámide de alimentos (Food Pyramid)</p> <p>Los conocimientos previos sobre el tema en el área de inglés y de la pirámide de alimentos en ciencias naturales son precisos para una mejor apropiación de la temática.</p> | <p>Identificar los nombres de los alimentos en la pirámide de alimentos.</p> | <p>Juego: Dominó de alimentos (Game: Food Domino)</p> <p>Se divide al grupo en dos equipos, después se le entrega a cada uno de los integrantes una ficha de dominó, al azar se escoge el equipo que empieza el juego, colocando la primera ficha sobre el suelo en el centro del salón, ya que los y las estudiantes estarán ubicados en círculo. Después de que el primer estudiante ha colocado la ficha, continua un integrante del equipo contrario, quien tenga en su ficha la imagen o palabra que corresponda a la ficha que está sobre el suelo, sino la tiene cederá turno al otro equipo. El grupo que coloque todas sus fichas ganará la partida o el que coloqué la última ficha cuando</p> |

el juego se cierre con pocas fichas, obtendrá puntuación.

En la ficha de domino está la imagen de un alimento o bebida con una palabra diferente al dibujo, por lo cual los estudiantes deben prestar atención tanto a la imagen como a la palabra que está en el suelo y la que ellos tienen.



| | | |
|---|--|--|
| <p>Tema: Lugares de mi ciudad (Places of my city)</p> <p>El contexto en el que vive, es importante para un niño. Es por eso que al aprender, se hace más motivador que los conocimientos que recibe estén relacionados con lugares y objetos reales que conoce en la primera lengua.</p> | <p>Reconocer los nombres en inglés de las entidades de mi ciudad, a través de una caminata y un juego denominado “escalera”.</p> | <p>Juego: Escalera (Game: Ladders)</p> <p>La clase de los lugares de la ciudad tuvo como actividad central una escalera llena de obstáculos que los niños debían superar para llegar al final de la pista. Dichos obstáculos consistían en retroceder, avanzar, subir o bajar.</p> <p>El salón se divide en dos equipos y en cada oportunidad un participante nuevo tiene el turno de jugar. Con ayuda de un dado y algo de suerte, los estudiantes avanzan por las casillas, que contienen imágenes de las partes de la ciudad, las cuales deben ser pronunciadas correctamente, dado el caso en que el dado señale el número de pasos que corresponde a la casilla. Finalmente, el primer equipo que llegue a la meta se coronará como el gran ganador.</p> |
|---|--|--|

| | | |
|---|---|--|
| | |  |
| <p>Aporte teórico David Ausubel</p>  | <p>Para Ausubel, el verdadero aprendizaje debe ser un aprendizaje significativo, es decir que tenga elevada importancia para el aprendiz. Éste se produce cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsuntor") pre existente en la estructura cognitiva.</p> <p>La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas últimas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera sustancial y no arbitraria, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los conocimientos previos o subsuntores y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.</p> <p>Por todo lo anterior, para el desarrollo de la práctica se</p> | |

| | |
|--|--|
| | utilizó estrategias que permitieran que los educandos relacionasen lo que ya sabían con los nuevos temas, que a su vez correspondían con el vocabulario que ellos normalmente usaban en español. |
|--|--|

Tabla N°4. . Relación teórico-práctica. El entorno afectivo es indispensable para un mejor aprendizaje.

| CLASES | OBJETIVO | DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD CENTRAL |
|--|--|---|
| <p>Tema: Preguntas interrogativas (What, who, when, where).</p> <p>-When is your birthday?</p> <p>Conocer aspectos importantes de la vida de los demás y compartir momentos</p> | <p>Realizar un pequeño diálogo en parejas con las preguntas de información.</p> <p>Identificar la fecha de cumpleaños en inglés.</p> | <p>Dinámica: Fiesta de cumpleaños (Birthday Party)</p> <p>En esta clase, se aprende a hacer uso de los conocimientos previos, para responder preguntas de información, principalmente When is your birthday? (¿Cuándo es tu cumpleaños?)</p> <p>Los estudiantes se agrupan en parejas seleccionadas al azar, con el fin de que conozcan la fecha de cumpleaños de su correspondiente compañero. Las conversaciones se entablan en la lengua extranjera, y una vez todos conozcan la información del otro se pasa a revelar</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>especiales, afianza el vínculo afectivo, pues simboliza el interés que se tiene en ellos y el nivel de aprecio que se les guarda.</p> | | <p>el trasfondo del tema del día, que se trata de generar integración y compañerismo a través de una pequeña fiesta en que se celebra el cumpleaños de todos y se hace un brindis en honor a la amistad.</p>   |
| <p>Tema: Medios de transporte (Means of transport) El uso de</p> | <p>Identificar lugares y medios de transporte de mi ciudad y traducción a la lengua extranjera inglés.</p> | <p>Juego: La Ruleta (Game: The Roulette) Al ser un juego conocido por los niños, la ruleta se hace llamativa y por tanto significativa para ellos. Para el desarrollo de la clase de los</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>material didáctico permite despertar el interés hacia la clase, pues las manualidades y juegos divertidos le transmiten al estudiante la idea de que sus maestras se preocupen por su aprendizaje.</p> | | <p>medios de transporte, se comienza como usualmente se hace, induciendo a los estudiantes a descifrar el tema del día, con preguntas sugestivas como ¿Cómo llegaste esta mañana a la escuela? o ¿Además de caminar, qué hacemos las personas para ir de un lado a otro?, de modo que ellos responderán y concluirán qué se aprenderá. Una vez se llegue a establecer los diferentes medios de transporte usados en la ciudad en donde viven, se escriben en el tablero y al lado su significado en inglés. Más tarde, cuando se interiorice el tema, se toma la ruleta, juego que consiste en que cada niño debe hacer girar el disco gigante, el cual se detendrá en determinado momento y la flecha que está ubicada en el centro, señala cuál de las imágenes ubicadas alrededor del disco debe ser pronunciada en inglés</p> |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|--|
| | |   |
| <p>Aporte teórico Ramón Ferreiro</p> | <p>Como dice Ferreiro, el maestro es un promotor del desarrollo y, como tal, de la autonomía de los educandos. Su papel no consiste en transmitir información, hacerla repetir y evaluar su retención, sino en crear una atmósfera afectiva de respeto y tolerancia en la cual, entre todos, cada uno construye su conocimiento.</p> <p>De ahí que se haga importante la presencia de un Constructivismo social, mediante el cual el docente asuma que es un “ser con otros” y que la unión da los resultados que el individualismo nunca alcanzará.</p> <p>Es entonces, cuando existen buenas relaciones, que los conocimientos e ideas se complementan, de modo que conducen a un aprendizaje significativo. Para éste pedagogo, los espacios de integración comunicativa son claves en la</p> | |

| | |
|---|---|
|  | <p>generación de un ambiente propicio de calma y armonía donde lo más importante al final sea el conocimiento propio que se genere a partir de la construcción colectiva.</p> <p>A partir de los aportes de Ferreiro, las clases siempre tuvieron presente la buena actitud y la empatía de maestras hacia estudiantes y se trabajó implícita y explícitamente valores y hábitos que propician una buena convivencia.</p> |
|---|---|

En las tablas anteriores se explicita la relación teórico-práctica entre los aportes de diferentes autores y las clases orientadas a los niños y niñas de grado quinto. Así como lo decía Einstein: “no hay nada más práctico que una buena teoría”.

La práctica pedagógica se concluye con una segunda encuesta realizada los días 24 de abril y 15 de mayo de 2015 a los estudiantes, quienes ya habían sido promovidos a grado sexto. Esta encuesta tenía como objetivo indagar sobre el impacto que generó la estrategia didáctica del “juego”, en la motivación de los niños hacia el área del inglés, de esta forma se recogen los datos de los resultados de la segunda encuesta, como se muestra en los siguientes gráficos:

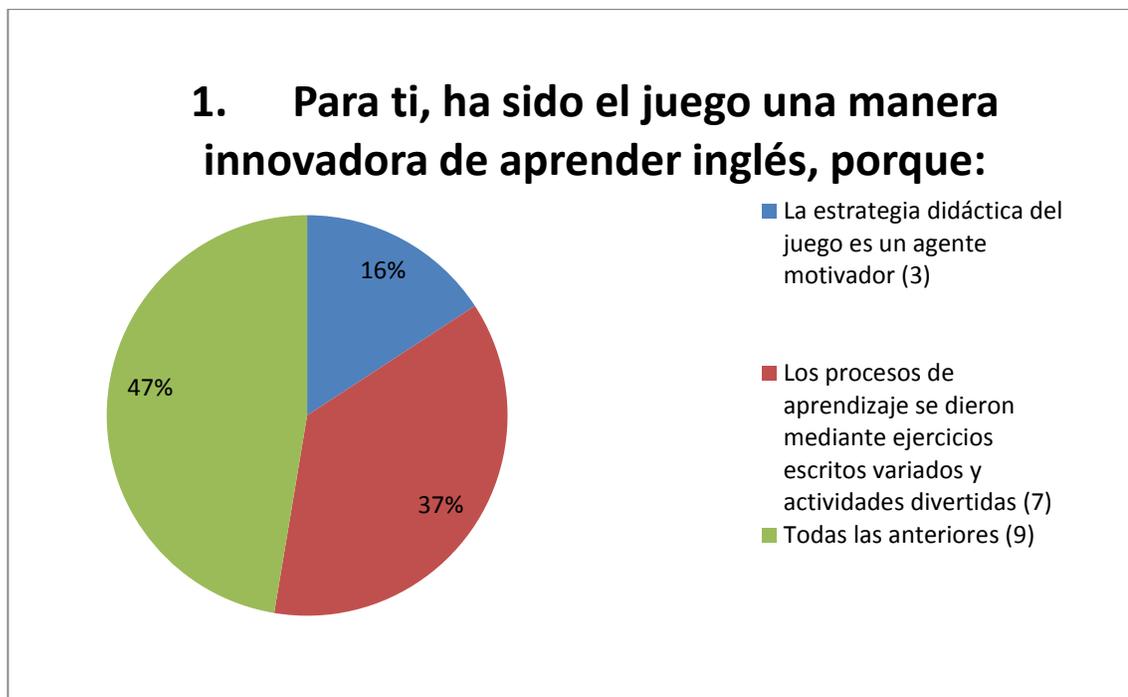


Gráfico N°7. El juego como una forma innovadora para aprender inglés.

(Tomado de la encuesta N°2)

Se evidencia en el gráfico que el 47% de los estudiantes consideraron que el juego es un medio de motivación importante, pues permitió que los procesos de aprendizaje se desarrollaran más fácilmente a partir de actividades lúdicas y variadas, las cuales facilitaron la valoración de su propio aprendizaje y a la vez contribuyeron a fortalecer las cuatro habilidades comunicativas (habla, escucha, lectura y escritura), así como favorecer el intercambio de conocimientos entre maestra-estudiante y estudiante-estudiante, mediante los diferentes juegos realizados en el aula.

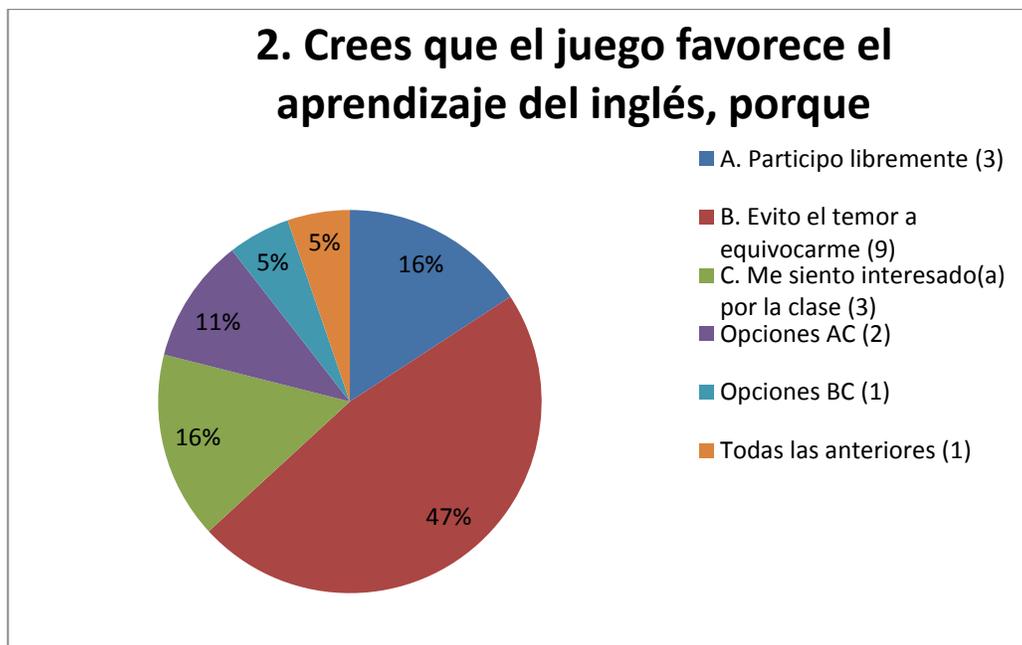


Gráfico N°8. El juego favorece el aprendizaje del inglés. (Tomado de la encuesta N°2)

Según el gráfico el 47% de los niños manifestó que el juego favorece su aprendizaje del idioma inglés, puesto que el evitar el miedo a equivocarse logró que ellos se sintieran parte activa del proceso del aprendizaje al poder interactuar con más confianza y facilidad en cada una de las actividades propuestas, ya que participaban de manera espontánea en el desarrollo de la clase, aportaban ideas, hacían preguntas, e incluso hacían sugerencias; lo cual permitió que se fortaleciera la enseñanza y el aprendizaje.

3. ¿Cuál de las siguientes actividades consideras que fue la más significativa en el aprendizaje del inglés?

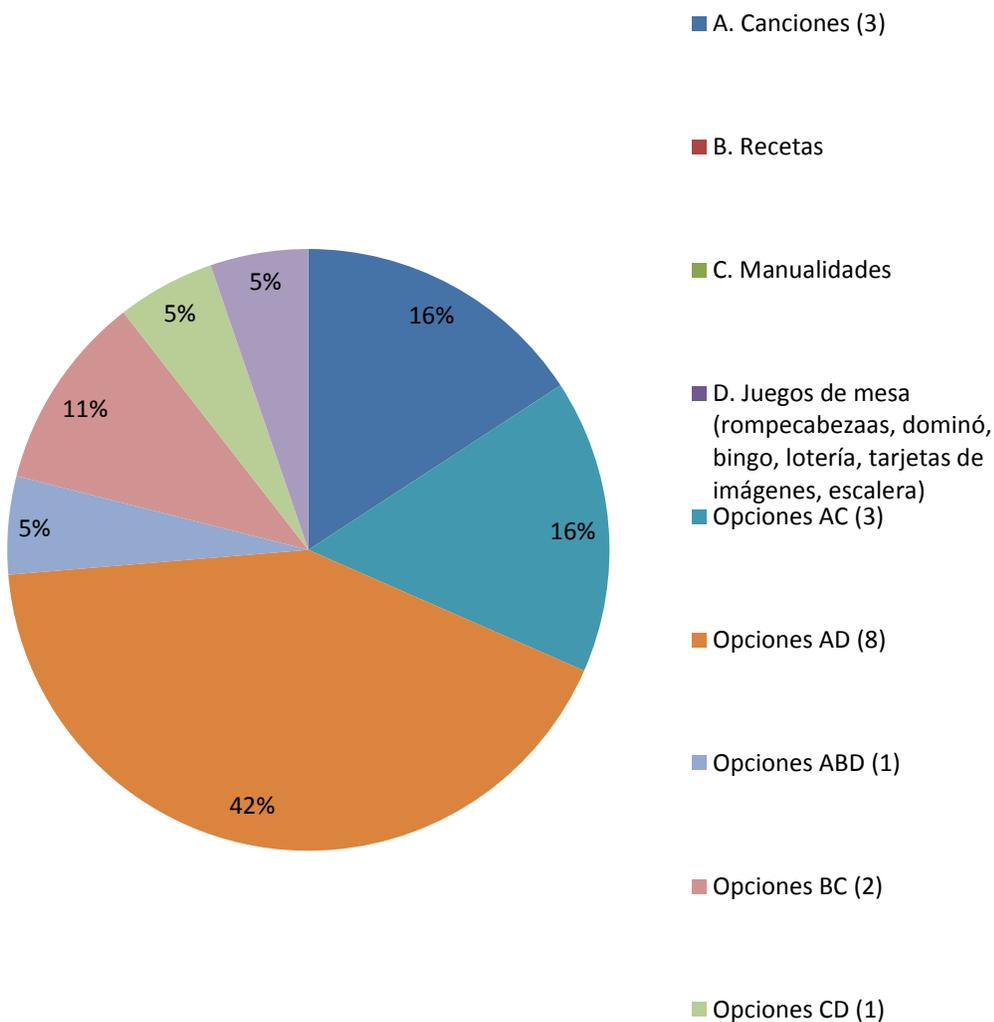


Gráfico N°9. Actividad significativa según los estudiantes para el aprendizaje del inglés. (Tomado de la encuesta N°2)

En el gráfico se muestra que el 42% de los estudiantes consideraron que los juegos y las canciones fueron las actividades más significativas para el aprendizaje del inglés; dado que las actividades lúdicas eran variadas y entretenidas, las cuales les permitió estar más atentos, dinámicos y espontáneos al momento de participar en éstas, asimismo los juegos y las canciones lograron fortalecer aún más los valores de compañerismo, respeto, paciencia, tolerancia y trabajo en equipo.

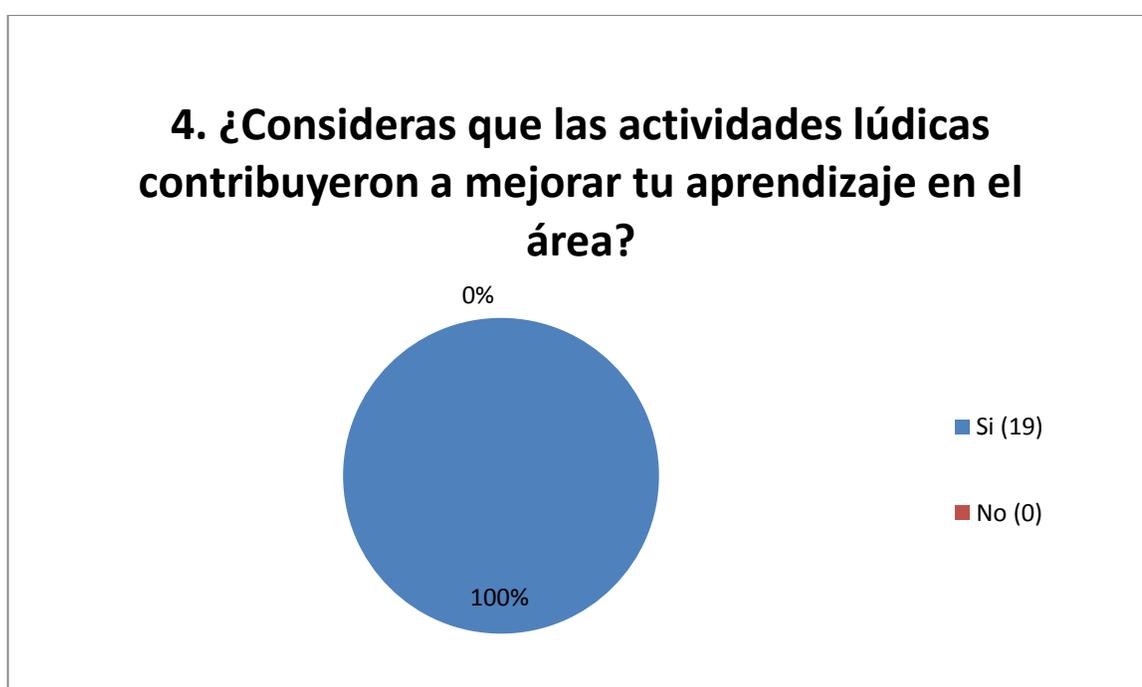


Gráfico N°10. Las actividades lúdicas contribuyen a mejorar el aprendizaje. (Tomado de la encuesta N°2)

De acuerdo con el gráfico el 100% de los estudiantes encuestados consideraron que las actividades lúdicas son muy importantes para mejorar el aprendizaje del inglés, dado que cada actividad oral o escrita era diferente y coherente con los temas de cada clase. La versatilidad de las actividades

permitió que los niños se motivaran a aprender esta lengua extranjera; de tal forma que antes de iniciar la clase los niños preguntaban de manera muy inquieta de qué se iba a tratar el juego y por ende el tema.

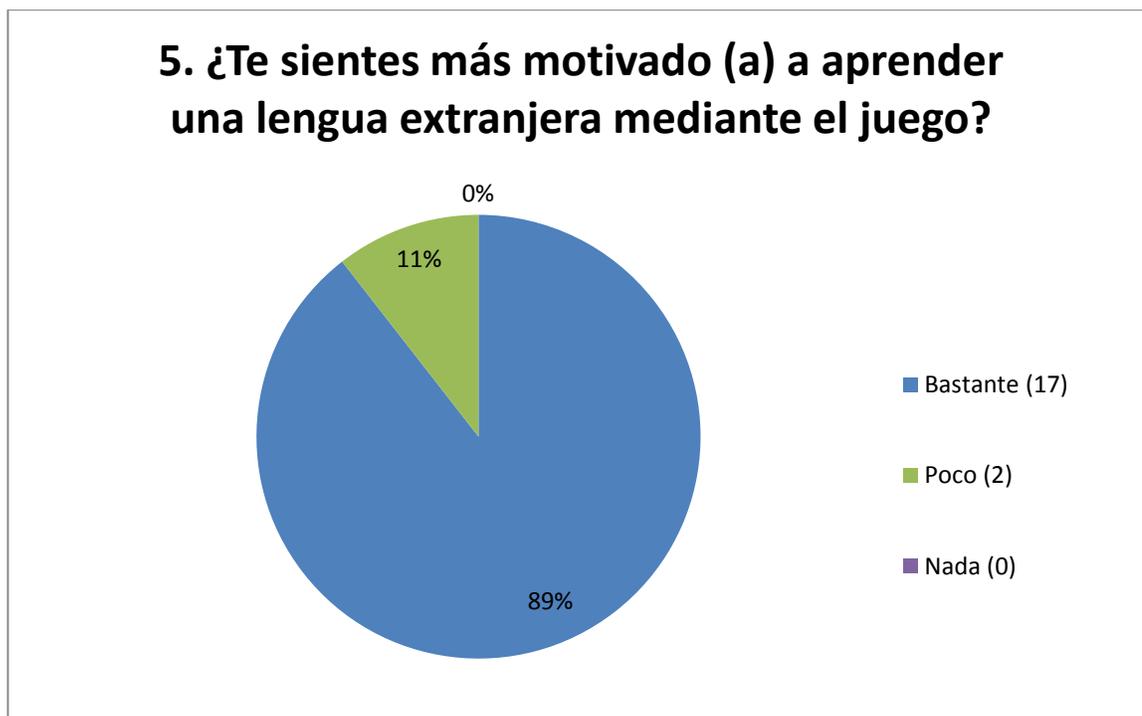


Gráfico N°11. Nivel de motivación de los estudiantes por aprender inglés mediante el juego. (Tomado de la encuesta N°2)

Según el gráfico el 89% de los estudiantes expresaron que se sentían más motivados al aprender el idioma con juegos que con una clase tradicional, ya que les permitió interactuar con más facilidad mediante diversas actividades en un espacio dinámico y ameno.

De esta manera, esta última encuesta demuestra que la implementación de la estrategia didáctica del juego insidió positivamente en la motivación de los niños y niñas hacia el aprendizaje del inglés, puesto que los juegos

fortalecieron los procesos de enseñanza y aprendizaje al permitir desarrollar actividades que producían entretenimiento y diversión, lo cual motivaba a los y las estudiantes a expresarse y participar libremente de los procesos educativos.

11. Conclusiones

- El juego despierta el interés de los niños a través de las actividades lúdicas, las cuales favorecen su desarrollo cognitivo, psicomotor y emocional, factores que intervienen en el logro de un aprendizaje significativo.
- Establecer una buena relación no solo dentro del aula de clase sino fuera de ella, es decir con la comunidad educativa en general, incluyendo a los padres de familia es fundamental para la generación de un ambiente agradable para el aprendizaje.
- El contexto sociocultural de los educandos influye de manera significativa en el adecuado proceso de internalización de los conocimientos.
- El juego fortalece las habilidades comunicativas en el área de inglés, ya que al jugar los niños no solo ponen en práctica sus conocimientos previos, sino que al poder repetirlos pueden lograr el aprendizaje requerido sin que les produzca aburrimiento o apatía.

12. Referencias Bibliográficas

- Bastidas, J. (1993). *Opciones Metodológicas para la Enseñanza de Idiomas*. Pasto, Nariño, Colombia: Jaba.
- Colmenares, A. (2011). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación. [en línea]. 30 de Junio de 2012, No. 1, 102-115. [Fecha de consulta: 8 de Junio de 2015]. Disponible en file:///C:/Users/pc%20hp/Downloads/Dialnet-InvestigacionaccionParticipativa-4054232.pdf
- Decroly (1925). *Hacia La Escuela Renovada*. Madrid: La Lectura.
- Delval, J. (1997). *Tesis sobre el constructivismo. La construcción del conocimiento escolar*. Barcelona: Paidós.
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de La Autonomía*. Sao Paulo: Paz e Terra SA.
- Ferreiro Gravié, R. (2003). *Estrategias Didácticas del aprendizaje Cooperativo: El Constructivismo Social: una Nueva Forma de Enseñar y Aprender*. México: Trillas.
- González, C. (1987). *Juegos y Educación Física*. Alambra: Madrid.
- Herrera, J. (2008). *La Investigación Cualitativa*. Mayo de 2012. . [Fecha de consulta: 8 de Junio de 2015]. Disponible en <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

- López. P.V. (2009). *Evaluación formativa y compartida en Educación superior: Propuestas, técnicas, instrumentos y técnicas*. España: Narcea, S.A. de Ediciones
- Martínez. J.M. (2008). *El arte de aprender y de enseñar: Manual para docente*. Bolivia: La Hoguera. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=jHbMicqxlwC&pg=PA243&dq=aprendizaje+significativo+david+ausubel&hl=es&sa=X&ved=0CBoQ6AewAGoVChMI1NTv0e6FyAlVitceCh3cFAnK#v=onepage&q=aprendizaje%20significativo%20david%20ausubel&f=false>
- Nares, M., García, P., Alvirsu, B., & Olimón, A. (2007). *Las Relaciones Humanas en la Universidad y el Impacto en la calidad Educativa: Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. Publicación #1 Enero-Junio 2014. [Fecha de consulta: 8 de Junio de 2015]. Disponible en <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/viewFile/62/110>
- Pérez, R. (2009). *El Constructivismo en los Espacios Educativos*. Recuperado de http://www.ceducar.info/coleccion_formation/volumen5.pdf
- Pérez, M. *Conceptualización De La Naturaleza Del Enfoque Comunicativo*. (Tesis). Recinto de Ponce Universidad Interamericana. Puerto Rico. Recuperado de <http://ponce.inter.edu/cai/tesis/mperez/cap4.html>
- Piaget, J. (1973). *Memory and Intelligence*. New York: Basic Books.

13. Anexos

Anexo 1. Encuestas.

1.1. Encuesta N°1.

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS
VII SEMESTRE
ENCUESTA N°1

Fecha: _____

Nombre: _____

Objetivo: Indagar sobre la motivación que tienen los niños del grado 5^{o2} de la sede Carlos Albán Antonio José de sucre hacia el inglés.

1. ¿Cuál es tu materia preferida? ¿Por qué?

2. ¿Te gusta el inglés?

Si No ¿Por qué?

3. ¿Qué es lo que más te gusta del inglés?

4. ¿Qué temas recuerdas de la asignatura de inglés?

5. ¿Estudias lo aprendido en la clase de inglés en la casa?

Si No

6. ¿Alguien te ayuda a estudiar inglés o hacer las tareas de la clase de inglés en la casa?

Si No ¿Quién?

7. ¿Que se te dificulta más en las clases de inglés?

Escribir Leer

Escuchar Hablar

8. ¿Cómo te gustaría las clases de inglés?

9. ¿Qué temas te gustaría aprender en las clases de inglés?

10. ¿Te gustan los juegos?

Si No ¿Por qué?

1.2. Encuesta N°2

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS
IX SEMESTRE
ENCUESTA N°2

Fecha: _____

Nombre: _____

OBJETIVO: Indagar sobre el impacto que generó la estrategia didáctica del “juego”, en la motivación de los niños (as) hacia el área de inglés.

1. Para ti, ha sido el juego una manera innovadora de aprender inglés, porque:

- La estrategia didáctica del juego es un agente motivador.

- Los procesos de aprendizaje se dieron mediante ejercicios escritos variados y actividades divertidas.

2. Crees que el juego favorece el aprendizaje de inglés, porque:

- Participo libremente.

- Evito el temor a equivocarme.
- Me siento interesado (a) por la clase.
- Ninguna de las anteriores.

3. ¿Cuál de las siguientes actividades consideras fue más significativa en el aprendizaje del inglés?

- Canciones.
- Recetas.
- Manualidades.

- Juegos de mesa (rompecabezas, dominó, bingo, lotería, tarjetas de Imágenes, escalera).
- Otros.

¿Cuáles?

4. ¿Consideras que las actividades lúdicas contribuyeron a mejorar tu aprendizaje en el área?

Si No ¿Por qué?

5. ¿Te sientes más motivado (a) a aprender una lengua extranjera mediante el juego?

Bastante

Poco

Nada

Anexo 2. Prueba diagnóstica.

PRESENT SIMPLE

Name: _____

Date: _____

Los verbos requieren una “S” al final en la tercera persona singular.

SUJETO + VERBO(s) + COMPLEMENTO

I/YOU/WE/THEY WORK (trabajar) in an office.

HE/SHE/IT HAS (tener) brown hair.

Los verbos que terminan en SS, SH, CH, X, O, requieren “ES” en la tercera persona singular.

- Kisses (besar), does (hacer), watches (mirar), goes (ir).

Para los verbos que terminan en consonante + -Y, cambie la “Y” por “IES”:

- Carry/carries (llevar), try/tries (intentar), copy/copies (copiar).

1. Complete the sentences with the verbs in brackets. Use the Present Simple. Complete las oraciones con los verbos entre paréntesis. Use el presente simple.

1. Liz _____ (live) in Timbio.
2. They _____ (go) to the cinema every Friday.
3. He _____ (play) tennis every morning.
4. My dog _____ (jump) in the park.
5. Henry _____ (speak) English.
6. She _____ (work) in an office.
7. Robert _____ (understand) the homework.

2. Choose the correct pronoun. Elija el pronombre correcto.

1. Jane likes football and “they / she” loves basketball.
2. “He / you” jumps in the park.
3. “I / she” eat a sandwich.

3. Choose the correct words. Elija las palabras correctas.

1. I “eat / eats” spaghetti for dinner.
2. Diana “like / likes” her house.
3. We “speak / speaks” English.
4. My parents “go / goes” to the park on Sundays.

Anexo 3. Evidencia fotográfica.

3.1. Exterior de la Institución donde se realizó la práctica.



Institución Educativa Carlos Albán Sede Antonio José De Sucre

3.2. Distribución de la planta física.



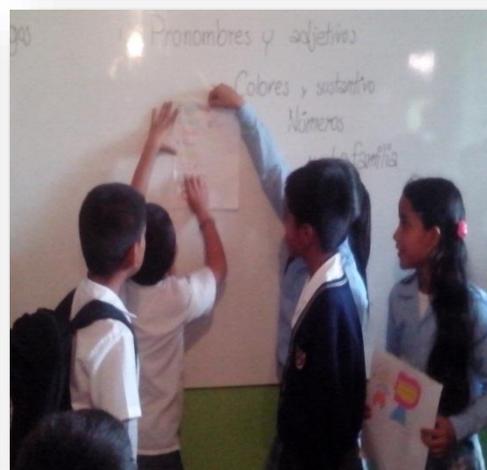
3.3. Estudiantes del Grado 5-02



3.4. Socialización de temas por parte de los estudiantes, mediante estrategias didácticas ideadas por ellos mismos.

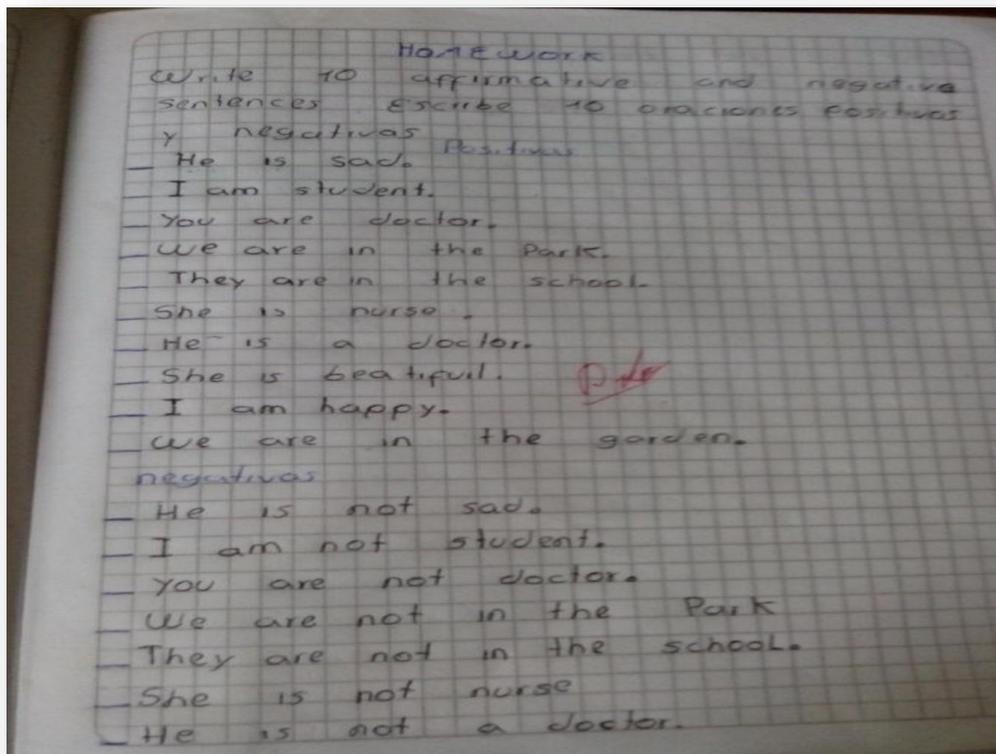


Trabajo en grupo. Preparación *para las exposiciones*



Presentación de los temas a los compañeros y maestras.

3.5. Actividad escrita del Verbo To-Be (Ser o estar)



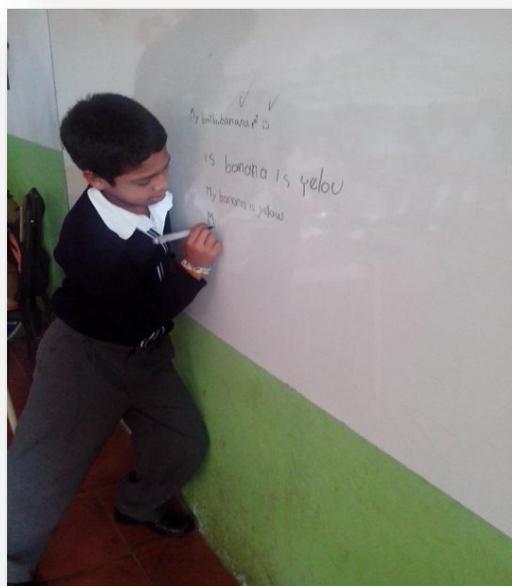
3.6. Tema: el verbo To-Be. Juego: "El tornado".



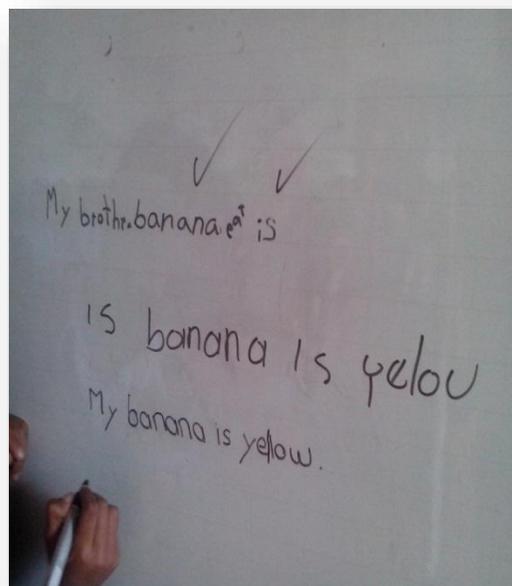
3.7. Tema: Los animales. Juego: "Lotería".



3.8. Escribir y corregir oraciones en el tablero.

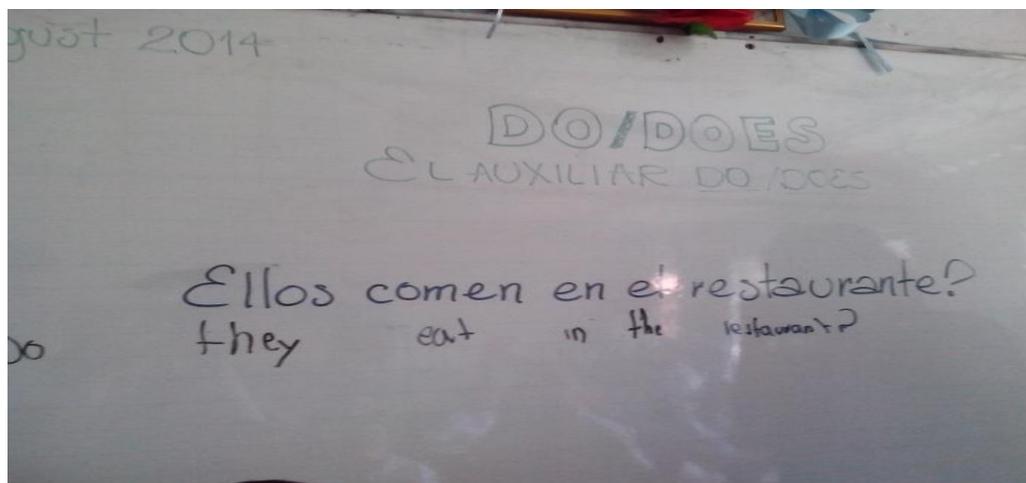


Escritura de oraciones en el tablero.

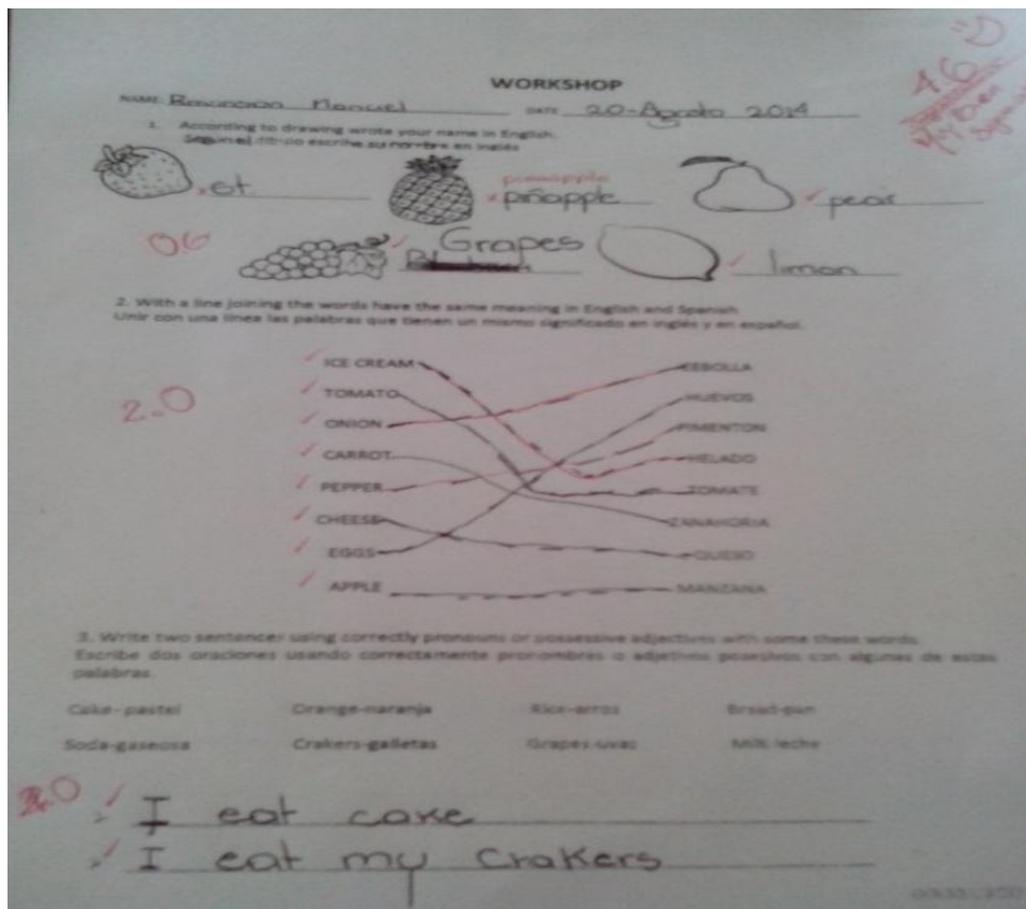


Corrección de oraciones entre los y las estudiantes.

3.9. Tema: Verbos auxiliares "DO/DOES". Traducción de oraciones escritas en el tablero.



3.10. Evaluación escrita.



3.11. Tema: partes del cuerpo. Juego: "My Body Parts".



3.12. Participación activa.



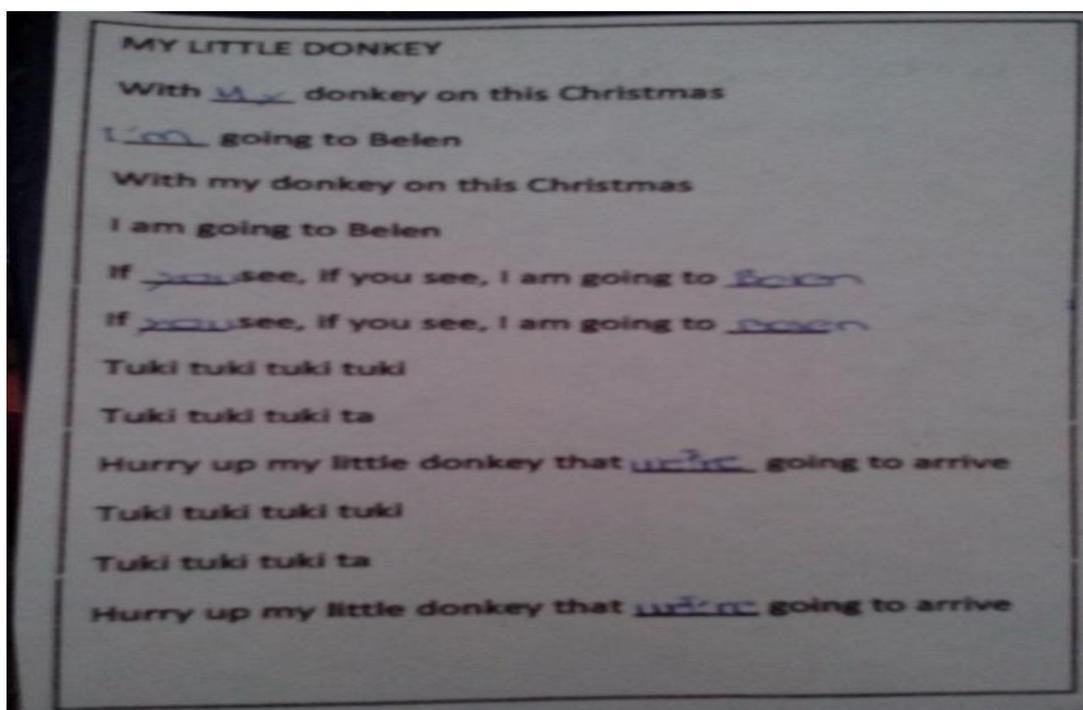
3.13. Tema: Expresiones de existencia (There is, There are). Juego: Mímicas



3.14. Demostración de seguridad en la expresión oral.



3.15. Práctica de la escucha y la escritura. Villancico “My Little donkey” (Mi burrito Sabanero).



3.16. Manualidades: “Mi cajita de regalo”.



Elaboración de la cajita.



Cajitas elaboradas por los estudiantes.

3.17. Manualidades: “Mi farolito navidaño”.



Elaboración del farolito.



Presentación del farolito de navidad.

3.18. Gymcana del Conocimiento



Juego: "Revienta el globo" (Pop the balloon)- Grupo 1.



Juego: "Revienta el globo" (Pop the balloon)- Grupo 2.



Juego: “Rompecabezas” (Puzzle).

3.19. Participación en el Acto de Clausura Institucional.



Entonación del Villancico “Mi Burrito Sabanero”



Christmas carol: "My Little donkey"

3. 20. Participación en el Acto de Clausura

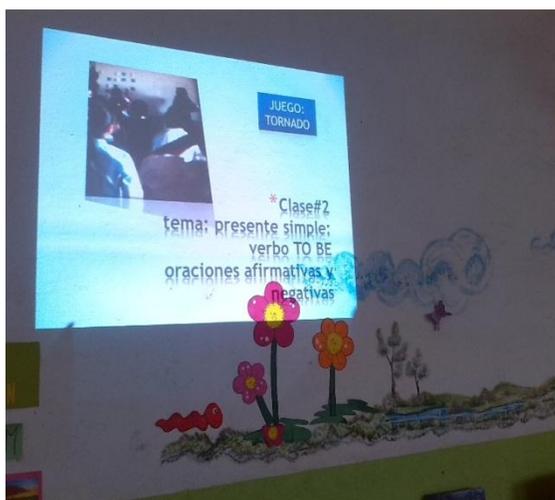


Presentación de la danza.



Danza "Remolineando"

3.21. Reunión con padres de familia.



Presentación de algunas clases.



Aportes de los padres de familia.



“Educar la mente sin educar el corazón
no es educar en absoluto”.

-Aristóteles