

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGOGICA PARA LA
MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES DE LOS
ESTUDIANTES DE GRADO 9-7 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JOSE MARIA
VIVAS BALCAZAR**

**MARÍA DEL PILAR AGUDELO PEREZ
CARLOS ARTURO ARAGON**

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA EN LA LUDICA
SANTIAGO DE CALI
2015**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGOGICA PARA LA
MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES DE LOS
ESTUDIANTES DE GRADO 9-7 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE MARIA
VIVAS BALCAZAR**

**MARÍA DEL PILAR AGUDELO PEREZ
CARLOS ARTURO ARAGON**

**Trabajo para optar al título de
Especialista en Pedagogía de la lúdica**

**Asesor
Miryam Ana Rosa Cortes Abril
Magistra en Literatura**

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA EN LA LÚDICA
SANTIAGO DE CALI
2015**

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Santiago de Cali, Noviembre 2014

AGRADECIMIENTOS

**Gracias a Dios quien nos otorga sabiduría, ciencia,
conocimiento, poder y consejo para capacitarnos
cada día más y poder cumplir la misión que tenemos
como educadores.**

**Donde hay fe hay amor Donde
hay amor hay paz Donde hay
paz esta Dios Donde esta Dios
no falta nada.**

**El efecto de la Justicia,
Será paz y seguridad para
Siempre.**

**Ma. Del Pilar Agudelo P.
Carlos Arturo Aragon**

CONTENIDO

| | Pág. |
|---|------|
| Lista de Tablas..... | 6 |
| Lista de Gráficas..... | 7 |
| Lista de Fotos..... | 8 |
| Resumen..... | 9 |
| Glosario..... | 10 |
| Introducción..... | 11 |
| 1. PROBLEMA..... | 13 |
| 1.1. Planteamiento..... | 13 |
| 1.2. Formulación..... | 15 |
| 1.3. ANTECEDENTES..... | 15 |
| 1.3.1. Empíricos..... | 16 |
| 2. JUSTIFICACION..... | 22 |
| 3. OBJETIVOS..... | 25 |
| 3.1. Objetivos Generales..... | 25 |
| 3.2. Objetivos Específicos..... | 25 |
| 4. MARCO REFERENCIAL..... | 26 |
| 4.1. Marco Contextual..... | 26 |
| 4.1.1. Contexto Departamental..... | 27 |
| 4.1.2. Contexto Municipal..... | 28 |
| 4.1.3. Contexto Institucional..... | 30 |
| 4.2. Marco Teórico..... | 32 |
| 4.2.1. Pedagogía Lúdica..... | 32 |
| 4.2.2. La Motivación- Aprendizaje..... | 37 |
| 4.2.3. El idioma Inglés..... | 39 |
| 5. DISEÑO METODOLÓGICO..... | 42 |
| 5.1. Tipo de Investigación..... | 42 |
| 5.2. POBLACION Y MUESTRA..... | 44 |
| 5.2.2. Muestra..... | 44 |
| 5.3. Instrumentos..... | 44 |
| 5.4. Presentación y análisis de resultados..... | 45 |
| 5.4.1. Resultados encuesta estudiantes..... | 45 |
| 6. PROPUESTA..... | 49 |
| 6.1. Título..... | 49 |
| 6.2. Descripción..... | 49 |
| 6.2. Justificación..... | 49 |
| 6.4. Objetivo..... | 50 |
| 6.5. Talleres y Metodología..... | 50 |
| 6.6. Personas Responsables..... | 54 |
| 6.7. Beneficiarios..... | 54 |
| 6.8. Recursos..... | 54 |

| | |
|----------------------|----|
| 7. CONCLUSIONES..... | 55 |
| 8. BIBLIOGRAFÍA..... | 56 |
| 9. ANEXOS..... | 58 |

LISTA DE TABLAS

| | Pág. |
|--|------|
| Tabla 1.- Niveles de desempeño de inglés Marco Común Europeo. | 12 |
| Tabla 2.- Barrios, Urbanizaciones y Sectores de la Comuna 10. | 25 |

LISTA DE GRAFICAS

Grafica 1. Mapa Global. Ingles como idioma global.

Grafica 2. Resultados encuesta.

Grafica 3. Resultados encuesta.

Grafica 4. Resultados encuesta.

Grafica 5. Resultados encuesta.

LISTA DE FOTOS

- Foto 1.** Mapa Santiago de Cali por comunas.
- Foto 2.** Institucion Educativa JoseMaria Vivas Balcazar. Exterior.
- Foto 2.** Institucion Educativa JoseMaria Vivas Balcazar en su interior.
- Foto 3.** Institucion Educativa JoseMaria Vivas Balcazar. Area de Deporte.
- Foto 4.** Estudiantes en su clase de ingles.
- Foto 5.** My happy ball.
- Foto 6.** My happy ball.
- Foto 7.** Actividad lúdica
- Foto 8.** Achieve a Star.
- Foto 9.** Achieve a Star.
- Foto 10.** Run and Write.
- Foto 11.** Run and Write.
- Foto 12.** Run and Write.
- Foto 13.** My bussiness.
- Foto 14.** My bussiness.
- Foto 15.** My bussiness.

RESUMEN

El presente proyecto fue realizado en la ciudad de Santiago de Cali, comuna 10, barrio La Selva, institución educativa José María Vivas Balcázar, sede Central, el problema a resolver se manifiesta en la desmotivación o falta de interés de los estudiantes del grado 9-7 para el aprendizaje del idioma inglés.

Por lo anterior se presenta una propuesta investigativa cualitativa que contempla la implementación del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés con el fin de incentivar la motivación en los estudiantes por el idioma. Para llevar a cabo este objetivo, inicialmente se aplica una encuesta diagnóstica, previa a la implementación del proyecto, a los estudiantes del mencionado grado, para identificar su gusto por un aprendizaje basado en juegos que motiven su proceso, e igualmente una evaluación oral para determinar su nivel, las fortalezas, debilidades y necesidades de los chicos.

De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta realizada donde el 95% de ellos manifiestan su gusto por el juego y la idea de poner en funcionamiento la clase de inglés con la nueva metodología lúdico pedagógica donde el juego cumple un papel importante. Se realiza entonces un plan de trabajo con el nuevo método de enseñanza. Para este trabajo nos fundamentamos en un marco teórico que incorpora el juego dentro del contexto pedagógico durante el aprendizaje, para ello nos apoyamos en los modelos de algunos teóricos como Vygotsky, Piaget, Bruner y otros que ven la trascendencia del juego en el desarrollo del individuo.

Seguidamente, se lleva a cabo la implementación de la estrategia lúdica pedagógica a través del juego. Las actividades que se desarrollaron fueron dinámicas y variadas, lo que contribuyó al cambio de actitud de los estudiantes porque de la indiferencia y pasividad que manifestaban hacia las clases de inglés pasaron al interés, dinamismo y disposición por recibirlas. Además de lograr el trabajo en equipo, la cooperación y la convivencia. También las evidencias recogidas durante la aplicación de la misma permitió realizar todos los ajustes pertinentes a las mismas actividades lúdicas y pedagógicas durante el proceso.

Finalmente una vez aplicada la nueva estrategia lúdico pedagógica se generan unas conclusiones y recomendaciones.

GLOSARIO

INVESTIGACIÓN: De acuerdo a las definiciones que presenta la Real Academia Española (RAE) sobre la palabra **investigar** (vocablo que tiene su origen en el latín *investigare*), este verbo se refiere al acto de **llevar a cabo estrategias para descubrir algo**. Una **investigación** está determinada por la **averiguación de datos** o la **búsqueda de soluciones para ciertos inconvenientes**.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: o **metodología cualitativa** hace referencia a un grupo de métodos de investigación de base lingüístico- semiótica usados principalmente en ciencias sociales. Se suele considerar técnicas cualitativas todas aquellas distintas a la encuesta y al experimento. Es decir, entrevistas abiertas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante.

JUEGO: Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

LÚDICA: Lúdica proviene del latín *ludas*, *lúdica/co* dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

MOTIVACIÓN: La palabra **motivación** deriva del latín *motivus* o *motus*, que significa „causa del movimiento. Algunos autores definen la motivación como «la raíz dinámica del comportamiento»; es decir, «los factores o determinantes internos que incitan a una acción». La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

PEDAGOGÍA: La pedagogía (del griego *παιδιον* (*paidos* -niño) y *γωγος* (*gogos* -conducir)) es la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación (en pocas palabras, «enseñar a los que enseñan»).

PEDAGOGÍA LÚDICA: Es una propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarse y desarrollarse personal y socialmente a través del juego. Se expresa en la practica con una metodología que implica aprendizajes a partir de vivencias lúdicas que llevan a la reflexión profunda y a la acción transformadora.

INTRODUCCIÓN

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internalización. Estas nuevas condiciones requieren de un idioma común que se le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado. Basado en esta nueva reglamentación la gran mayoría de Instituciones educativas colombianas han visto la necesidad de implementar el idioma inglés como lengua extranjera.

A pesar de la importancia que merece el idioma inglés se ha detectado en los colegios del sector oficial la desmotivación o falta de interés de los chicos en el aprendizaje del idioma inglés, se plantea como una de las problemáticas de nuestra sociedad actual, evidenciado en el bajo nivel en el dominio del mismo. En este sentido, Mantecón, García, Gutiérrez y Navarro ¹(2004)¹ afirman que el motivo no recae en la falta de inteligencia o de capacidades, sino en la carencia de motivación.

Por lo anterior se hizo necesario y oportuno diseñar una propuesta con el objetivo de promover la motivación de los estudiantes a través del juego como estrategia lúdica pedagógica para motivar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado 9-7 de la Institución Educativa Jose Maria Vivas Balcazar y mejorar así el nivel en el dominio del inglés, ya que es una actividad de orden lúdico que ayuda en diversos ámbitos al desarrollo de los educandos. Según autores como Piaget y Bruner, expertos en el tema, exponen la importancia de la misma durante la obtención y desarrollo del lenguaje; o autores como Vygotsky, Zapata, Jimenez, Ortega, Hartley, Isenberg, Castañeda, Winnicott, Wallon, , quienes destacan la idea de que el juego propicia goce y placer, además de ser un excelente medio de relajación.

Considerando entonces los beneficios que concede el juego como actividad libre y espontánea y la motivación permanente que genera dentro del entorno pedagógico, se decide por incorporarlo a la clase de inglés, en aras de mejorar el desarrollo de las competencias en dicha lengua, observar sus resultados en el grupo seleccionado e implementarla como estrategia pedagógica. Para ello, este trabajo se ejecutara en tres pasos:

Paso uno: Diagnóstico

¹. Mantecón, García, Gutiérrez y Navarro (2004)

Estudio del interés y conductas de los educandos frente al aprendizaje del idioma inglés y su implicación dentro del proceso educativo. Estos estudios se realizaron a través de encuestas, entrevistas y observación directa.

Paso Dos: Programación.

Una vez se realiza la encuesta, la prueba oral y la observación directa se continúa con la indagación de fuentes teóricas que proporcionen posibles soluciones a la problemática identificada. Se acude a autores como Vygotsky, Bruner, Piaget, expertos en el tema. A partir del diagnóstico y la revisión teórica se diseña una propuesta metodológica para motivar a los estudiantes de 9-7 de la Institución José María Vivas Balcázar, en su aprendizaje del idioma inglés y lograr en ellos el interés por el idioma y que puedan entender la importancia del mismo en el mundo globalizado. Esta propuesta busca combinar la teoría y la praxis, que posibilite el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, su movilización colectiva y su acción transformadora y sobre todo que sea el comienzo del disfrute del conocimiento.

Paso Tres: Conclusiones

En seguida de la implementación de las estrategias lúdico -pedagógicas se gestan conclusiones y recomendaciones para que en lo posible se tenga en cuenta esta nueva metodología y trascender en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los grados novenos de la Institución Educativa José María Vivas Balcázar.

TITULO

El Juego como Estrategias Lúdico Pedagógica para la motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Grado 9-7 de la Institución Educativa José María Vivas Balcázar de Cali.

1. PROBLEMA

1.1.- Planteamiento

La desmotivación de los estudiantes del grado 9-7 en el aprendizaje del idioma inglés.

El problema que se plantea superar con la puesta en funcionamiento del juego como estrategia pedagógica que sugiere este proyecto, el cual fue evidente al inicio de la aplicación del mismo, a través de una evaluación diagnóstica, la cual consistía en una encuesta y un practica oral aplicada, con el propósito de identificar las posibles falencias y/o fortalezas de los estudiantes en el aprendizaje de esta lengua extranjera, su interés o motivación y determinar el nivel en que éstos se ubicaban. Los resultados obtenidos en dicha práctica mostraron las dificultades de los estudiantes, sus falencias y las causas de las mismas. Los chicos evidenciaron un nivel bajo, su desmotivación e inhibición por el idioma inglés, lo que da lugar a pensar que las mayores dificultades están vinculadas con el nivel afectivo-cognitivo. Y sabemos que si el estudiante no coopera lo conlleva a una actitud negativa ante el aprendizaje, que hace que ellos no se interesen por comprender, analizar y cumplir con sus actividades académicas.

La prueba de evaluación diagnóstica se elaboró con base en los logros y sus indicadores propuestos por el colegio para el grado noveno, en los Lineamientos Curriculares para Idiomas Extranjeros del Ministerio de Educación Nacional.

De igual manera a través de la observación directa y el registro de los datos contemplados y corresponden a: en primera medida, la inexistencia de docentes cualificados para la enseñanza del inglés desde la básica primaria, en la institución educativa, lo que supone una conciencia tardía de su estudio con calidad. A esta situación se le suman las metodologías utilizadas y las particularidades socio-afectivas de la población estudiantil que pueden incidir en los procesos pedagógicos: los problemas, la falta de apoyo familiar, además de la situación económica.

El problema, a su vez, está determinado por varios acontecimientos internos, es decir, aquéllos que fueron observados al interior de la Institución Educativa José

María Vivas Balcazar, los cuales revelan variables relacionadas con las debilidades, necesidades y limitaciones manifestadas por los jóvenes estudiantes al inicio del proceso educativo; como la falta de atención por el área, ya que no se cuentan con las herramientas pedagógicas necesarias para el desarrollo de las competencias de aprendizaje del idioma, no hay salas de bilingüismo, material didáctico, libros, diccionarios, etc. Como tampoco cuentan con la intensidad horaria requeridos para la asimilación del mismo. Todos estos problemas hacen que los estudiantes pierdan el interés en el aprendizaje del idioma y su motivación este muy baja y su rendimiento académico bajo.

También hay que evidenciar los factores externos, que son la falta de atención de los entes reguladores de la educación, quienes de alguna manera no le han prestado atención al sector público en la adecuación de las plantas físicas y las salas de bilingüismo con la dotación necesaria para el aprendizaje de otro idioma, el nombramiento de licenciados en el área.

El Ministerio Nacional de Educación y el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES), prueban la existencia de un bajo nivel en el dominio del inglés por parte de los estudiantes de los planteles educativos, en especial los del sector oficial, a través del referente que se tiene que es el Marco Común Europeo.

Tabla 1.- Estándares en el Dominio de Lenguas Establecidos por el Marco Común europeo.

| NIVELES DE DESEMPEÑO INGLÉS | | |
|--|----|---|
| Este resultado se puede interpretar con la ayuda del siguiente cuadro: | | |
| Usuario Independiente | B2 | Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto complejos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas |
| | B+ | Por encima de B1 y se aproxima a B2. |
| | B1 | Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sean en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la |

| | | |
|----------------|----|---|
| | | Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, |
| Usuario Básico | A2 | Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.) Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas. |
| | A1 | 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 |
| | A- | No alcanza el nivel A1. |

Marco Común Europeo: “El *Marco de referencia europeo* define, los niveles de dominio de la lengua.

Por último, considerando los referentes tanto internos como externos que permiten lograr una visión total de las causas que generan el problema, se formulará la pregunta de investigación que encaminará el proyecto, en búsqueda de la mejor estrategia para solucionar dicho problema.

1.2.- Formulación

Por qué el juego permite la motivación del aprendizaje por el Idioma Inglés de los estudiantes del grado 9-7 de la Inst. Jose Maria Vivas Balcázar?

1.3.- ANTECEDENTES

A continuación se presentarán dos tipos de antecedentes: empíricos y bibliográficos. Los primeros harán referencia a los hechos que anteceden el problema planteado y los segundos corresponden a las instituciones y autores que aluden a la situación problemática desarrollada en el proyecto y han tratado la temática que gira entorno a éste o escrito sobre ella.

1.3.1 Empíricos

Este tipo de antecedentes, como se mencionó con anterioridad, aluden a los hechos o situaciones que enmarcan al problema y a su vez lo originan, los cuales, como se observó en el apartado referente a la formulación del problema, corresponden a las dificultades de enseñanza y aprendizaje del inglés: Así pues, partiendo de esta base, es posible proponer los antecedentes empíricos, que se cimientan en dichos acontecimientos.

Las dificultades a las cuales se aludía con anterioridad, generan sin duda el problema que pretende superarse por medio de la aplicación de este proyecto: la falta de motivación de los estudiantes por el idioma inglés lo cual genera el bajo nivel en el dominio del idioma que poseen los estudiantes de grado noveno de la Institución, lo que va a afectar los resultados del ICFES de los futuros bachilleres de la institución y las oportunidades educativas para mejorar su calidad de vida, lo que les permitirá competir en un mundo globalizado.

Abordaremos entonces los trabajos de investigación, instituciones o autores que han considerado el juego como una herramienta para el aprendizaje dentro del aula y en particular para solucionar las dificultades en el desarrollo de competencias en la lengua inglesa. Este propósito se desarrollará a partir de dos perspectivas, la primera corresponde a las instituciones y la segunda a los autores.

Instituciones. Al respecto se hará alusión a las instituciones que han optado por el juego como una herramienta pedagógica, y cuyo constructo de ideas, propuestas y el conjunto de experiencias significativas que se han desarrollado alrededor de esta actividad lúdica, revelan la importancia y la efectividad del juego en la formación del ser humano, como también, permiten reconocer los autores u obras en que se basan estas entidades, para considerarlos en el desarrollo del presente proyecto investigativo.

| |
|--|
| Nombre del Docente: Angel, Flor Anita. |
| Institución: San Juan Bautista de la Salle de Bogotá. |
| Propuesta: Actividad Lúdica como estrategia para motivar al educando en el aprendizaje del idioma inglés. |
| Contenido: en 1998 presenta la propuesta en mención. Este proyecto sugiere la implementación de la lúdica en los diferentes grados para aumentar el interés o motivación de los chicos frente al idioma inglés. |
| Al realizar un diagnóstico detectaron una alta disminución en el nivel de motivación tanto en educandos como educadores. Por tal motivo el proyecto se basó en el diseño de actividades lúdicas para mejorar el proceso del aprendizaje del inglés apuntando hacia la motivación de los estudiantes. |

| |
|--|
| Nombre del Docente: Garcia, Erika Vanessa. |
| Institucion: Centro Educativo Distrital Instituto Técnico Jaime Pardo Leal. |
| Propuesta: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés. |
| Contenido: En el 2007 lleva a cabo la propuesta investigativa cuyo fin es superar las deficiencias en los bajos niveles de dominio del mismo. En dicho proyecto lograron reconocer que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para contribuir al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de 10 a 12 años del grado quinto del curso B (5º) del IED - CEDIT Jaime Pardo Leal, colegio ubicado en el barrio Policarpa Salavarrieta, localidad (15) Antonio Nariño de Bogotá. |

| |
|---|
| Nombre del Docente: Hernandez, Denia. |
| Institución: Centro Escolar Capitan San Luis del Municipio de Guane. |
| Trabajo de Tesis: Sistema de actividades lúdicas para elevar la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. |
| Contenido: El trabajo está dirigido a lograr mayores niveles de motivación por el aprendizaje de una lengua extranjera en los estudiantes de la Educación Primaria. El estudio toma diferente referente teórico-metodológica, que han permitido fundamentar psicológica y pedagógicamente el accionar desarrollado, destacando la importancia que tiene el idioma Inglés como lengua extranjera en la formación integral de los estudiantes. |

| |
|--|
| Nombre del Docente: JimenezLopez, Graciela Edith |
| Institucion: Antonio Enrique DiazMartinez sede rural mixta de Badillo |
| Propuesta: Aprendizaje lúdico del inglés. |
| Contenido: Desarrolla investigación en el aprendizaje Lúdico del inglés en la Institución. Los niños presentaban dificultades por la falta de herramientas pedagógicas para el desarrollo de la competencia de aprendizaje de la lengua extranjera. Lograron la motivación de los niños a través del juego. |

| |
|---|
| Nombre del Docente: Naicipa Otálora, Nohora Stella |
| Propuesta: El Juego estrategia pedagógica para el aprendizaje-enseñanza del idioma inglés. |
| Contenido: en 1992 desarrolla una propuesta investigativa que se aproxima mucho a la temática del presente proyecto, aunque se percibe desde la perspectiva de la expresión oral y se desarrolla con una población distinta: con niños de sexto grado. La implementación de este trabajo consistió en ejercitar y descubrir la riqueza expresiva de los estudiantes, como el manejo de sentimientos, emociones, el manejo de la voz, el uso de la lengua de acuerdo a la situación, y desarrollar su capacidad creativa por medio del juego: como el la utilización de mímica, el análisis de conflictos creados y solucionados a partir de la lúdica. |

Autores. A este respecto se presentarán los autores a nivel nacional e internacional que han tratado la temática del juego desde variadas perspectivas, realizando indagaciones acerca de su origen, definición y determinando sus influencias positivas en el desarrollo de las dimensiones del ser humano y así mismo presentando sus usos y aplicaciones en el ámbito pedagógico. Propuestas en torno al juego que pueden contribuir al mejoramiento del problema y fundamentar las ideas que sustentan la temática del proyecto.

| |
|--|
| Nombre del autor: DIAZ MEJÍA, Héctor Ángel. |
| Título: <i>La Función Lúdica del Sujeto.</i> |
| Editorial Magisterio. 2006. |
| Contenido: Los contenidos de teoría y pedagogía de la lúdica, sustentados por Héctor Díaz, son el resultado de investigaciones teóricas y trabajo de campo en el aula, con docentes y estudiantes, llevadas a cabo en contextos de la educación en Colombia. Desde la imaginación simbólica se comprende y se explica el fenómeno lúdico como expresión simbólica de la emocionalidad del ser humano. |

| |
|---|
| Nombre del Autor: IAFRANCESCO V. Giovanni. |
| Título: <i>Una alternativa pedagógica contemporánea para América Latina. Ponencia. Estados Unidos.</i> |
| Contenido: <i>El autor sostiene que</i> hoy sabemos que debemos crear una escuela transformadora que genere nuevas alternativas educativas y pedagógicas. Dice que esto se logra con los maestros que tenemos y con las instituciones educativas que contamos, siempre y cuando el educador mediador sea capaz de proponer métodos activos para que el alumno aprenda haciendo, facilitar procesos que permitan la construcción del conocimiento y generar programas y proyectos que permitan el desarrollo de los procesos de pensamiento y de las competencias cognitivas básicas, cualificando los desempeños y formando líderes transformacionales que den respuestas nuevas a las condiciones nuevas que demanda el progreso, producto del devenir. |

| |
|--|
| Nombre del Autor: Castañeda, L.A. y Contreras, J. |
| Título: El Juego como estrategia pedagógica. |
| Contenido: en su obra evidencian la necesidad de involucrar en la labor educativa diaria el JUEGO, como estrategia metodológica esencial para incidir de forma positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, los autores muestran los aportes que propicia el juego en la construcción de valores sociales. Aunque, a su vez, la obra fundamenta su propósito en destacar las aplicaciones de juego en la enseñanza de la educación física, no desconoce las ventajas de esta |

Actividad lúdica en las otras áreas del conocimiento, basándose en la idea de que “quien aprende jugando nunca olvida” (1995:9).

Nombre del Autor: Jiménez, C. A.

Título: Hacia la construcción del concepto de la lúdica.

Concepto: Su trabajo está dirigido en el estudio de la lúdica y el juego, considerándolos como dos manifestaciones significativas en la vida del ser humano y hacen parte de su existencia. Tiene tres trabajos que hablan sobre el tema: “Hacia la Construcción del concepto de lúdica”, “En el primero define la lúdica y el juego desde lo interdisciplinario contemplándolos como actos creativos que pueden potenciar la capacidad cognitiva, de abstracción, comunicativa, entre otra y “La Lúdica como Experiencia Cultural, Etnografía y Hermenéutica del Juego” (1996). En el segundo trabajo, se realiza una reflexión respecto al desarrollo del cerebro, se presentan las teorías que surgen en torno al mismo y se establece una relación de éste con la creatividad y la lúdica, proporcionando a su vez, el tipo de juegos o actividades lúdicas que son pertinentes en cada etapa de evolución del cerebro. En la última obra citada, Jiménez, intenta delimitar el concepto de lúdica y juego, proporcionando las claves para diferenciar las actividades que podrían ser lúdicas o juego de las que no lo son, es decir del trabajo; para ello explora acerca de la influencia de la lúdica en el desarrollo social, la creatividad, las afectaciones culturales, la risa, las interacciones comunicativas, el sentido libertario y el conocimiento.

Nombre del Autor: Freud, Sigmund

Título: Teoría Freudiana.

Contenido: consideró el carácter simbólico del juego. Para Freud el niño que juega crea un mundo propio donde inserta los objetos que le son agradables, placenteros y amados. Es decir que el juego es simbólico porque le permite hacer realidad el deseo. El juego es una actividad producida por el niño, y el juego simbólico tiene un valor en sí mismo por la función de elaboración que tiene. Lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real. El niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión diferencia el juego de la fantasía. La actividad lúdica está determinada por un deseo en particular, el deseo de los adultos. El niño no siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos. El niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto. Ante las particularidades psicodinámicas del juego se destaca: el principio del placer, logra la transformación de lo pasivo en lo activo, por lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas y satisface a compulsión la repetición del aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma. En Freud, se explica el juego en su aspecto simbólico en función de su concepción de la repetición lúdica como forma de tramitación psíquica.

| |
|--|
| Nombre del Autor: Bruner, Jerome |
| Título: Juego, pensamiento y lenguaje. Jugar, juego y lenguaje. |
| Contenido: se preocupó por investigar sobre el desarrollo infantil; el pensamiento y el lenguaje, parte de la observación del juego en mamíferos superiores sus funciones y su adquisición. Más adelante señaló la relación del juego simbólico y el lenguaje mostrando como el juego humano está saturado de símbolos y convenciones. Explora otro aspecto que es la relación que existe entre el pensamiento y el lenguaje, en pensamiento y lenguaje expresa como el juego permite transformar el mundo exterior mientras que en el proceso de aprendizaje nos transformamos nosotros para adaptarnos a ese mundo externo. Señala que el juego puede ser utilizado para transmitir cultura, como terapia y como punto final se utiliza para mejorar la inteligencia. “El juego no es solo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto...es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actividad sobre cómo utilizar la mente”. Los juegos consolidan y estructuran la función semiótica, simulacros, símbolos y signos. |

| |
|---|
| Nombre del Autor: Piaget, Jean |
| Título: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. |
| Contenido: el autor ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. |

| |
|---|
| Nombre del Autor: Vygotsky, Lev Semiónovich (1991). |
| Título: Teoría del juego en el desarrollo del niño. |
| Contenido: el autor dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a |

Definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño. A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, a captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos.

2.JUSTIFICACIÓN

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado.

Y en este mundo de la globalización en que vivimos donde los países se han convertido en una red social para establecer relaciones culturales, políticas, socioeconómicas, entre otras, se considera de vasta importancia la asimilación y comprensión en su totalidad del idioma inglés como parte de la formación social del individuo que le permita de forma significativa introducirse en el mundo de la misma.

Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes porque:

- Disminuye el etnocentrismo y permite a los individuos apreciar y respetar el valor de su propio mundo, lo mismo que desarrollar el respeto por otras culturas. El aprendizaje de otra lengua fomenta el respeto y la valoración de la pluralidad y de las diferencias en el entorno inmediato, como en el globalizado.
- Apoya a los estudiantes en la práctica de la interacción social y en la negociación de significados. Mejora su capacidad para entablar relaciones con otras personas.
- El individuo aumenta su conciencia de como aprende.
- Desarrolla mayor conciencia lingüística y metalingüística.

Además de todas las oportunidades que se abren con el manejo de una lengua extranjera, el inglés se ha convertido en una herramienta muy importante para la educación. He aquí algunas razones por las cuales vale la pena aprenderlo:

- Es la lengua internacional más difundida y es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano y
- Estimula al estudiante a abrir su mente, aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades.
- Permite el acceso a becas y pasantías fuera del país.
- Ofrece mayores y mejores oportunidades laborales.

- Facilita el intercambio de conocimientos y experiencias con otros países cuya lengua oficial es diferente al inglés, porque permite la comunicación a través de un idioma común y difundido.²

Por lo expuesto arriba vemos que es urgente la intervención de una propuesta lúdica pedagógica para aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje del idioma inglés, a través de la Teoría del juego el cual contribuye al logro de la misma. Pues la motivación es importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con ella, pretendemos mejorar la implicación en esta materia, considerando que si aumenta su motivación también lo harán sus aprendizajes.

Por lo anterior, esta investigación pretende demostrar la importancia del juego como un agente facilitador para la motivación de los procesos de aprendizaje del inglés y su efectividad como estrategia pedagógica, dada sus ventajas educativas, y contribuir al mejoramiento de un entorno particular: en la Institución Educativa Jose Maria Vivas Balcazar, aportando al desarrollo de la competencia del lenguaje inglés de los estudiantes de grado 9-7 en el aprendizaje, ya que se les permite brindar la posibilidad de convertirse en individuos competentes dentro de un sociedad multicultural globalizada. Obrando de esta manera según la visión educativa presentada en los Lineamientos Curriculares para Idiomas Extranjeros: el lenguaje y la comunicación están en el corazón de la experiencia humana y por lo tanto el país debe educar a sus estudiantes para que estén equipados tanto lingüística como culturalmente y logren comunicarse con éxito en una sociedad colombiana pluralista o en las extranjeras. El desarrollo de esta competencia hace imperativo prever un futuro en el cual todos los estudiantes desarrollen y mantengan un nivel alto de proficiencia en su lengua materna y al menos en una lengua extranjera³.

Se recurre entonces a la Lúdica por ser un elemento sensibilizador de la emocionalidad del hombre para la enseñanza del idioma inglés.

Para llevar a cabo este propósito, se opta, como se mencionó anteriormente, por el juego concebido como una estrategia pedagógica y metodológica efectiva para lograr este fin, ya que surge en el conocimiento del medio donde le corresponde actuar a los educadores con sus estudiantes, en un mar de problemáticas de tan distinto orden, como un elemento atractivo, educativo, lúdico que llama al estudiante no sólo a construir y descubrir su propio conocimiento sino además a construirlo y descubrirlo en un ambiente de amenidad, de encuentro personal con los otros jóvenes, con sus educadores y con su comunidad.

El juego se propone, entonces como un elemento esencial para potenciar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los jóvenes, debido a los beneficios a nivel social, fisiológico, emocional, psicológico, cognitivo, entre otras esferas del desarrollo humano, que han sido indagados en las diversas

²EstandaresBasicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Ingles. Serie GuiasNo. 22

³Ministerio de Educacion Nacional. Lineamientos Curriculares para Idiomas Extranjeros. 1999.

teorías y experiencias existentes sobre el mismo en relación con el desarrollo infantil y el proceso de aprendizaje.

También se hace necesario implementar nuevas estrategias pedagógicas acompañadas de la Lúdica para que los estudiantes que muestran apatía e indiferencia hacia el idioma inglés vean un nuevo escenario de aprendizaje, que complementará el Saber-hacer o le hará competentes en su desempeño como ciudadanos que construyen un país, ya que aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo; también ser bilingüe es esencial en el mundo globalizado.

3.OBJETIVOS

3.1.- Objetivos Generales

Aplicar el juego en el aprendizaje del idioma inglés para incentivar la motivación de los estudiantes del grado 9-7 del Vivas Balcazar.

3.2.- Objetivos Específicos

- Implementar lúdicas que contribuyan a la motivación del aprendizaje del idioma inglés.
- Motivar a través de la estrategia lúdica el diálogo en inglés.
- Facilitar el aprendizaje del idioma inglés en su contexto.
- Usar el juego para motivar, desarrollar y reforzar el aprendizaje.
- Diseñar y ejecutar talleres lúdicos.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. Marco Contextual

Localización geográfica: País, Colombia. Departamento, Valle del Cauca. Ciudad, Santiago de Cali. Comuna 10. Barrio, El Guabal, Institución Educativa Técnico Comercial José María Vivas Balcázar. Estrato 3.

La comuna 10 está compuesta por 18 barrios (*Tabla 1*). Comparativamente, esta comuna cuenta con el 7,3% de barrios de toda la ciudad. Por otro lado, esta comuna posee 581 manzanas, es decir el 4,2% del total de manzanas en toda la ciudad.

Tabla 2. Barrios, Urbanizaciones y Sectores de la Comuna 10

| Tabla 1. Barrios, Urbanizaciones y Sectores de la Comuna 10 Código | Barrio, Urbanización o Sector | Código | Barrio, Urbanización o Sector |
|--|-------------------------------|--------|-------------------------------|
| 1001 | El Dorado | 1010 | La Selva |
| 1002 | El Guabal | 1011 | Barrio Departamental |
| 1003 | La Libertad | 1012 | Pasoancho |
| 1004 | Santa Elena | 1013 | Panamericano |
| 1005 | Las Acacias | 1014 | Colseguros Andes |
| 1006 | Santo Domingo | 1015 | San Cristóbal |
| 1007 | Jorge Zawadsky | 1016 | Las Granjas |
| 1008 | Olímpico | 1017 | San Judas Tadeo I |
| 1009 | Cristóbal Colon | 1018 | San Judas Tadeo II |

Fuente Administrativa de Planeación Municipal

Foto 1. Mapa de Santiago de Cali por comunas



4.1.1. Contexto Departamental 5⁴

El Valle del Cauca es uno de los 32 departamentos de Colombia, situado en el suroccidente del país, entre la Región Andina y la Región Pacífica. Gran parte del departamento está en el valle geográfico del Río Cauca, entre las cordilleras occidental y central y de donde proviene su nombre. Su capital es Santiago de Cali.

Limita al norte con los departamentos de Risaralda y el Chocó. Al sur con el Departamento del Cauca. Al oriente con Quindío y Tolima, y al Occidente con el Océano Pacífico y el Chocó.

La región del Valle del Cauca es relativamente joven. La parte geológicamente más antiguas es la cordillera Central, en la cual se encuentran rocas y sedimentos precámbricos y paleozoicos; hay dos islas de antigüedad precámbrica sobre las riberas del río Cauca, en los alrededores de Cali y Bugalagrande; la región del valle geográfico del río es mesozoica de origen volcánico. El piedemonte de la cordillera central así como la mayor parte de la costa pacífica son geológicamente muy jóvenes (cuaternarios).

La cordillera Occidental es conformada por rocas de origen mesozoico (cretácico-

⁴<http://comunascal2012.blogspot.com/2012/06/comuna-10.html>

jurásico) y finalmente, la región entre la cordillera Occidental y la costa pacífica (cuaternaria) es de origen cenozoico terciario.

Las principales avenidas que recorren la comuna 10 son: Avenida Pasoancho (calle 13), Autopista Suroriental, Avenida Cañas Gordas (calle 16), Calle 14, Carrera 39, Carrera 44, Calle 9, Carrera 50. Calle 23 y calle 26, Avenida Simón Bolívar y la Avenida Guadalupe (carrera 56).

La temperatura promedio de la región fluctúa entre los 23 y 24 °C, que corresponde al piso térmico cálido. La humedad relativa fluctúa en el rango 65%-75%. Es una región intertropical con dos épocas lluviosas y dos secas al año. La primera época seca entre diciembre y febrero, la primera época lluviosa va de marzo a mayo, la segunda época seca de junio a septiembre y la segunda época lluviosa de octubre a noviembre. Los índices de precipitación anual son: 1.589 mm en el norte (133 días de lluvias), 1882 mm al sur (109 días de lluvias) y 938 mm en el centro (100 días de lluvias).

Más del 86% de la población vive en ciudades y cabeceras municipales. La cobertura de servicios públicos es de las más altas del país, destacándose la electrificación, las vías y la educación. La población del departamento es sumamente variada, y se acentúa más en los extremos del mismo. En el norte y oriente del departamento hay una fuerte influencia paisa, producto de la migración de colonos antioqueños y de la proximidad con las capitales cafeteras .

De Pereira y Armenia. En los municipios especialmente alejados de vertiente del río Cauca como el Aguila, Ulloa, Alcalá, Sevilla y Caicedonia el acento predominante es el paisa, mientras que en los municipios norte vallecaucanos más próximos al río, su acento es una mezcla del español vallecaucano y el paisa.

En el sur y occidente del departamento se concentra más la población valluna raizal. Los afrodescendientes son mayoría en Buenaventura y Jamundí, Santiago de Cali, es un caso especial, puesto que una cuarta parte de la población no nació en esta ciudad y más de la mitad no tienen raíces en ella; lo que convierte a Cali en territorio de inmigrantes. Esto es debido a que como eje y puente de conexión del sur del país, recibe habitantes no sólo del Valle del Cauca, sino de los departamentos del Chocó, Cauca y Nariño, especialmente⁵.

4.1.2. Contexto Municipal

Cali es la capital del departamento de Valle del Cauca⁶ en Colombia y la tercera ciudad más poblada del país, después de Bogotá y Medellín.

Cuenta con una de las economías de mayor crecimiento e infraestructura en el

7 [http://es.wikipedia.org/wiki/Santiago_de_Cali Municipio](http://es.wikipedia.org/wiki/Santiago_de_Cali_Municipio))

⁵http://es.wikipedia.org/wiki/Valle_del_Cauca

⁶http://es.wikipedia.org/wiki/Valle_del_Cauca

país debido a su ubicación geográfica y es uno de los principales centros económicos e industriales del país además de ser el principal centro urbano, cultural, económico, industrial y agrario del suroccidente colombiano.

La ciudad fue fundada el 25 de julio de 1536 por el conquistador español Sebastian de Belalcázar, lo cual la convierte en una de las ciudades más antiguas de América. Como capital departamental, alberga las sedes de la Gobernación del Valle del Cauca, la Asamblea Departamental, el Tribunal Departamental, la Fiscalía General, Instituciones y Organismos del Estado, también es la sede de empresas oficiales como la municipal EMCALI.

Es además uno de los principales centros deportivos de Colombia, ha sido la única ciudad colombiana en organizar los Juegos Panamericanos, siete Paradas Mundiales de Ciclismo en Pista, el Campeonato Mundial de Patinaje, y será la sede de la IX edición de los Juegos Mundiales en 2013 y del IX Campeonato Mundial Juvenil de Atletismo en 2015.

La ciudad está ubicada en las coordenadas 3°27'00"N 76°32'00"O / 3.45, -76.533333, en el departamento del Valle del Cauca. Geográficamente Cali está en el valle del río Cauca, el segundo en importancia del país. A la altura de Cali este valle tiene 35 km de ancho y la zona urbana esta sobre el costado occidental del río. La parte occidental de la ciudad se encuentra custodiada por los célebres Farallones de Cali, que hacen parte de la Cordillera Occidental de los Andes colombianos.

El municipio de Cali limita al norte con Yumbo y la Cumbre, al nororiente con Palmira y al oriente con Candelaria. Al sur se encuentra el municipio de Jamundí, el área rural de Buenaventura al suroccidente y Dagua al noroccidente.

La ciudad es plana con una elevación promedio de 1.000 msnm. Cali se sitúa además en un punto neurálgico y estratégico: hacia el occidente (aproximadamente 100 km) se conecta con el puerto de Buenaventura sobre el litoral pacífico, y al noreste el centro industrial de Yumbo con el que conforma el Área Metropolitana de Cali. La ciudad es paso además de la Vía Panamericana y por ende paso obligado desde Colombia hacia el Ecuador.

El principal río de la ciudad y el departamento es el río Cauca, la parte correspondiente al municipio viene desde la desembocadura del río Jamundí hasta el límite entre Cali y Yumbo. El Cauca es de naturaleza sinuosa en su paso por el departamento del Valle, en 40 km navegados en el municipio se avanzan solamente 26 km en dirección sur-norte tras múltiples meandros.

Varios ríos descienden de la Cordillera Occidental pasando por el área municipal de Cali, marcando límites entre los corregimientos y desembocando en el río Cauca. En el norte del municipio nacen la Quebrada el Chocho y el río Aguacatal.

En el occidente del municipio nace el río Cali, entre los corregimientos de Felidia y La Leonera, entra al área urbana entre los cerros de Cristo Rey y las Tres Cruces y finalmente tributa sus aguas al río Cauca en el norte de la ciudad. Más hacia el occidente del municipio nace el río Pichindé, que marca el límite entre el corregimiento homónimo y el de Los Andes, y muere en el río Cali cerca de El Saladito.

4.1.3. Contexto Institucional

En el año de 1963 por Decreto 111 del 19 de febrero, el Gobernador de entonces Gustavo Balcázar Monzón, crea el “Instituto Técnico Comercial Nocturno, José María Vivas Balcázar”, iniciando sus labores en la Escuela Departamental de Comercio “Santa Cecilia”, en la Carrera 8ª entre calles 19 y 2018.

Posteriormente el Instituto fue trasladado a la calle 15 Norte # 4ª Norte-17, donde se hizo la Inauguración oficial el 5 de abril del mismo año, con 168 estudiantes.

En vista de la buena marcha de la Institución se crea la sección diurna, con el Decreto No. 744 del 7 de septiembre de 1965, sancionado por el Gobernador de entonces Humberto González Narváez.

El Instituto de Bachillerato Técnico Comercial “José María Vivas Balcázar”, recibió la aprobación del Ministerio de Educación, mediante Resoluciones No. 2326 y 2331 de las secciones diurna y nocturna respectivamente, el 19 de mayo de 1972, ubicándose definitivamente en la calle 14 # 48ª-32 Barrio La Selva. Actualmente la Institución Educativa cuenta con tres jornadas en la Sede Central: mañana, tarde y noche.

Foto 2. Inst. Educativa JoseMaria Vivas Balcazar



Foto 3. Interior de la Institucion.



Mediante Resoluciones No. 1711 de septiembre 3 de 2002, se fusiono el Instituto Técnico Comercial con las escuelas “Santo Domingo y Fernando Velasco”⁷

En los aspectos socioeconómicos de la Institución Educativa Técnico Comercial José María Vivas Balcázar se encuentra que los estudiantes, en su mayoría, son habitantes de la Comuna 12 y sus alrededores; de estratos 1, 2 y 3 que en su mayoría provienen de sectores populares. El grupo familiar está conformado por la madre, cabeza de familia, padrastros, tíos, padrinos, abuelos; se desempeñan como empleados de servicios varios, microempresarios o trabajadores informales; un alto porcentaje de padres ha emigrado a otros países buscando una mejor calidad de vida que beneficie al grupo familiar, esto ha ocasionado que los adolescentes se sientan solos, aislados, desmotivados, con falta de afecto y carentes de normas que se manifiestan en la convivencia familiar, escolar y social.

Es poco hasta ahora lo que se ha avanzado para superar esta problemática puesto que corresponde a factores económicos, sociales y culturales como: falta de oportunidades de trabajo, separación de los padres, bajo nivel educativo, consumo y distribución de sustancia psicoactivas.

En los alrededores de la Institución Educativa Técnico Comercial José María Vivas Balcázar hay venta de drogas alucinógenas; hay panaderías, farmacias, veterinarios, restaurantes, supermercados, iglesias, parques, club deportivos, casa comunas, puesto de salud, guarderías, tiendas, misceláneas, estancos, Junta de Acción Comunal y CAI.

Las calles están pavimentadas, existen todos los servicios públicos, hay servicios

⁷<http://sites.amarillasinternet.com/ievivasbalcazarcali/>

de buses. Se presentan robos por la Calle 14 y existen enfrentamientos y peleas entre los jóvenes del barrio y la Institución Educativa

Foto 4. Espacios deportivos



4.2. MARCO TEORICO

El propósito de este proyecto es a través del juego como estrategias lúdicas pedagógicas incentivar la Motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del grado 9-7. En primer lugar se mostraran los conceptos de los tres ejes temáticos que están involucrados en esta investigación: **Pedagogía Ludica** y su relación entre lúdica, pedagogía, juego. Segundo **la motivación y el aprendizaje** y tercero **el idioma inglés**, su importancia para la vida.

Toda la investigación entonces se va a centrar como en encontrar a través de esta estrategia lúdica pedagógica nuevas motivaciones y despertar el deseo de aprender de los educandos y descubrir con estas actividades lúdicas, la relación que existiría entre el aprendizaje y el factor afectivo, lo que despertaría la motivación al tema. Un educando motivado desarrolla una actitud positiva que le va permitir aprender mejor; por otro lado si un alumno está ansioso y poco motivado creara un bloqueo mental que interferirá notoriamente su aprendizaje.

Veamos entonces los tres ejes temáticos que incluye este proyecto.

4.2.1. Pedagogía Lúdica.-Es una propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarse y desarrollarse personal y socialmente a través del juego. Se expresa en la práctica con una metodología que implica

aprendizaje a partir de vivencias lúdicas que llevan a la reflexión profunda y a la acción transformadora.

Lúdica.- Es una dimensión del desarrollo del ser humano. El concepto se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones. Posee formas, medios o factores de los cuales el Juego es uno: juegos donados, creados, técnicas participativas.

La lúdica es una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. Las actitudes Lúdicas abren el camino a interacciones humanas fraternas, por ellos los chicos aprenden más con sus amigos en la calle que con los maestros en el aula.

Max Neef concibe la lúdica como una necesidad del ser humano y como una potencialidad creativa. El dice que el hombre no solo requiere la lúdica para su desarrollo armónico, sino que también puede, y lo hace producir satisfactores de dicha necesidad. Por eso el hombre ha bailado, reído y jugado. Cada ser humano empieza su mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno.

No se puede confundir lúdica con juego aunque semánticamente parezcan sinónimas. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Se trata de empezar por reconocer que **la lúdica** no se reduce a los juegos, que va más allá, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

La enseñanza que tiene la lúdica combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por si mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento.

Los estudiantes aprenden de manera mas fácil cuando están en contacto con el mundo que lo rodea y de una manera divertida y atractiva.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

Los factores primordiales de la clase lúdica son la convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad.

El proceso educativo permite a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales mas efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Pedagogia.-Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo

aquel que se encarga de instruir a los niños. Es el conjunto de saberes orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La Pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales, que tiene a la educación como principal interés de estudio.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.⁸

Durkheim subrayaba también que la actividad pedagógica es una actividad de "socialización" y una actividad social. Como socialización, ella concierne, en un mismo proceso, a la construcción individual y a la organización de una sociedad; como actividad social, ella extrae de esta sociedad los modos de pensamiento que constituyen su coherencia. La actividad y su objeto están de esta manera ligados. Este doble fundamento de la pedagogía, crea una relación dinámica entre actividad social y principio educativo.

La actividad social se construye progresivamente alrededor de instituciones, de un "sistema educativo" y de profesiones (principalmente las del profesor y del formador). Se transforma en la escala de la sociedad, cada vez más elaborada y compleja, apelando a los dispositivos multiformes que van desde el jardín infantil a la universidad y a la formación de adultos. Un sistema de conocimientos especializados aparece entonces en relación con el mecanismo mediante el cual se transmiten los elementos de saber y de cultura escogidos por esa sociedad.

Bajo la forma más concreta, la pedagogía surge esencialmente de la escuela, pero no exclusivamente; y claro está, no siempre ha sido de esta manera. La pedagogía interpela a veces a la escuela, es su dimensión crítica. Una unidad cultural y funcional de la pedagogía se construye progresivamente alrededor de la escuela, sin que sea posible confundirlas completamente. Es de esta convergencia que surgen los roles del profesor y del estudiante. La escuela organiza sistemáticamente el encuentro del estudiante con los saberes, apuesta por la construcción de su propia identidad social y cultural. En la "escuela", porque se dice que hay "escuela", allí donde este encuentro está organizado, profesores y estudiantes vuelven a encontrar en un establecimiento, unidos en la realización de esta actividad. Hay entonces pedagogía de escuela, pedagogía escolar. La escuela, el profesor, el alumno, los padres, la clase, los saberes, la organización escolar, tales son los componentes visibles de la actividad pedagógica social.

⁸Hevia Bernal, Daysi. Pedagogía y Arte

El juego

El enfoque lúdico promueve el estudio del juego por el juego, no en un plano instrumental, sino en su dimensión esencial, desde una posición comprometida y placenteras, motivaciones intrínsecas del jugador, transfiriéndolo de ser un "medio en función de ..." a ser el fin de sí mismo de la conducta lúdica en los saberes humanos.

Razones por las cuales se debería utilizar juegos en la clase de inglés

- Los juegos aumentan el nivel de interés y relajan el comportamiento habitual de los educandos.
- Los juegos contribuyen al desarrollo cognitivo de los jóvenes.
- Por medio de los juegos los jóvenes exploran los sentimientos y el comportamiento social.
- Con los juegos los estudiantes se identifican con los otros chicos o chicas.
- contribuye a aportar variedad al enfoque del aprendizaje del idioma.
- Puede utilizarse eficazmente para evaluar el rendimiento de la clase, de un modo no intimidante.

Clases de juegos:

Los siguientes juegos, son las recopilaciones de varios autores, algunos de estos juegos son adaptaciones de otros tradicionales; así mismo se pueden aplicar para cualquier nivel inicial, primario y secundaria, estos juegos se pueden dividir en 4 partes o categorías:

- ❖ **Juegos de comunicación.**-La finalidad de este tipo de juego es desarrollar la práctica de la comunicación más que la práctica de la estructura lingüística específicas. se trata de brindar información, hacer descripción entre ellos mismos y por último dar su punto de vista.
- ❖ **Juegos de vocabulario.**- El objetivo de este juego es desarrollar la escritura y la lectura aunque también se puede desarrollar de forma oral; para responder a estos juegos casi siempre hay que buscar y encontrar las palabras que faltan o la palabra justa de acuerdo a la consigna brindada.
- ❖ **Juegos de creatividad.**- Estos juegos se les considera más abiertos y les llama así porque los estudiantes pueden crear un lenguaje más amplio; Son eminentemente comunicativos.
- ❖ **Juegos de estructuras gramaticales.**- Este tipo de juego puede ser tanto de forma oral o escrita que ayuda a fijar una estructura gramatical específica que el alumno ya conoce.

Los juegos en clase de inglés. Permiten que estos se adapten al aprendizaje del inglés. Entre ellos se pueden presentar:

- The happy ball. Question and Answers
- Achieve a Star
- Run and write
- Socio-Drama

4.2.2. La Motivación- Aprendizaje

La Motivación.- La palabra motivación es resultado de la combinación de los vocablos latinos motus (traducido como “movido”) y motio (que significa “movimiento”). A juzgar por el sentido que se le atribuye al concepto desde el campo de la psicología y de la filosofía, una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas. La motivación por tanto, se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso.

Vigotsky planteo que la Motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Aquí el papel del docente es inducir motivos en los aprendizajes de los estudiantes y desarrollar comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase.

Vigotsky dice que el individuo es un ser social y aprende orientado del maestro, amigos, familia, medios, es decir, es importante la cultura y el lenguaje. Nos habla de la teoría del desarrollo humano igual a lo “Socio-cultural”. El niño se desarrolla dentro de la cultura, por eso necesita herramientas culturales. De allí el Modelo Constructivista, aprendizaje significativo.

Según Woolfolk: “La motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta. De esta manera, entra a formar parte activa del accionar del estudiante”. En conclusión, La motivación es una energía que genera una fuerza cuya funciones principales son: mantener y dirigir la conducta de un individuo hacia la realización de una meta u objetivo.

La motivación y el juego.- Se sabe que al aprender un segundo idioma es de por sí muy difícil ya que este es un idioma diferente al nuestro, no solo por su estructura gramatical sino también por su pronunciación lo cual, dificulta mucho su producción oral.

Esto genera en los jóvenes un temor al fracaso y/o a la burla de sus demás compañeros, cuando está en pleno desarrollo cognitivo, haciendo muchas veces que el curso de inglés aparentemente sea un idioma silencioso para ellos pasando este a un segundo plano, por parecerles aburrido y menos interesante para ellos, debido a su experiencia negativa. Por este motivo, proponemos el uso

de juegos como una herramienta necesaria en el curso de inglés para el profesor, ya que los juegos forman parte del aprendizaje lúdico que tanto se enfatiza hoy en día. Un ambiente de aprendizaje lúdico es un ambiente en el cual se desarrolla la creatividad y el respeto, permitiéndoles que los niños aprendan significativamente de una forma diferente, en el cual desarrollen sus habilidades, conocimientos y potencialidades.

Un término opuesto a motivación es desmotivación, generalmente definido como un sentimiento de desesperanza ante los obstáculos o como un estado de angustia y pérdida de entusiasmo, disposición o energía. Aunque la desmotivación puede verse como una consecuencia normal en las personas cuando se ven bloqueados o limitados sus anhelos por diversas causas, tiene consecuencias que deben prevenirse.

Para el Renny Yagosessky, Ph.D en Psicología, Conferencista y Escritor, la desmotivación es un estado interior limitador y complejo, caracterizado por la presencia de pensamientos limitantes y sensación de desánimo, que se origina como consecuencia de la generalización de experiencias negativas, propias o ajenas, y una auto-percepción de incapacidad para generar los resultados deseados.

Finalmente con los juegos lúdicos, los educandos podrá recrear cualquier situación comunicativa de la vida real y con ello se estará cumpliendo con el objetivo principal del aprendizaje del segundo idioma, que los estudiantes puedan usar el idioma de una manera comunicativa y funcional.

Hay muchas razones para utilizar los juegos en una clase de inglés una de ellas puede ser: cuando se considera que es importante la práctica de la producción oral y que frente a estas estrategias los estudiantes pierdan la timidez y despierte en ellos el interés por producir su habla en este segundo idioma. Con la aplicación de esta estrategia ellos se mostrarán menos cohibidos y más entusiasmados para experimentar y sentirse libres, practicando haciendo el uso del idioma en su medio social en el cual se desarrollan; Además, los juegos aumentan e estimulan el interés de los niños, por lo tanto aplicar o realizar un juego adecuado para el tema sería una herramienta muy motivadora.

Vigotsky y su teoría Constructivista del juego. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo".

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

4.2.3. EL IDIOMA INGLES

La importancia del idioma inglés en el mundo ya no se discute, sino que se acepta. En Colombia, en todos los niveles de la sociedad, se reconoce la importancia de dominar una segunda lengua, especialmente el inglés.

Inglés como lengua global ⁹

Grafica1

⁹WWW.wikipedia.org/idiomaingles



Porcentaje de población de cada país con conocimiento de inglés

| | | | | |
|---------|--------|--------|--------|-------|
| 80–100% | 60–80% | 40–60% | 20–40% | 0–20% |
|---------|--------|--------|--------|-------|

El inglés es ampliamente hablado, a menudo se ha referido como un "idioma del mundo", la lingua franca de la era moderna, y si bien no es un idioma oficial en la mayoría de los países, es actualmente la lengua más a menudo enseñado como lengua extranjera. Es por un tratado internacional, el idioma oficial de comunicación aeronáutica y marítima. El inglés es uno de los idiomas oficiales de las Naciones Unidas y muchas otras organizaciones internacionales, incluido el Comité Olímpico Internacional.

El inglés se estudia con mayor frecuencia en la Unión Europea, y la percepción de la utilidad de las lenguas extranjeras entre los europeos es del 67 % a favor del inglés por delante del 17 % para el alemán y el 16 % para el francés (a partir de 2012). Entre algunos de los países de habla no inglesa de la UE, los siguientes porcentajes de la población adulta afirmaban ser capaces de conversar en inglés en 2012: el 90 % en los Países Bajos, el 89 % en Malta, el 86 % en Suecia y Dinamarca, el 73 % en Chipre y Austria, el 70 % en Finlandia, y más del 50 % en Grecia, Luxemburgo, Eslovenia y Alemania. En 2012, con exclusión de los hablantes nativos, el 38 % de los europeos considera que pueden hablar inglés, pero sólo el 3 % de los japoneses.

Libros, revistas y periódicos escritos en inglés están disponibles en muchos países de todo el mundo, y el inglés es el idioma más utilizado en las ciencias

con el ScienceCitationIndex informando que ya en 1997 el 95 % de sus artículos fueron escritos en inglés, a pesar de que sólo la mitad de ellos procedía de autores de los países de habla inglesa.

La literatura en inglés predomina considerablemente con el 28 % de todos los volúmenes publicados en el mundo [Leclerc 2011] y el 30 % del contenido de la web en el año 2011 (del 50 % en 2000).

Este creciente uso del idioma inglés a nivel mundial ha tenido un gran impacto en muchos otros idiomas, lo que lleva a la sustitución de una lengua e incluso muerte de las lenguas,⁴⁵ y para las reclamaciones de imperialismo lingüístico.⁴⁶ El inglés se ha convertido en más abiertos al cambio de lengua como múltiples variedades regionales retroalimentan a la lengua en su conjunto.

Es importante conscientizar a nuestros educandos de la importancia del Idioma Inglés. Ser bilingüe es esencial en el mundo globalizado. El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internacionalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado.

Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes porque:

- Disminuye el etnocentrismo y permite a los individuos apreciar y respetar el valor de su propio mundo.
- Apoya a los estudiantes en la práctica de la interacción social y en la negociación de significados.
- Es la lengua internacional más difundida y es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano.
- Estimula al estudiante a abrir su mente, aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades.
- Permite el acceso a becas y pasantías fuera del país. Es muy importante que los jóvenes colombianos puedan aprovechar, en igualdad de condiciones, las oportunidades educativas que se ofrecen en el exterior y que requieren niveles de desempeño específico en inglés.
- Ofrece mayores y mejores oportunidades laborales.
- Facilita el intercambio de conocimientos y experiencias con otros países cuya lengua oficial es diferente al inglés, porque permite la comunicación a través de un idioma común y difundido.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, que es una forma de búsqueda auto reflexiva llevada a cabo por participantes en situaciones sociales¹⁰, para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas, comprensión de estas prácticas y las situaciones en las que se efectúan estas prácticas, de ésta forma es necesario tener claridad en el tipo de investigación, de ahí se puede obtener una definición tal como: “La investigación Cualitativa, designa comúnmente la investigación que produce y analiza los datos descriptivos, como las palabras escritas o dichas, y el comportamiento observable de las personas¹¹ Esta definición refleja un método de investigación interesado en primer lugar por el sentido y en la observación de un fenómeno social en medio natural¹². La investigación cualitativa no se caracteriza por los datos, porque también estos pueden ser cuantitativos, sino más bien por su método de análisis que no es matemático. La investigación cualitativa es, ante todo, intensiva en lo que ella se interesa: en los casos y en las muestras, si bien limitadas, pero estudiadas en profundidad.

Se reconoce que la investigación cualitativa procesa los datos difícilmente cuantificables como los informes de las entrevistas, las observaciones, en ocasiones las mismas fotografías de familia, los diarios íntimos, los videos; que recurre a un método de análisis flexible y más inductivo; que se inspira en la experiencia de la vida cotidiana y en el sentido común que intenta sistematizar 15. Es decir, la investigación cualitativa no rechaza las cifras ni las estadísticas pero no les concede simplemente el primer lugar; se concentra ante todo sobre el análisis de los procesos sociales, sobre el sentido que las personas y los colectivos dan a la acción, sobre la vida cotidiana, sobre la construcción de la realidad social.

Sin embargo, la investigación cualitativa no se reduce a una simple técnica de investigación: ella descansa sobre una filosofía que le da el tono a su metodología y a la teoría que intenta desarrollar.

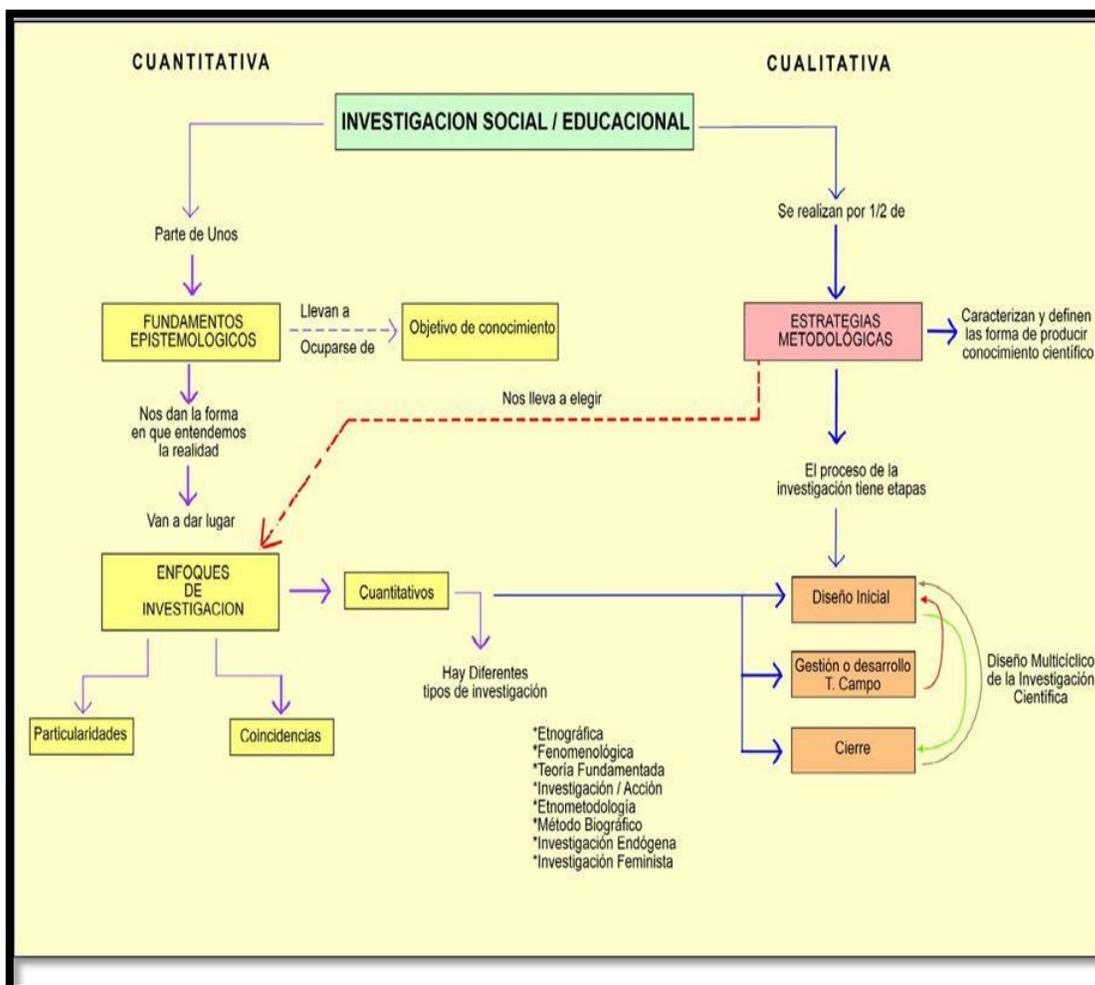
Este tipo de investigación permite realizar una descripción detallada del problema que se quiere analizar, dando oportunidad de demostrar mayor profundización de la realidad. La presente investigación se realizará en el campo de la educación, es decir investigaciones educativas, que son entendidas como: “aquellas adelantadas por los docentes y/o directivos docentes que toman como objeto de estudio la por los docentes y/o directivos docentes que toman como objeto de estudio la realidad escolar o un aspecto de la misma”.

¹⁰ Kemmis, 1988:42

¹¹ Taylor y Bogdan, 1984:5

¹² Van Maanen, 1983^a

Su utilización ha demostrado ser efectiva en el campo educativo y permite a la comunidad plantear problemas, resolverlos aunando esfuerzos, es un proceso donde investigadoras y comunidad interactúan, se retroalimentan, proyectan e Van Maanen, 1983^a implementan planes de acción conjuntas. Por todo lo anterior este tipo de investigación es necesaria para impulsar el desarrollo del mundo, de un país y una comunidad en particular¹³.



¹³ Deslauriers, Jean Pierre (2005)

5.2. POBLACION Y MUESTRA

5.2.1. Población

La presente investigación se realizó al grado 9-7 conformado por 10 hombres y 15 mujeres, para un total de 25 estudiantes en edades comprendidas entre 14 y 18 años, de la Institución Educativa Técnico Comercial José María Vivas Balcázar, Comuna 10 de la ciudad de Santiago de Cali, de estratos 2,3 y 4, quienes habitan en Barrios aledaños a la misma. Diez y siete de los estudiantes viven con uno de los padres, cuatro con los abuelos y 5 con ambos. Entre las ocupaciones de estas familias tenemos enfermeras, taxistas, comerciantes y empleados.

5.2.2. Muestra

La muestra fue conformada por 25 estudiantes del grado 9-7 de la Institución Educativa Técnico Comercial José María Vivas Balcázar.

5.3. Instrumentos

Los instrumentos para recolección de la información fueron: Encuestas y observación directa.

- ❖ La **observación directa**, la cual se realizó con el propósito de comprobar el tratamiento que se le daba a la motivación por el idioma Inglés de los estudiantes en la clase y cuáles eran sus tendencias. Esta se llevó a cabo en el aula.

Se hizo uso de la observación como un instrumento de investigación, reconocido como un conjunto sistemático, válido y confiable de comportamientos de conductas manifiestas” donde este tipo de instrumento va permitir recolectar una información amplia sobre el objeto de estudio en diferentes contextos, entre estos el escolar, “puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, así como analizar grupos familiares, eventos masivos como la violencia en los estadios de futbol, etc.

La observación fue de tipo no participante ya que el observador no interactuó con los estudiantes observados.

Encuestas

La **encuesta** para los estudiantes del grado 9-7, de la Institución Educativa José María Vivas Balcázar, se aplicó con tipo de pregunta cerrada, para conocer sus criterios acerca del interés por el juego y opiniones sobre la importancia del inglés y estado de motivación por el mismo.

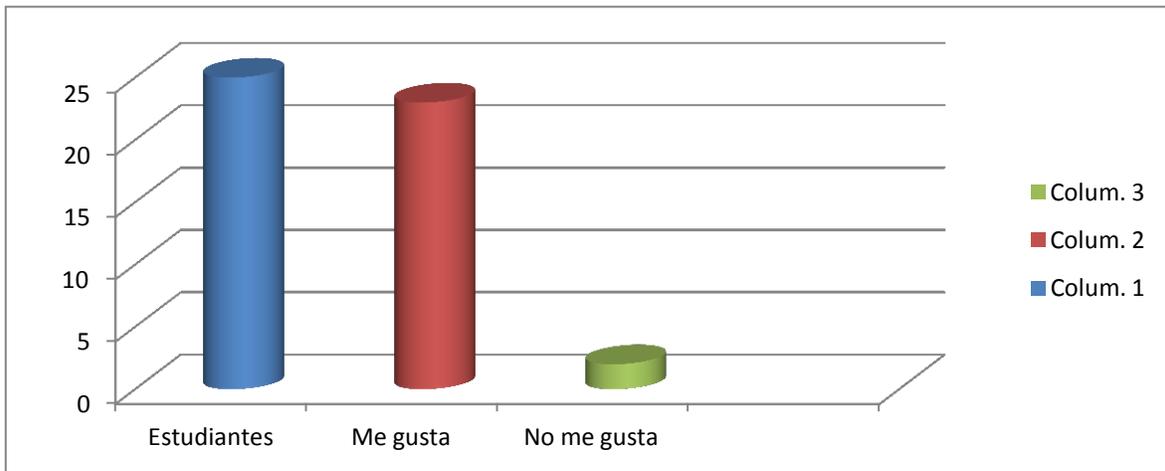
❖ Encuesta a estudiantes .

5.4. Presentación y Análisis de Resultados

Los resultados a continuación son los datos obtenidos mediante las encuestas estructuradas que se aplicaron a estudiantes del grado 9-7 de la Institución Educativa José María Vivas Balcázar.

5.4.1. Resultados Encuesta Estudiantes

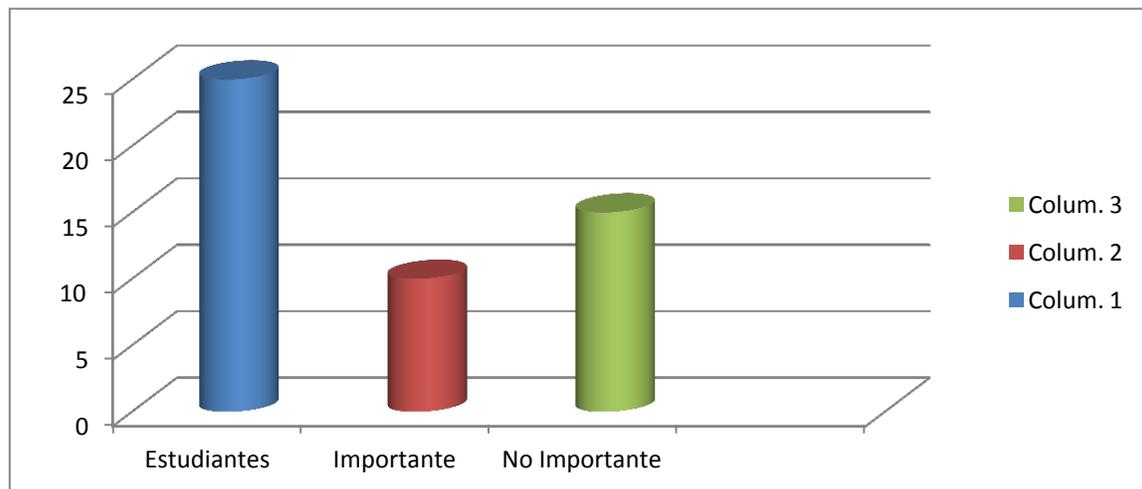
Grafica 2. ¿Te gusta jugar?



Fuente: Los investigadores

En la encuesta se pregunta a los estudiantes si les gusta jugar y efectivamente la gran mayoría, un 95%, le gusta jugar. Lo que indica que realmente el juego es uno de los mecanismos inherentes en el ser humano.

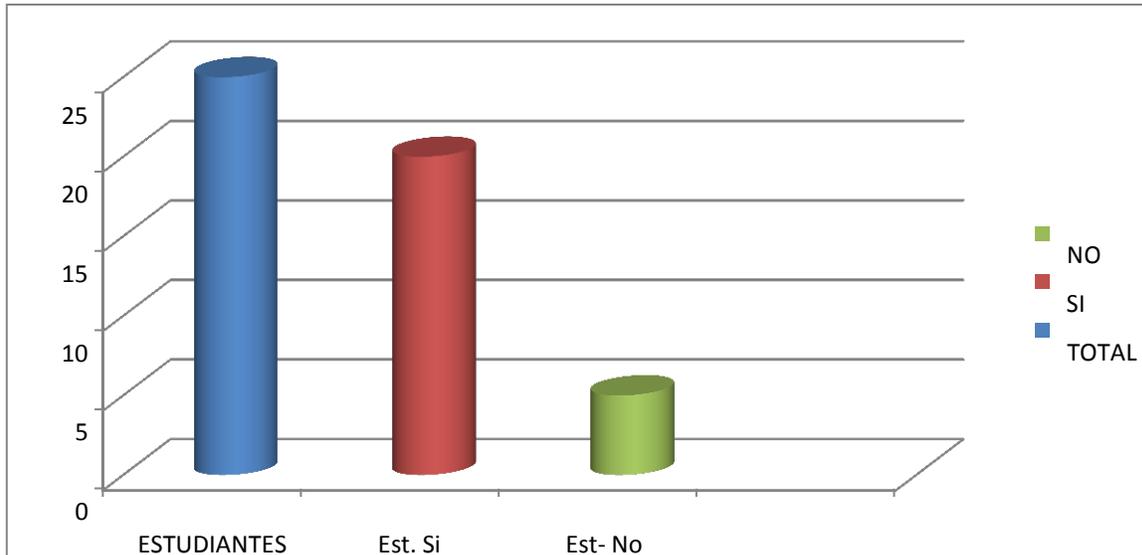
Grafica 3. Considera Ud. Importante aprender el Idioma Ingles?



Fuente: los Investigadores

En esta ilustración se indaga sobre la importancia de Aprender una segunda lengua y los resultados demuestran que un 70% de los estudiantes todavía no están conscientes de la importancia de otro idioma en el mundo actual globalizado.

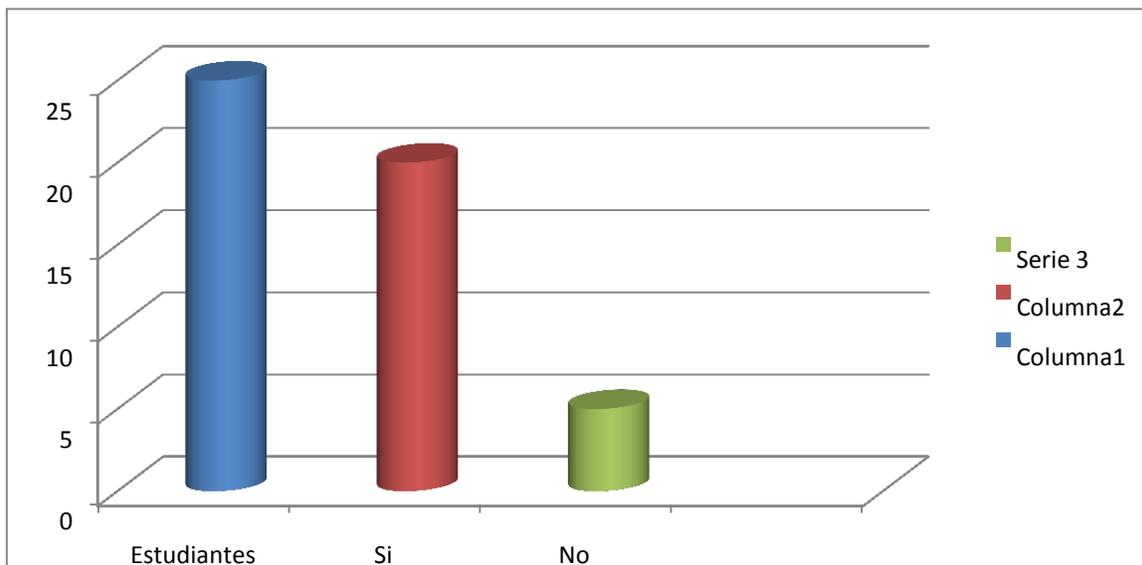
Grafica 4.- Es importante estar motivado para aprender otro idioma?



Fuente: Los investigadores

En esta ilustración se quiere verificar si es importante estar motivado para el aprendizaje del idioma inglés. El 90% considera importante la motivación. **Vygotsky** planteo que la Motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Y es lo que los chicos y chicas de alguna manera lo están confirmando.

Grafica 5.- Cree que aprendería más fácil el idioma ingles con juegos?



A esta pregunta el 80% está de acuerdo que las actividades lúdicas serían un buen elemento motivador para el aprendizaje de otro idioma. Esto nos confirma el sentir de los chicos que sin saberlo nos indica que La Lúdica.-Es una dimensión del desarrollo del ser humano. El concepto se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones.

5.5. Diagnóstico

La prueba diagnóstica consistía en una encuesta de tipo cerrada aplicada con el propósito de identificar la causas de la desmotivación de los estudiantes en el aprendizaje de esta lengua extranjera. Los resultados obtenidos en dicha encuesta se analizaron estadísticamente y se interpretaron, con el fin de conocer en concreto las causas de las mismas y proponer metodologías encaminadas a subsanar las falencias identificadas. Igualmente se proponía con esta encuesta indagar por el interés que pudieran tener por el juego en la clase y la importancia del idioma inglés.

Por otra parte, las variables hipotéticas consideradas para la delimitación del problema, se obtuvieron a través de la observación y el registro de los datos contemplados y corresponden a: en primera medida, la inexistencia de docentes cualificados para la enseñanza del inglés desde la básica primaria, en la institución educativa, lo que supone una conciencia tardía de su estudio con calidad. A esta situación se le suman las particularidades socio-afectivas de la población estudiantil que pueden incidir en los procesos pedagógicos: los problemas familiares, y finalmente la metodología que se venía aplicando no era del interés de los educandos.

Con las encuestas realizadas se pudo hacer una caracterización de los estudiantes de grado 9-7 de la Institución Educativa José María Vivas Balcázar, pudimos analizar que uno de los factores más relevantes de desmotivación es la metodología.

La puesta de actividades lúdicas a través del juego permitió elevar la motivación por el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de grado 9-7 de la institución en mención. Esta nueva estrategia pedagógica de los juegos lúdicos en el aula educativa jugó un papel preponderante en los educandos, su actitud negativa se transformó en positiva.

Después de aplicados los instrumentos, se pudo constatar que las actividades lúdicas están bien distribuidas, facilitando la interacción y la comunicación entre estudiantes, estudiante-maestro y estos en el grupo. Además se apreció un elevado nivel motivacional de los estudiantes después de aplicado el sistema de actividades lúdicas, Los contenidos seleccionados se corresponden con los objetivos propuestos.

Se verifico que el juego es inherente al ser humano en todas las edades, que no hay edad para jugar. El 90% de los estudiantes en la encuesta había manifestado su atractivo por el juego.

El 90% considero importante el estar motivado para aprender un idioma que hoy en el mundo actual les esta exigiendo un buen nivel para poder competir en el.

Aplicados los juegos todos se vieron involucrados en las actividades hasta los que habían manifestado que no les justaba el juego y que el ingles no les interesaba. En cada actividad se género un ambiente de alegría, risas, compañerismo y adquisición de conocimientos.

Se pudo comprobar que jugando se aprende mas y se despierta la motivación en todos los niveles.

A través del juego:

- Se incentivo la motivación por el idioma.
- contribuyo al desarrollo cognitivo.
- permitio expresar sentimientos
- ayudo al comportamiento social
- facilito el intercambio de conocimiento
- Se facilito e incentivo las actividades de construcción de conocimiento.
- Los estudiantes avanzaron a su propio ritmo. Se respeto la diversidad.
- Se posibilito la practica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos en el aula y la vida real.
- Se transformo en placenteras las actividades repetitivas necesarias para entender las estructuras de los temas.

El diagnóstico demuestra que la nueva estrategia lúdico pedagógica usando el juego como herramienta, si funciona en las aulas.

6. PROPUESTA

6.1. Título

EL JUEGO Y EL INGLÉS VAN DE LA MANO.

6.2. Descripción

Vamos a realizar cuatro talleres cuyo fin es la actividad lúdica para el proceso enseñanza- aprendizaje.

6.3. Justificación

Por todos los resultados obtenidos vemos que la aplicación de actividades lúdicas aumenta la motivación del alumnado en el aprendizaje del idioma inglés, a través de la Teoría del juego el cual contribuye al logro de la misma. pues la motivación es importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con ella, también se mejora la implicación en esta materia, considerando que si aumenta su motivación también lo harán sus aprendizajes.

Se aplicaran los cuatro talleres porque los resultados diagnósticos demostraron que a los jóvenes les encantan los juegos, actividad que forma parte de su naturaleza, ya que lo necesitan para su desarrollo físico, intelectual y social. El uso didáctico del juego no sólo resulta divertido a los estudiantes, sino que son un recurso imprescindible para que en clases de inglés puedan practicar y mejorar la pronunciación, el vocabulario y la gramática, además de poder desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas: Listening, Speaking, Reading and Writing.

Los juegos aportan una gran variedad y riqueza en el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollan en los estudiantes una actitud muy positiva hacia el aprendizaje, pues convierten una clase de inglés en un ejercicio ameno y divertido. Es como si le proporcionaran al alumno una conexión con el mundo exterior en un proceso de aprendizaje que le producirá un alto índice de motivación, ya que, en su mundo real, el juego es parte de sus vidas.

Y por último el juego como tal es vital para desarrollar la imaginación y estimular la creatividad. Y esto es muy importante para el proceso de aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. Al desarrollar un pensamiento creativo a través del juego, los jóvenes podrán adquirir una serie de destrezas que les facilitarán las tareas a las que se enfrentan al aprender la lengua inglesa.

6.4 Objetivo

El objetivo principal de esta propuesta es hacer que el aprendizaje del idioma inglés sea una experiencia lúdica y divertida rodeada de unos ambientes relajados, implementando los juegos en las clases para que contribuya a la motivación de los estudiantes, promoviendo no sólo las relaciones sociales entre ellos, sino también la relación alumno-profesor. Nos acercarán a nuestros estudiantes y este ambiente distendido provocará una mayor asimilación de los contenidos programados para el curso. En cualquier caso, conseguirán despertar en los estudiantes una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa, puesto que promueven situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico implícitos en los viejos métodos repetitivos o las simples preguntas-respuestas, de manera agradable y divertida.

Además los juegos favorecerán el desarrollo de las esenciales destrezas lingüísticas: Listening, Speaking, Reading and Writing. Sabemos que la simple adquisición del vocabulario no es suficiente para desarrollar la competencia comunicativa. Por eso, uno de nuestros objetivos será conseguir que nuestros estudiantes estén en tan motivados que sean capaces de subir el nivel de inglés y puedan utilizar el idioma en contextos reales en un ambiente agradable y divertido, lo que se refuerza con el diseño y ejecución de talleres lúdicos.

La implementación de los juegos también sirven como vehículo para la comunicación y la transmisión cultural. Cuando en el aprendizaje de una lengua extranjera se utilizan juegos en los que se desarrollan diversas actividades de colaboración, ellos contribuyen a mejorar el comportamiento en clase, a constituir actitudes de respeto hacia los demás y a colaborar con los compañeros compartiendo y trabajando el inglés de forma conjunta, por lo que se fomenta el trabajo en equipo. Al realzar la situación comunicativa, la conciencia de motivación del grupo favorece el aprendizaje y es una excelente manera de hacer participar a todos los estudiantes consiguiendo que los más tímidos o retraídos se desinhiban.

6.5 Talleres y Metodología

Los siguientes son los talleres que se aplicaron en la investigación:

2.- Myhappyball

- Objetivo: Practica de How much, How many, there is, there are, some and any.
- Habilidad: Comprensión y producción oral y escrita.
- Nivel: 9-7
- Material : a ball
- Organización: Se pide a los estudiantes que se dividan en dos grupos unos quedaran a la derecha y los otros a la izquierda. Cada grupo deberá escribir diez preguntas con sus respectivas respuestas usando el tema

asignado. Luego deben nombrar a un representante que es el que decide quien hace la pregunta y a quien se la dirige del otro grupo y otro deberá escribirla en el tablero. Después de 10 minutos la profesora tiene la happyball y la tira al grupo que sepa dar respuesta a la primera pregunta. Gana quien tenga el mayor número de positivos.

Observacion3

Una vez determinada la aceptación de la lúdica en clase se inicia con un repaso de los temas necesarios para poder continuar con el programa, implementando una estrategia lúdica. Se pone en acción el primer juego "MyhappyBall", se toma una pelota con una carita feliz pintada en ella y se empieza con una ronda de preguntas, lanzando la pelota a alguno para que respondiera y luego el la lanzaba a otro y así sucesivamente. Esta actividad generó un ambiente de goce, participación e inhibición. La clase se hizo amena y agradable, tanto que no querían terminar. Se pudo observar el inicio de un buen cambio, donde las caras serias se convierten en risas, donde el temor se deshinibe y participa, donde el que no sabe es ayudado, ect.

2) Run and Write

- Objetivo: práctica de los sustantivos contables y no contables.
- Habilidad: comprensión y expresión oral y escrita.
- Nivel: secundario grado 9-7
- Materiales: una fotocopia de sustantivos contables y no contables.
- Organización: se le brinda una hoja por grupo, cada grupo debe separar los sustantivos contables y los no contables. Luego el tablero se divide en el número de grupos, máximo 4. Se da un tiempo de 5 minutos para separar los sustantivos. Pasado el tiempo salen los representantes de cada grupo y escriben dos sustantivos contables y dos no contables. No pueden llevar ningun papel. Y asi sucesivamente hasta que termine la ronda. Todos los integrantes deben participar. Seguidamente el grupo debe organizar una pregunta o una frase que se les entrego en desorden, para ello nombran a otro integrante del grupo quien debe salir al tablero y escribir la oración sin llevar ningun papel. Finalmente el ganador es el que no tenga errores.

Observacion 4

Al iniciar la clase todos los chicos estaban a la expectativa de que se iba a hacer. Su pregunta fue, que vamos a hacer hoy. Y efectivamente se tenía un nuevo juego "Run and Write". La idea era practicar los sustantivos contables y no contables para luego usarlos en preguntas y oraciones completas con las siguientes palabras: howmuch y howmany, some, any, a Little,thereis, there are, etc. Antes de empezar la actividad se propone hacer un círculo y se enumeran del uno al cuatro, y así quedaban en cuatro grupos que no fueran los mismos. Esto permitió que se acabaran los grupos aislados y compartieran más.

Ya organizados los grupos empezaron a trabajar en la clasificación de los sustantivos. Se pudo ver la participación de todos. Luego nombran un representante e inmediatamente sale al tablero a cumplir con el ejercicio y asimismo hicieron los otros grupos. Una vez en el tablero, los grupos desde sus lugares trataban de ayudar a sus representantes corrigiéndoles o haciéndoles señas. Además de animarse los unos a los otros. También se pudo detectar que aprendían de los errores y aunque al final perdían se les preguntaba cual había sido el error y ya los sabían, lo que finalmente les daba una nota positiva.

3.- Mybusiness

- Objetivo: Practicar los Sustantivos y sus derivados.
- Habilidad: Comprensión y producción Oral.
- Nivel: 9-7
- Material: productos para la venta.
- Organización: Se hacen grupos de cinco personas. Adecuan un lugar de ventas y la mercancía que piensan ofrecer. Cada grupo va a realizar la actividad representando la atención a diferentes clientes, deben conocer el vocabulario tanto de como atender a sus clientes como el nombre de lo que van a vender, es decir que han de usar el vocabulario aprendido. Un representante por grupo estará atento a los errores que puedan cometer los otros. Ganará el grupo que mayor número de vocabulario utilice.

Observacion 5

Desde la adecuación de su puesto de ventas los chicos están haciendo uso del vocabulario que deben utilizar, y ya en la escena se puede ver como se familiarizan fácilmente con su contexto y aunque hay errores en algunas palabras los estudiantes se involucran tanto en su rol que pierden el miedo al sentirse en un espacio familiar.

El hecho de ellos mismos crear un ambiente donde se sienten en su propio contexto motiva a los estudiantes a participar y tratar de hacer lo mejor. Lo disfrutan y lo viven. Finalmente aprenden términos y vocabulario que se usan cotidianamente.

Con la aplicación de los juegos se pudo observar que los chicos se mostraron menos cohibidos y más entusiasmados para experimentar y sentirse libres practicando y haciendo uso del idioma en su medio social en el cual se desarrollan.

Vimos que el juego aumenta y estimula el interés en los chicos, por lo tanto al aplicar o realizar un juego es una herramienta motivadora.

Observamos que los estudiantes aprenden de forma más asertiva por que el juego además de ser divertido es repetitivo u acumulativo de acciones, lo que les permitió consolidar y reforzar vocabulario y estructuras.

Con la aplicación de juegos lúdicos observamos no solo la motivación e interés, sino que también se contribuye a la convivencia, al trabajo en grupo y colaborativo.

4.- TheStar (alcanzar una estrella) Achieve a Star.

- Objetivo: Aprender el tiempo presente perfecto.
- Habilidad: producción oral y escrita .
- Nivel: 9-7
- Materiales: Stars
- Organización:
 - a) Se colocan en el tablero estrellas pegadas, tantas según la cantidad de preguntas a realizar.
 - b) Se hace un círculo y se enumeran del uno al cuatro. Y se forman los grupos de los unos, los dos, los tres y los cuatros. Quedando cuatro grupos
 - c) Cuando comienza el juego cada grupo elige a un representante por turno, sin pasar los mismos.
 - d) Al sacar la estrella se fijan en la puntuación de atrás que irán variando (5, 10, 20) y se hace la pregunta correspondiente que deben contestar los del grupo.
 - e) Si no saben la respuesta o se equivocan, el grupo siguiente tiene oportunidad de responder y sumarse así la mitad del puntaje que tenía asignada la estrella.
 - f) Al final hay dos ganadores del juego: los que ganen por la suma de los puntos y los que ganen por la cantidad de estrellas que posean.

Observacion 6

En alcanzar una estrella los estudiantes estuvieron muy participativos y motivados, siempre esperaban sacar la estrella de mayor puntuación y trataban entre todos de dar las mejores respuestas, además de estar atentos a corregir a los otros grupos.

El juego generó un ambiente agradable, participativo, colaborativo y de aprendizaje.

Se pudo observar como el juego estimula el interés en los chicos y más cuando se hacen en grupo y sienten que pueden ser asertivos con sus propios conocimientos o con la ayuda de un grupo de trabajo, quienes siempre van a estar allí para apoyarlos y si fallan esto no va a generar castigo, sino aprendizaje.

6.6. Personas responsables

La investigación fue realizada por dos docentes: María del Pilar Agudelo y Carlos Arturo Aragón. Bachillerato y primaria respectivamente.

6.7. Beneficiarios

Los estudiantes del grado 9-7 de la Institucion Educativa JoseMaria Vivas Balcazar.

6.8. Recursos

Humanos: profesional en el área de inglés y estudiantes.

Fisicos: diccionario, fotocopias, tablero, marcadores, hojas de papel, pelotas, fichas y objetos de venta.

7. CONCLUSIONES

Podemos concluir que el juego como estrategia lúdica pedagógica es muy importante en el proceso enseñanza aprendizaje para promover la motivación o el interés que conllevan a una participación activa del estudiante en las clases de inglés, convirtiéndose en un canal de participación e integración de los educandos dentro del grupo, logrando con ello un aprendizaje significativo consiguiendo obtener determinados conocimientos para poder comunicarse en una lengua extranjera. Por tanto, los juegos deberían estar incluidos en todas las programaciones para la enseñanza del idioma inglés y no solo como ejercicios ocasionales, sino también como actividades que provocaran un aprendizaje significativo en nuestros estudiantes.

Naturalmente, como todo, se utilizarán los juegos dentro de la programación en su justa medida y se procurará utilizar los juegos solo los que resulten apropiados a la edad y nivel de los educandos. Y siempre habrá que tener en cuenta un principio muy importante: la utilización de juegos en clase no sólo debe resultar productivo, sino muy ameno y divertido .

De acuerdo a la investigación realizada, el aprendizaje es más efectivo por medios de la motivación propuesta y llamada juegos lúdicos. Mediante estos juegos lúdicos de comunicación, se desarrollará la producción oral y favorecerá el uso del idioma; de esta manera los educandos lograrán un aprendizaje significativo, por el cual, serán capaces de usar el idioma de una manera constante y natural en su vida diaria.

Por otro lado, el juego es uno de los mecanismos inherentes en el ser humano este le permite aprender y demostrar los cuatro pilares de la educación. Es probable que sea esta la forma más creativa que tienen los jóvenes; Por otro lado los juegos suelen tener una naturaleza repetitiva u acumulativa de acciones, resultando de gran eficacia para consolidar y reforzar vocabulario y estructuras lingüísticas que ayuden al muchacho a desarrollarse lingüísticamente. Por tanto, hay que tener en cuenta que el jugar forma parte vital y natural en desarrollo del individuo, donde a través de ello el alumno experimenta, descubre e interactúa con su entorno.

BIBLIOGRAFIA

Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. Barcelona. Paidós.

Berger, K.S. y Thompson, R.A. (1997): Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia. Madrid, Panamérica.

Borja I Solé, M. (1994): Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. Rvta. Internacional de Formación del Profesorado, nº19, Enero/Abril 1994, pp. 65-82.

Borja Solé, M. (1982): Les ludoteques: joguines i societat. Barcelona. Ed. 62. págs. 27. Estudis Rosa Sensat.

Bruner, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza.

<http://definicion.de/motivacion/V>

Díaz-Barriga A, F. (1998). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. México: McGraw Hill.

Educar Jugando. Mavilo Calero Pérez. Editorial Alfaomega 2005.

Jiménez, Carlos. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.

Linaza, J.L. (1992): Jugar y aprender. Madrid. Alhambra Longman.

Marti, Joel. La investigación - acción participativa. Estructura y fases. Universidad Complutense de Madrid. España. 2010. Investigación cualitativa: GuiaPracticaRudeColombia. Editorial

Michelet, A. (1986): El maestro y el juego. Perspectivas V. XVI. Nº 1, PP. 117-126.

Ortega Ruiz, R. (1992): El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla. ALFAR.

Piaget, J. (1932): El juicio moral en el niño. Barcelona. Fontanella.

Piaget, J. (1966): Response to Sutton - Smith. Psychological Review, Nº 73, pp. 111-112.

Piaget, Jean y Inhelder, B. (1984). Psicología del Niño: Madrid. Morata.

Piaget, Jean. (1986). La Formación del Símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

Using English in class. Janet Maybin , Neil Mercer and Ann Hewings. RoulledgeCanada ,Uk EE.UU 2007

Vygotsky, L.S. (1932): Thought and Language. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires. La Pléyade, 1977.)

Vygotsky, L. S. (1933, 1966): El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1982)

Vigotsky de L.S. (1979). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Madrid: ed. Barcelona.

Vygotsky, L.S. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicossuperiores.Barcelona. Crítica

Velásquez, N. J. de Jesús. Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, diseño y operación. México:Trillas.

.

9.- ANEXOS

OBSERVACION 1

La primera observación se realizó al llegar el docente al aula de clase. Los estudiantes se organizaban siempre en grupos muy aislados, pero no era un ambiente de equipo o unidad, sino de división. Se sugiere organizarse mejor con el fin de buscar integración, se mueven los cuerpos, más no el sentir de ellos.

- Con respecto a las clases se comienza con la metodología magistral de siempre, el docente hace un reconocimiento de saberes con preguntas y respuestas en inglés según el nivel que deberían tener los estudiantes del grado 9-7, pero los educandos no responden, ni hacen el intento de responder lo mínimo que un estudiante de ese nivel debe saber, además de mostrar una actitud negativa frente al aprendizaje del idioma, creando así un ambiente incómodo y desagradable.

OBSERVACION 2.

Al observar el comportamiento de los chicos en la clase de inglés muestra falta de interés y desmotivación frente al proceso enseñanza-aprendizaje del grupo frente al inglés, lo que sugirió un cambio de estrategia urgente, ya que ese problema estaba afectando a todo el grupo en la adquisición y avance de conocimientos del idioma, además de afectar también la convivencia. Para la implementación de la nueva estrategia se realiza una encuesta sobre si les gustaría o no se incluyera el juego en las clases y si consideraban el idioma inglés importante para su futuro.

Encuesta

| No. | Pregunta | Si | No |
|-----|--|----|----|
| 1.- | Considera usted importante aprender el idioma inglés como segunda lengua? | | |
| 2.- | Le gusta jugar? | | |
| 3.- | Considera que puede aprenderse más fácil a través de actividades lúdicas? | | |
| 4.- | Es importante estar motivado para aprender otro idioma como el inglés? | | |
| 5.- | Cree que la lúdica sería un elemento sensibilizador de motivación para el aprendizaje del idioma inglés? | | |
| 6.- | Considera importante el uso del material didáctico en las clases de inglés? | | |

Se observa claramente que los chicos al leer la encuesta mueven sus cabezas asertivamente dando aprobación a las preguntas.

FOTOS

Foto5



Foto 6



Foto 7



Foto 8



Foto 9



Foto 10



Foto 11



Foto 12



Foto 13



Foto 14

